

การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะ
การคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการ
จัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย*

The Development of Creative Writing Ability and Creative
Thinking Competence for Grade 6 Students Using
Creativity-Based Learning and Multimedia

ประสิทธิ์ มานิมนต์ และดนิตา ดวงวิไล

Prasita Manimon and Dhanita Duangwilai

มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ประเทศไทย

Khon Kaen University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: prasita_m@kkumail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย และ 2) พัฒนาสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (มอดินแดง) ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 4.63 4.77 และ 4.83 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลปฏิบัติการ ได้แก่ (1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ (2) แบบสังเกตชั้นเรียนและพฤติกรรมนักเรียน (3) แบบทดสอบท้ายวงจรการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.50-1.00 ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.50-0.78 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.26-0.45 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 (4) แบบประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรปฏิบัติการมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.50-1.00 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัยคือ แบบวัด

*ได้รับบทความ: 7 ตุลาคม 2567; แก้ไขบทความ: 27 ธันวาคม 2567; ตอรับตีพิมพ์: 31 ธันวาคม 2567

Received: October 7, 2024; Revised: December 27, 2024; Accepted: December 31, 2024



ความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบอัตนัย มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.87 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าร้อยละ ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ กระตือรือร้น เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นหาปัญหาด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการระดมความคิดร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบการเรียน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนร้อยละ 83.33 มีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์คิดเป็นร้อยละ 81.53 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. นักเรียนร้อยละ 100 มีสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ในระดับสามารถ คิดเป็นร้อยละ 88.10 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ: ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์; สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์; การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน; สื่อมัลติมีเดีย

Abstract

The purpose of this research was: 1) to develop creative writing skills through creative-based learning combined with multimedia, and 2) to develop creative thinking competencies through creative-based learning with multimedia. The target group consisted of 36 students from Grade 6/4 at the Demonstration School of Khon Kaen University (Modindaeng) during the 2023-2024 academic year. A purposive sampling method was used, and the research employed an action research design in the classroom. The research tools were categorized into three types: 1) Tools for the experimental process: These included the lesson plans, which had consistency index values of 4.63, 4.77, and 4.83, indicating they were highly appropriate. 2) Tools for reflecting on the process: These included: (1) Learning process record (2) Classroom observation and learning behavior checklist (3) Creative writing post-test at the end of each action cycle (Cycles 1-3) with consistency indices ranging from 0.50 to 1.00, difficulty index between 0.50 and 0.78, discriminating power between 0.26 and 0.45, and reliability of 0.82 (4) Creative thinking competence assessment form at the end of each action cycle, with consistency indices ranging from 0.50 to 1.00. 3) Evaluation tools for the research outcomes: These



included the creative writing ability assessment form (essay-type), which had a consistency index of 0.87. Data analysis was conducted using basic statistical methods, including mean, standard deviation, and percentage. The researcher found that using creative-based learning combined with multimedia aimed to stimulate students' enthusiasm and provided opportunities for them to explore problems independently through hands-on experience. The process involved group brainstorming alongside the use of multimedia to enhance learning.

The results revealed that:

1. Creative Writing Ability 83.33% of students demonstrated creative writing skills, with an average score of 81.53%, meeting the established criteria.
2. Creative Thinking Competence 100% of students showed the ability to think creatively, with an average score of 88.10%, which met the set criteria.

Keywords: Creative writing ability; Creative thinking competence; The creativity-based learning; Multimedia

1. บทนำ

การศึกษาเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาประเทศให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากำลังคนให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ากับประเทศอื่นๆ รวมทั้งการเตรียมความพร้อมให้คนไทยมีสมรรถนะสำคัญเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (ลิขิต ธีรเวคิน, 2556; อารีย์ นัยพินิจ, ภัทรพงษ์ เกริกสกุล และธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2557, หน้า 1-11)

ในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญกับสมรรถนะหลัก (Core Competency) ซึ่งมี 6 ประการ ได้แก่ สมรรถนะการจัดการตนเอง สมรรถนะการสื่อสาร สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม สมรรถนะการคิดขั้นสูง สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งและการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน เพื่อเป็นเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถที่จำเป็นของผู้เรียนต่อการใช้ชีวิตในปัจจุบันและอนาคต ในขณะเดียวกันทักษะการใช้ภาษาไทยเป็นหนึ่งในสมรรถนะที่ต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารในบริบทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องตามกาลเทศะ และมีมารยาท รวมทั้งสามารถนำทักษะภาษาไทยที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ทั้งในและนอกโรงเรียน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563)



สถาบันการศึกษาได้จัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรได้กำหนดให้ภาษาไทยเป็นรายวิชาที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ทั้งในด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษาไทย และวรรณคดีและวรรณกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนั้น การเขียนจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ดังที่ สุทธิวรรณ อินทะกนก (2559) ได้กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะการสื่อสารที่มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าทักษะการฟัง การพูด หรือการอ่าน การเขียนเป็นกระบวนการถ่ายทอดสารหรือเรื่องราวต่างๆ อาทิ ข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้ สาระ ความรู้สึกนึกคิด ตลอดจนประสบการณ์ของผู้เขียนหรือผู้ส่งสารไปยังผู้อ่านหรือผู้รับสาร จึงสอดคล้องกับการถนัดของ รัตนแสนวงษ์ (2548) ที่กล่าวว่า การเขียนมีความสำคัญเพราะการเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดมรดกทางด้านสติปัญญาของมนุษย์ช่วยแพร่กระจายความรู้ความคิดให้กว้างไกลและรวดเร็ว นอกจากนี้ ยังเป็นสื่อกลางที่ให้ความรู้ ความคิด และความเพลิดเพลินแก่คนทุกเพศทุกวัยอีกด้วย ผลงานด้านการเขียนในแง่มุมต่างๆ ของนักเขียนหรือวรรณกรรมต่างๆ ที่มุ่งเสนอให้ความรู้ ข้อคิดหรือจรรโลงใจให้อ่านได้เกิดองค์ความรู้หรือสร้างแรงบันดาลใจนั้น ล้วนแล้วแต่เกิดจากพลังของภาษาในด้านการเขียน โดยเฉพาะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญอีกหนึ่งประการที่กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนให้เกิดทักษะ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยว่า นักเรียนต้องมีทักษะการเขียนสะกดคำตามอักขรวิธี การเขียน สื่อความ โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่างๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่างๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งการที่ผู้เรียนจะสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้นั้น ครูผู้สอนต้องทำหน้าที่ในการกระตุ้นความคิด ปัญหา สถานการณ์ต่างๆ รอบตัวนำไปสู่ความคิดในเชิงสร้างสรรค์ได้ โดยการคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ ปัจจุบันจึงมีการศึกษาความคิดสร้างสรรค์กันอย่างกว้างขวางเพื่อเสริมสร้างและฝึกฝนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มพูนมากขึ้นจนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมในบริบทที่แตกต่างกัน ดังนั้นการที่ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จะเป็นส่วนสำคัญให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อการดำเนินชีวิตและสร้างคุณค่าในชีวิตได้ดียิ่งขึ้น (ปัญญานาว วรวัฒนชัย, 2565, หน้า 14-31)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา สังเกตพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (มอดินแดง) ปีการศึกษา 2566 ที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการท่องจำและอ่านเขียนได้ และเมื่อตอบคำถามสามารถตอบในส่วนที่เป็นเนื้อหาได้ดีแต่ไม่สามารถตอบคำถามที่ต้องการต่อยอดความรู้เดิมเพื่อแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ



แสดงให้เห็นว่านักเรียนยังขาดทักษะความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งวิสัยทัศน์ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ต้องการมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล และจากผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิด การแก้ปัญหาให้กับนักเรียน ในประเด็นการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือและความคิดสร้างสรรค์ ทักษะชีวิตและอาชีพ ทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีและการบริหารจัดการตนเองอยู่ในระดับที่ต้องพัฒนาพร้อมทั้งผลงานเชิงสร้างสรรค์โดยนวัตกรรมน้อยสาธิตมอดินแดง ในปี 2566 ไม่ปรากฏผลงานเชิงสร้างสรรค์ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ทักษะการเขียนซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญประการหนึ่งของรายวิชาภาษาไทย

อีกทั้งในปัจจุบันครูใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะของนักเรียนได้อย่างหลากหลายวิธีและทันสมัย ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนแนว Active learning ที่วิจัยกับเด็กไทยเพื่อออกแบบการสอนให้ผู้เรียนได้ครบสองด้านคือ ได้ทั้งด้านเนื้อหาวิชาและทักษะในศตวรรษที่ 21 จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการสอนรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยนักการศึกษาได้มีการนำไปใช้และได้ผลดีคือเป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียน คิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ ต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ 5) ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และกิจวัฒน์ จันทร์ดี, 2559) ดังนั้นการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) จึงเป็นนวัตกรรมหนึ่งที่สามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูได้ อีกทั้งผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของการนำสื่อมัลติมีเดียเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกระบวนการเรียนการสอน เนื่องจากเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาททั้งในการดำเนินชีวิตและกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งในด้านการศึกษา ล้วนแล้วแต่มีการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและการนำเสนอข้อมูล โดยมีการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) วิดิทัศน์ (Video) และสื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia)

จากเหตุผลและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของการจัดกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยในด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยการนำนวัตกรรมการศึกษาเข้ามาพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และเพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน



ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย อันจะเกิดประโยชน์กับผู้เรียน สร้างเจตคติที่ดี พร้อมทั้งพัฒนาผลสัมฤทธิ์และพัฒนาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย
2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (1988) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามวงจรปฏิบัติการ PAOR ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นวางแผน (Planning) 2) ขั้นปฏิบัติการ (Action) 3) ขั้นสังเกตการณ์ (Observation) และ 4) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (มอดินแดง) ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 36 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย 2) ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ วงจรปฏิบัติการละ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับ เหมาะสมมาก วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 4.77 อยู่ในระดับ เหมาะสมมาก วงจรปฏิบัติการที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 4.83 อยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด 2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการ ได้แก่ (1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบบันทึกเหตุการณ์ที่มีลักษณะปลายเปิดที่บันทึกเหตุการณ์ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นจริง โดยมุ่งเน้นสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอน ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย (2) แบบสังเกตชั้นเรียนและพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน



ซึ่งเป็นแบบบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในขณะดำเนินการเรียนการสอนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบท้ายวงจรการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 10 ข้อ ได้จากการเรียนการสอนในแต่ละวงจรปฏิบัติการเสร็จสิ้น ซึ่งผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญพบว่า แบบทดสอบท้ายวงจรการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1-3 มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.50-1.00 ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.50-0.78 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.26-0.45 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 (3) แบบประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรปฏิบัติการ ซึ่งผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.50-1.00 3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ซึ่งใช้วัดความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังจากจัดกระบวนการเรียนการสอนเสร็จสิ้นครบ 3 วงจรปฏิบัติการ โดยให้นักเรียนเขียนเชิงสร้างสรรค์ในประเด็นที่เกี่ยวเนื่องขอนแก่น ตั้งชื่อเรื่องพร้อมวาดภาพประกอบ โดยมีประเด็นในการประเมิน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาและความคิดสร้างสรรค์ 2) ด้านการใช้ภาษา และ 3) ด้านคุณค่าของงานเขียน (กึ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล, 2559) เมื่อพิจารณาความเหมาะสมในการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) Rovinelli, & Hambleton (1977, pp. 49-60) เท่ากับ 0.87 ข้อสอบอยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 12 แผนการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 วงจรปฏิบัติการ วงจรละ 4 ชั่วโมง 2) ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากทุกแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือที่สร้างขึ้น จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไข เพื่อใช้ในการวิจัยในวงจรปฏิบัติการต่อไป 3) หลังดำเนินการเสร็จสิ้นในแต่ละวงจรปฏิบัติการ ผู้วิจัยจะดำเนินการบันทึกผลการเรียนรู้ สังเกตชั้นเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ประเมินแบบทดสอบท้ายวงจรการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรปฏิบัติการ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และแปลผลเพื่อพัฒนาการจัดกระบวนการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการต่อไป และ 4) เมื่อดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้ครบทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการ 12 แผนการจัดการเรียนรู้ 12 ชั่วโมง ผู้วิจัยมีการใช้แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบอัตนัย จากนั้นนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์และอภิปรายผลในขั้นตอนต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ (1) ความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียมัลติมีเดีย โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป วิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ (2) สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียมัลติมีเดีย



โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ระดับสามารถขึ้นไป วิเคราะห์โดยใช้สถิติ เพื่อหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการจัดกระบวนการเรียนรู้ จากการบันทึกผลการเรียนรู้ สังเกตชั้นเรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน มาวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยพบว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นหาปัญหาด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการระดมความคิดร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบการเรียนพร้อมทั้งหาวิธีการแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาต่อไป ตามกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

4. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 พบว่า คะแนนของนักเรียนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ตามลำดับ โดยภาพรวมนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.77 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 คิดเป็นร้อยละ 87.96 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังจากจัดกระบวนการเรียนรู้เสร็จสิ้นครบ 3 วงจรปฏิบัติการ พบว่า มีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 81.53 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังสิ้นสุดกิจกรรม

นักเรียนทั้งหมด (คน)	คะแนนที่ได้			การผ่านเกณฑ์		การผ่านเกณฑ์	
	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
36	8.15	1.23	81.53	30	83.33	6	16.67

2. ผลการพัฒนาสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย หลังจากผู้วิจัยดำเนินการจัดกระบวนการเรียนการสอน วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 ผู้วิจัยมีการประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ โดยมีองค์ประกอบในการประเมิน ได้แก่ ด้านการคิดสร้างสรรค์



และด้านการพัฒนานวัตกรรม โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ระดับสามารถขึ้นไป มีการกำหนดพฤติกรรมกรรมการประเมิน จำนวน 7 ประเด็น กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน 3 ระดับ คะแนนเต็ม 21 คะแนน สามารถสรุปคะแนนการประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์

กลุ่ม ที่	พฤติกรรมบ่งชี้ด้านการคิดสร้างสรรค์ และด้านการพัฒนานวัตกรรม (คะแนนเต็ม 21 คะแนน)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	S.D.	ร้อยละ	จำนวน นักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์	ร้อยละ
1	20	18.5	1.87	95.24	36	100
2	18			85.71		
3	17			80.95		
4	16			76.20		
5	19			90.48		
6	21			100		
ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 18.5 ค่า S.D. เท่ากับ 1.87 คิดเป็นร้อยละ 88.10						

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีผลการประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ จากคะแนนเต็ม 21 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.10 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีคะแนนการประเมินสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

5. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียสามารถอภิปรายตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย โดยภาพรวม นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.77 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.96 เมื่อพิจารณาแต่ละวงจรปฏิบัติการพบว่า วงจร



ปฏิบัติการที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.50 มี คิดเป็นร้อยละ 85 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.70 คิดเป็นร้อยละ 87 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.11 คิดเป็นร้อยละ 91.11 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ในแต่ละวงจร ดังนี้ วงจรปฏิบัติการที่ 1 จำนวนนักเรียนที่ผ่าน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 80.56 วงจรปฏิบัติการที่ 2 จำนวนนักเรียนที่ผ่าน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 และ วงจรปฏิบัติการที่ 3 จำนวนนักเรียนที่ผ่าน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 94.44 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป นักเรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ผ่านการตั้งคำถาม ค้นคว้าหาความรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม แสดงความคิดเห็นและสามารถเปรียบเทียบความเหมือนความแตกต่างของผลงาน พร้อมทั้งร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในประเด็นที่กำหนดให้ได้อย่างหลากหลาย และน่าสนใจ สอดคล้องกับวิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2562) ได้กล่าวถึงแนวทางการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 พร้อมทั้งสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ เปิดโอกาสให้ค้นหารวบรวมข้อมูลและนำมาสร้างองค์ความรู้สอนเมื่อมีการถามเปิดโอกาสและให้เวลานักเรียน หาทางแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ใช้เกมเป็นตัวช่วย แบ่งกลุ่มทำโครงการ และนำเสนอผลงานด้วย วิธีการต่างๆ ที่หลากหลาย อีกทั้งผลการวิจัยพบว่าสอดคล้องกับชุดिल्ค์ ชุ่มเย็น (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่มีผลการวิจัยคือ การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถใช้สำหรับพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน และนักเรียนมีความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับดี

2. สมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ทำวงจรปฏิบัติการที่ 1-3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นวงจรปฏิบัติการแต่ละวงจร พบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17 คิดเป็นร้อยละ 81 มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ 30 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.17 คิดเป็นร้อยละ 81.75 มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ 32 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.67 คิดเป็นร้อยละ 84.13 มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ 36 คน คิดเป็นร้อยละ 100 สรุปได้ว่าคะแนนสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ทำวงจรปฏิบัติการโดยภาพรวมนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.28 คิดเป็นร้อยละ 82.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่านักเรียนสามารถตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น วางแผนในการทำงาน สามารถออกแบบชิ้นงานได้น่าสนใจ พร้อมทั้งสามารถระบุแนวคิดในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดี แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่ฝึกฝนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การคิดอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งคำถาม การสังเกตสิ่งต่างๆ จากสถานการณ์หรือเหตุการณ์ในชีวิต



ประจำวัน การเสนอความคิด การวางแผนในการสืบค้นข้อมูล การเปรียบเทียบข้อมูลของตนเองและกลุ่มอื่นๆ จนสามารถพัฒนาออกมาในรูปแบบผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Shabalina et al. (2015, pp. 720-733) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Creativity-Based Learning versus Game-Based Learning พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ควรเข้าสู่ระบบการศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและการเรียนรู้ที่ใช้เกมดิจิทัลเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีเกมดิจิทัลเพื่อการสอนและการเรียนรู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งสองรูปแบบนี้มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้สามารถแสดงวิธีแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์และการสอนที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sun (2022, pp. 50-57) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Coordinated Development of Children's Art Skills and Creativity Based on Human-Computer Interaction Technology พบว่า การเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ก็เป็นบทบาทที่สำคัญและเทคโนโลยีมีความสำคัญในกระบวนการศึกษาของนักเรียน อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของบงกชทองเอี่ยม และคณะ (2565, หน้า 158-169) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาตัวชี้วัดสมรรถนะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการปฐมวัย พบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์มี 3 องค์ประกอบทั้งหมด 20 ตัวชี้วัด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 “ด้านการคิดลื่นไหล” องค์ประกอบที่ 2 “ด้านการคิดหลายแง่มุม” องค์ประกอบที่ 3 “ด้านการคิดสิ่งใหม่ๆ” ทุกองค์ประกอบเป็นไปตามแนวคิดทางทฤษฎี หากพัฒนาพฤติกรรมตามองค์ประกอบและตัวชี้วัดของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริมและปลูกฝัง เพื่อให้ได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการคิด การแก้ปัญหา และแสวงหาคำตอบของสิ่งที่อยู่รอบตัว พร้อมทั้งสามารถสร้างคุณประโยชน์ต่อตนเองและต่อสังคมที่ตนอาศัยอยู่ต่อไป

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ในขั้นตั้งปัญหานั้น ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการตั้งปัญหา คิดหลากหลายแง่มุม โดยยกตัวอย่างสถานการณ์ ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันหรือในชีวิตประจำวันมาให้นักเรียนได้วิเคราะห์เพื่อกระตุ้นความคิดในการเกิดคำถามหรือปัญหาเพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

1.2 ควรเพิ่มกิจกรรมที่น่าสนใจในการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพิ่มเติมเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การร้องเพลง ฯลฯ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น



1.3 อาจปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้จากกิจกรรมกลุ่มเป็นรายบุคคลเพื่อช่วย พัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้นตามศักยภาพของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาความสามารถในด้านอื่นๆ นอกจากการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เช่น การพูด การเขียน นิทาน ฯลฯ เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

2.2 ควรเพิ่มตัวแปรที่จะศึกษาในด้านอื่นๆ เช่น แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสมรรถนะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียผู้วิจัยได้องค์ความรู้ในการพัฒนาการจัดการศึกษาในรายวิชาภาษาไทยให้เกิดประโยชน์ ดังนี้ ครูได้เรียนรู้ถึงการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านการต่อยอดความรู้เดิมเพื่อแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ และหลากหลาย โดยครูต้องเชื่อมโยงสถานการณ์ปัจจุบันเข้าสู่การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวของผู้เรียนผ่านกระบวนการคิด การกระตุ้นปัญหา เพื่อสร้างแนวคิดที่หลากหลายและสร้างสรรค์ นอกจากนี้ครูต้องเป็นผู้ให้คำปรึกษา และสนับสนุนความคิดเห็นของนักเรียนเพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ครูได้เรียนรู้กระบวนการทางภาษาของผู้เรียนผ่านงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- การุณันท์ รัตนแสนวงษ์. (2548). *ทักษะการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา ฝ่ายเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศรีประทุม.
- ชุตีลัค ชุ่มเย็น. (2565). *การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บงกช ทองเอี่ยม, จิตินันท์ อีระเวชเจริญชัย, สิริมงคล สุวรรณผา และอนิชา อธิธำรง. (2565). การพัฒนาตัวชี้วัดสมรรถนะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์ (มสป.)*, 24(1), 158-169. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/hspbruacthjournal/article/view/259464/174527>
- ปัญจนาน วรวิวัฒน์ชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์. *ครุศาสตร์สาร*, 16(1), 14-31. <https://edujournal.bsru.ac.th/publishes/20/articles/381>
- ลิขิต อีระเวทิน. (2556). *ความถูกต้องตามกฎหมาย ความชอบธรรมทางการเมือง และธรรมแห่งอำนาจ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และกัจจวัฒน์ จันทร์ดี. (2559). *คู่มือออกแบบการสอนในศตวรรษที่ 21*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์. (2562). *สอนสร้างสรรค์เรียนสนุกยุค 4.0*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *การพัฒนาทักษะชีวิตในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: ศุภสภา.
- สุทธวิวรรณ อินทะกนก. (2559). *การเขียนเชิงสร้างสรรค์*. อุดรธานี: พิมพ์ลักษณ์.
- อารีย์ นัยพินิจ, ภัทรพงษ์ เกริกสกุล และจงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2557). การปรับตัวภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์. *วารสารวิชาการราชภัฏสงขลา*, 7(1), 1-11.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. (3rd ed.). Geelong: Deakin University Press.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Tijdschrift voor Onderwijsresearch*, 2(2), 49-60.



- Shabalina, O., Mozelius, P., Malliarakis, C., & Tomos, F. (2015). Creativity-based learning versus game-based learning. *Creativity in intelligent technologies and data science*, 535, 720-733. https://doi.org/10.1007/978-3-319-23766-6_53
- Sun, Y. (2022). Coordinated development of children's art skills and creativity based on human-computer interaction technology. *Forthcoming Networks and Sustainability in the IoT Era*, 129, 50-57. https://doi.org/10.1007/978-3-030-93413-2_14