

การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน

Development of Creative Writing and Problem-solving Abilities of
Prathomsuksa 6 Students through Problem-based
Learning Combined with Cartoons

ศิราภรณ์ บุตรอินทร์¹ และคณิตา ดวงวิไล²
Siraporn Butin and Dhanita Doungwilai

Received: February 11, 2025

Revised: March 30, 2025

Accepted: May 10 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 2) พัฒนาความสามารถการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 37 คน โรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ อำเภอศรีธาตุ จังหวัดอุดรธานี โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แผนจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง 2) แบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ทำนองจร 3) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทำนองจร และ 4) แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นแบบอัตนัย จำนวน 4 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 5 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 86.49 นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 94.59 และ 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

¹ มหาวิทยาลัยขอนแก่น; Khon Kaen University

Corresponding author, e-mail: siraporn.b@kkumail.com, Tel. 088-5722890

ร่วมกับภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 87.39 นักเรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 97.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์, การเขียนเชิงสร้างสรรค์, ปัญหาเป็นฐาน, ภาพการ์ตูน

Abstract

The objectives of this research article were 1) to develop the creative writing ability of Prathomsuksa 6 students through problem-based learning combined with cartoons with 80% of students achieving a passing score of 70% or higher; and 2) to develop the creative problem-solving ability of Prathomsuksa 6 students through problem-based learning combined with cartoons with 80% of students achieving a passing score of 70% or higher. The target group consisted of 37 of Prathomsuksa 6/1 students at Anuban Sri That School, Sri That District, Udon Thani Province, selected using purposive sampling. This research was the action research. The data collection instruments included 1) six problem-based learning plans for Prathomsuksa 6 students, each lasting two hours, totaling 12 hours; 2) end-of-cycle creative writing ability assessment; 3) a creative problem-solving ability test at the end of the cycle; and 4) the creative writing and creative problem-solving abilities test was subjective, consisting of 4 scenarios, with 5 questions in each scenario. Data were analyzed using basic statistics, namely mean, percentage, and standard deviation. The research findings showed that 1) the creative writing and ability of Prathomsuksa 6 students through problem-based learning combined with cartoons was 86.49%, exceeding the 94.59% passing criterion; and 2) the creative problem-solving ability of Prathomsuksa 6 students through problem-based learning combined with cartoons was 87.39%, exceeding the 97.30% threshold set by the criteria.

Keywords: creative problem solving, creative writing, problem-based learning, cartoons

บทนำ

การศึกษาไทยในยุคปัจจุบันควรเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ เพื่อสร้างประกายความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ ดังนั้นบทบาทของครูจึงจำเป็นต้องฝึกฝนให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาไปในระดับที่สูงขึ้น ในการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยนั้น ความคิดสร้างสรรค์ของคนเราจะสามารถฝึกฝนและพัฒนาให้เกิดขึ้นได้โดยผ่านการเรียนรู้ในหัวข้อ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน, 2557)

การเขียนเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาการศึกษาเพราะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้ผู้เรียนได้กล้าคิดกล้าแสดงออก ในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการและประสบการณ์ โดยเชื่อมโยงลำดับความคิดให้เป็นถ้อยคำที่สละสลวย ผู้เขียนสามารถเขียนได้หลายมุมมองให้มีความแปลกใหม่และไม่ซ้ำแบบใครโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายให้ผู้รับสารได้เข้าใจตรงกับผู้เขียนต้องการ (ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์, 2563) อีกทั้งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้มุ่งความสำคัญไปที่การส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ คือ แบบแผนหรือขั้นตอนในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการทางจินตนาการ เป็นกระบวนการที่นำการคิดสร้างสรรค์มาเชื่อมโยงกับกระบวนการแก้ปัญหาทำให้ได้แนวคิดหรือวิธีการที่แปลกใหม่ในการแก้ปัญหา ซึ่งสามารถใช้ได้ผลดี มีคุณค่าและเป็นประโยชน์กว่าวิธีเดิม ๆ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2561)

จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 53.61 และมีคะแนนเฉลี่ยด้านการเขียนร้อยละ 59.52 (โรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ, 2566) ซึ่งผลคะแนนเฉลี่ยทั้ง 2 ด้านอยู่ในระดับต่ำกว่าระดับประเทศ จากผลคะแนนการทดสอบด้านการเขียนที่อยู่ในระดับต่ำ แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ยังขาดความสามารถในการเขียนโดยเฉพาะการเขียนสร้างสรรค์และจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการเขียนไม่เพียงพอโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ที่นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระการเขียนต่ำและยังขาดการคิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่วนใหญ่มียังไม่ได้รับการฝึกฝนที่เพียงพอในการเขียนอย่างต่อเนื่องและยังขาดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคการเขียนที่หลากหลาย การขาดประสบการณ์ในเรื่องการเขียนอาจทำให้นักเรียนมีแนวโน้มเขียนอย่างซ้ำซากหรือใช้ภาษาที่ไม่หลากหลาย (Tompkins, G.E., 2010) อีกทั้งจากการสัมภาษณ์คณะครูโรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ พบว่า นักเรียนยังขาดทักษะการแก้ปัญหา ขาดการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหาได้ไม่ดี ซึ่งทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นพื้นฐานสำคัญของการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แต่นักเรียนหลายคนยังขาดทักษะนี้ ทำให้ไม่สามารถระบุปัญหาหรือแยกแยะองค์ประกอบของปัญหาได้อย่างชัดเจน การคิดเชิงวิเคราะห์ช่วยให้นักเรียนสามารถค้นหาและสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหาใหม่ ๆ ได้ดียิ่งขึ้น (Bloom, B.S., 1956) ทักษะการแก้ปัญหาเป็นทักษะสำคัญที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้และมีผลกระทบกับการดำเนินชีวิตประจำวัน ดังนั้นนักเรียนจะต้องได้รับการฝึกฝนและเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาต่างๆ เช่น การวิเคราะห์สถานการณ์ การตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและการใช้กลยุทธ์ต่างๆ ในการแก้ปัญหามีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้สามารถคิดและตระหนักถึงทางเลือกที่เป็นไปได้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างครอบคลุม การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทาง ซึ่งผ่านการศึกษาและวิจัยมาว่าเป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่อิงกับสาระการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยฝึกให้ทำความเข้าใจกับปัญหา ฝึกการ

มองปัญหาโดยใช้ทั้งความรู้สึกและมุ่งแก้ปัญหาทำให้การดำเนินการแก้ปัญหามีประสิทธิภาพ (สิทธิชัย ชมพูพาทย์, 2554)

จากเหตุผลและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะเป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการเขียนและสมรรถนะการแก้ปัญหา เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นและเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพบรรลุตามจุดมุ่งหมาย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาความสามารถการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

ขั้นรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแยกตามประเด็นที่ศึกษาค้นคว้า ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรสถานศึกษา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพการ์ตูน การสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัย โดยมีลำดับขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างแผนจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ อำเภอศรีธาตุ จังหวัดอุดรธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยศึกษาจากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 ศึกษาหลักการ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน

1.4 วิเคราะห์กำหนดการจัดการเรียนรู้ โดยยึดรายละเอียดเกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และเนื้อหาที่จะนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ภายใต้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาและตรวจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ สอดคล้องต่อการพัฒนาความสามารถ ตลอดจนนำไปทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ทำการปรับปรุงเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย โดยเกณฑ์คุณภาพตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 คะแนน ถือว่ามีความเหมาะสม สามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ได้

1.8 ปรับปรุง แก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้ถูกต้องเหมาะสม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. แบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจร ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษา วิเคราะห์เอกสาร ตำรา กำหนดจุดมุ่งหมายสำคัญของการสร้างแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยพิจารณาความต้องการในการประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

2.2 สร้างแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยสร้างเป็นแบบวัดเป็นแบบรูปบิกสกอร์ (Rubric Score) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โดยพัฒนามาจากของถวัลย์ มาศจรัส (2552) ตามขั้นตอนดังนี้ 1) ความชัดเจน 2) ความกระชับของถ้อยคำ 3) สามารถสะกดให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมไปกับลีลาการเขียนในแต่ละบท ในแต่ละตอนอย่างต่อเนื่อง 4) มีแนวคิดใหม่ในท่วงทำนองการเขียนแต่ละครั้ง 5) ความงดงามและสละสลวย

2.3 นำแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับพฤติกรรมชีวิตด้านความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

2.4 นำแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความสอดคล้องของแบบวัดกับตัวชี้วัดด้านความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (สมบัติ ทำยเรือคำ, 2551)

2.5 ปรับปรุง แก้ไขแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้ถูกต้องเหมาะสม ตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ นำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเห็นชอบก่อนนำไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทำวงจร ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษา วิเคราะห์เอกสาร ตำรา กำหนดจุดมุ่งหมายสำคัญของการสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยพิจารณาความต้องการในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

3.2 สร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยสร้างเป็นแบบวัดเป็นสถานการณ์ในแต่ละวงจร ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โดยพัฒนามาจากของ (ศิริพร แก้วอ่อน, 2557) ตามขั้นตอนดังนี้ 1) การระบุปัญหาและบอกความสำคัญของปัญหา 2) การคิดวิธีการแก้ไขปัญหา 3) การสะท้อนผลและพัฒนาวิธีการแก้ไขปัญหา

3.3 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับพฤติกรรมชีวิตด้านความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

3.4 นำแบบวัดความสามารถความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความสอดคล้องของแบบวัดกับตัวชี้วัดด้านความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.5 ปรับปรุง แก้ไขแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้ถูกต้อง เหมาะสม ตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ นำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเห็นชอบก่อนนำไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นแบบอัตนัย จำนวน 4 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 5 ข้อ ซึ่ง มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

4.1 ศึกษา วิเคราะห์เอกสาร ตำรา กำหนดจุดมุ่งหมายสำคัญของการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยพิจารณาความต้องการในการประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

4.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยสร้างเป็นข้อสอบแบบอัตนัย จำนวน 4 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 5 ข้อ รวมทั้งสิ้น 20 ข้อ เลือกใช้จริง 4 สถานการณ์ รวมทั้งสิ้น 20 ข้อ

4.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์กับตัวชี้วัดด้านความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

4.5 ปรับปรุง แก้ไขแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ให้ถูกต้อง เหมาะสม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ให้สมบูรณ์ นำไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาเห็นชอบก่อนนำไปใช้

4.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ปรับปรุง แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/4 ซึ่งได้เรียนในเนื้อหาเดียวกันและไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและหาค่าอำนาจจำแนก โดยกำหนดค่าความยากง่าย ไว้ตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20-1.00 และค่าความเชื่อมั่นระหว่าง 0.70-1.00 (Cronbach, L. J., 1951)

4.7 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่วิเคราะห์ผลแล้วมาปรับปรุงแก้ไขและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาเห็นชอบและให้ข้อเสนอแนะก่อนนำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไปใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายต่อไป

ชั้นสังเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยการนำคะแนนแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มาหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนทั้งหมดและนำมาสะท้อนผลการปฏิบัติการเพื่อปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการดำเนินการในวงจรปฏิบัติการต่อไป

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการแจกแจงข้อค้นพบที่สำคัญในเชิงอธิบายความหมายที่ได้จากการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสะท้อนการจัดการเรียนรู้ เพื่อแสดงให้เห็นแนวทางหรือรูปแบบการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพ โดยนำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนมาวิเคราะห์ ดีความ สรุปความและนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปประเมินผลการปฏิบัติและนำไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ สำหรับวิธีการ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลเชิงคุณภาพ

สรุปผลการวิจัย

1. ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 86.49 นักเรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 94.59 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 1 ผลคะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวนนักเรียน	คะแนนที่ได้				S.D.	P	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	
	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	คะแนนเฉลี่ย			จำนวน (คน)	P	จำนวน (คน)	P
37	15	15	9	12.97	1.34	86.49	35	94.59	2	5.41

2. ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 87.39 นักเรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 97.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 ผลคะแนนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวนนักเรียน	คะแนนที่ได้				S.D.	P	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์	
	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	คะแนนเฉลี่ย			จำนวน (คน)	P	จำนวน (คน)	P
37	9	9	6	7.86	0.71	87.39	36	97.30	1	2.70

อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป จากวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีผลคะแนนการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 69.55 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีผลคะแนนการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 78.74 วงจรปฏิบัติการที่ 3 มีผลคะแนนการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 83.42 และหลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการ ปฏิบัติตามกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน ครบทั้ง 3 วงจร ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบนักเรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม โดยใช้แบบวัดความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า มีนักเรียนที่มีผลการทดสอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ขึ้นไป จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 94.59 และนักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.97 คิดเป็นร้อยละ 86.49 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ มีความเข้าใจหลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีมารยาทในการเขียน นักเรียนสามารถนำปัญหา สาเหตุของปัญหาและวิธีการแก้ปัญหามาเขียนเรื่องได้อย่างสร้างสรรค์ขึ้น เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ดีขึ้น สามารถช่วยแก้ปัญหาการเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ นอกจากนี้นักเรียนยังมีจินตนาการเพิ่มขึ้น มีความสนใจและให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของชุตีลัค ชุ่มเย็น (2565) การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีหลักการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้คิดและค้นหาปัญหา นำเสนอผลงานและวัดผลประเมินผลร่วมกัน นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับดี นอกจากนี้ สื่อภาพการ์ตูนเข้าไปมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยครูนำภาพการ์ตูนเรื่องราวสถานการณ์ที่ได้สร้างขึ้นมาเปิดให้นักเรียนดูและค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้น และนักเรียนนำปัญหาที่ได้ค้นพบมาคิดหาวิธีการแก้ปัญหาและนำมาเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์พร้อมทั้งวาดเป็นภาพการ์ตูนประกอบ ซึ่งส่งผลให้ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนที่มีต่อเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น และทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของครูผู้สอน การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ สุคนธ์รัตน์ สร้อยทองดี (2560) เทคนิคการใช้ภาพการ์ตูนส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น

2. การพัฒนาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป จากวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีผลคะแนนการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 69.97 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีผลคะแนนการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 80.18 วงจรปฏิบัติการที่ 3 มีผลคะแนนการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 84.38 และหลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการ ปฏิบัติตามกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน ครบทั้ง 3 วงจร ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบนักเรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม โดยใช้แบบวัดความสามารถการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พบว่า มี

นักเรียนที่มีผลการทดสอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ขึ้นไป จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 97.30 และนักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.86 คิดเป็นร้อยละ 87.39 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างอิสระ ให้นักเรียนได้เสนอความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ให้นักเรียนได้รวมกลุ่มคนที่มีความคิดคล้ายกันเพื่อนำปัญหาที่ค้นพบไปวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาและคิดวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย รวมถึงการนำเสนอความคิดของกลุ่มและร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนแนวความคิดกับเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ดีขึ้น สามารถช่วยพัฒนาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ นอกจากนี้นักเรียนยังมีโอกาสได้ทำงานเป็นกลุ่มทำให้นักเรียนมีความสนใจและให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย สอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) ที่ได้กล่าวว่า ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีกาดัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกับฉัตรทริกา ศรีรักษา (2561) การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ช่วยส่งเสริมความสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน มีการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงขึ้น สื่อภาพการ์ตูนเข้าไปมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งส่งผลให้ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนที่มีต่อเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนมองเห็นภาพปัญหา สาเหตุของปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจนและทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการของครูผู้สอน การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพ ดังเช่นศรีพระจันทร์ แสงเขตต์ (2557) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพการ์ตูนเป็นสื่อที่จูงใจและกระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียนเมื่อนำมาใช้ ประกอบการเรียนการสอนจะสามารถช่วยเข้าใจบทเรียนได้รวดเร็วขึ้น นอกจากนี้ยังส่งเสริม จินตนาการของผู้เรียนเป็นอย่างดี และที่สำคัญภาพการ์ตูนเป็นสื่อที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนานไม่เบื่อหน่ายและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมาก นอกจากนั้นเนื้อหาของภาพการ์ตูนยังสอดแทรกความรู้ทันเหตุการณ์ทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน

องค์ความรู้ใหม่

การศึกษาผลการพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพ

การ์ตูน ที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ภาษาในการเขียนที่กระจำจ ไม่คลุมเครือและมีความชัดเจนแจ่มชัด นักเรียนสามารถใช้ถ้อยคำที่ตรงความหมาย สามารถถ่ายทอดความคิดที่แปลกใหม่และสามารถสะกดให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมไปกับลีลาการเขียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถสำรวจปัญหา ระบุปัญหาที่แท้จริงของปัญหา มีความคิดที่เหมาะสมต่อปัญหาและนำไปวางแผนทางการแก้ไขปัญหาได้ นักเรียนสามารถระบุเครื่องมือและทรัพยากรที่ต้องใช้ในการแก้ไขปัญหา สามารถแลกเปลี่ยนแนวความคิด สะท้อนผลการแก้ไขปัญหาและหาคำตอบได้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน ไปใช้ในการสอนวิชาภาษาไทยได้
2. การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน มีขั้นตอนและกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติทำให้นักเรียนใช้เวลาทำกิจกรรมมากกว่าเวลาที่กำหนด ดังนั้นครูผู้สอนสามารถยืดหยุ่นเวลาได้ตามความเหมาะสม
3. สื่อภาพการ์ตูนที่นำมาประกอบการสอน ควรเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
4. สถานศึกษาควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียนในด้านอื่น ๆ เช่น การเขียนเรื่องจากภาพ การเขียนตามเรื่องจินตนาการ การเขียนแผนภาพโครงเรื่อง
5. สถานศึกษาควรมีการส่งเสริมความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบหรือเทคนิคอื่น ๆ เพื่อหาทางเลือกในการส่งเสริมความสามารถการเขียน และการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดผล และประเมินผล*. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.
- ฉัตรทริกา ศรีรักษา. (2561). *การพัฒนากิจกรรมแนะแนว ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) เพื่อส่งเสริมความสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- ชุตีลักข์ ชุ่มเย็น. (2565). *การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรการสอน และเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ประถมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2552). *การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาและอาชีพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ : ธารอักษร.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2557). *เพื่อความเป็นผู้นำของการครุศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ. (2566). *รายงานผลการทดสอบทางกาศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)*. (อัดสำเนา)
- ศรีพระจันทร์ แสงเขตต์. (2557). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้แผนที่ความคิดร่วมกับแบบฝึกทักษะภาพการ์ตูน*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). คณะศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศศิพงษ์ ศรีสวัสดิ์. (2563). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ด้วยวิธีสแกฟโฟลด์เพื่อส่งเสริมความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี*. *วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ*, 10(2), 119-132.
- ศิริพร แก้วอ่อน. (2557). *การพัฒนาความสามารถและเจตคติในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโครงการห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์*. (ปริญญาานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). สถาบันวิจัยและพฤติกรรมศาสตร์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). *การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติสำหรับกรวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : จามจุรีโปรดักท์.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2561, 26 เมษายน). *องค์ความรู้ภาษา-วัฒนธรรม*. *เดลินิวส์*. น. 23.
- สิทธิชัย ชมพูพาทย์. (2554). *การพัฒนาพฤติกรรมกรเรียนการสอนเพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของครูและ นักเรียนในโรงเรียนส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการเชิงวิพากษ์*. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). สถาบันวิจัยและพฤติกรรมศาสตร์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุคนธ์รัตน์ สร้อยทองดี. (2560). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยแนวคิด Synectics Instructional Model ร่วมกับเทคนิคการใช้ภาพการ์ตูน*. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์*, 4(2), 68-82.

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals: Handbook I Cognitive Domain*. London : Longmans.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297-334.
- Tompkins, G. E. (2010). *Teaching writing: Balancing process and product*. (6th ed.). UK : Pearson.