



การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้
แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน MOODBOARDS
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ธัญพิชชา วัลไพจิตร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรจักริภณทิตย
ปีการศึกษา 2566

DEVELOPING CREATIVITY AND PRESENTATION SKILLS USING
CREATIVITY-BASED LEARNING WITH MOODBOARDS
FOR GRADE 8 STUDENTS

THANPIDCHA VALAPAICHITRA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Curriculum and Instruction
College of Education Sciences
Dhurakij Pundit University
Academic Year 2023



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ภัณฑาคาร
ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต



หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน MOODBOARD สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2
เสนอ โดย นางสาวธัญพิชชา วัล โภจิตร
สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.สุคนธ์ นฤพนธ์จิรกุล
ได้พิจารณาเห็นชอบ โดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิภาวีรัตน์ บุญตะเจี๊ยง)


..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร.สุคนธ์ นฤพนธ์จิรกุล)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พจนาลัย สกลเกียรติ)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.โพทยา มีสัตย์)

 (อาจารย์ ดร.พจนาลัย สกลเกียรติ) ผู้อำนวยการหลักสูตร วันที่ 9 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567	 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พจนาลัย โย แม้น โภศล) คณบดี วันที่ 9 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567
--	--

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน MOODBOARDS สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ชื่อผู้เขียน	ธัญพิชชา วัลไพจิตร
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.สุตคณิง นฤพนธ์จิรกุล
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard 2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนการเคหะท่าทราย จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้การวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ และ 3) แบบประเมินทักษะการนำเสนอ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลจากการวิจัยพบว่า 1) ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard อยู่ในระดับมาก 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, กระดาน Moodboard, ความคิดสร้างสรรค์, ทักษะการนำเสนอ

ธัญพิชชา วัลไพจิตร

Thesis Title	DEVELOPING CREATIVITY AND PRESENTATION SKILLS USING CREATIVITY-BASED LEARNING WITH MOODBOARDS FOR GRADE 8 STUDENTS
Author	Thanpidcha Valapaichitra
Thesis Advisor	Sudkanung Naruponjirakul, Ed. D.
Program	Master of Education (Curriculum and Instruction)
Academic Year	2023

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) study the level of creativity of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards; 2) compare the creativity of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards against the 70 percent criterion; and 3) compare the presentation skills of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards against the 70 percent criterion. The sample used in the research comprised 30 Grade 8 students at Karnkehathasai School, obtained through a cluster sampling method. The tools used in the research included 1) lesson plans utilizing creativity-based learning with moodboards, 2) a creativity assessment form, and 3) a presentation skills assessment form. Statistics used in data analysis included percentages, mean scores, standard deviations, and t-test.

The results of the research found that 1) the level of creativity of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards was high; 2) the creativity of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards was higher than the 70 percent criterion with statistical significance at the .05 level; and 3) the presentation skills of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards were higher than the 70 percent criterion with statistical significance at the .05 level.

Keywords: Creativity-based learning, Moodboards, Creativity, Presentation skills

ofotaw um urigo

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก อาจารย์ ดร.สุตคณิง นฤพนธ์จิรกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำปรึกษา ช่วยชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องในการทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจนการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งกับการดูแลเอาใจใส่เสมอมา จึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ว่าที่ร้อยโท ชัยชาญ จันทร์ศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุदारัตน์ เทพพิมล และ นาย อภิชัย หอมชาติ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขเครื่องมือให้มีคุณภาพ

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนการเคหะท่าทราย เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร ที่ให้ความอนุเคราะห์และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ เพื่อน ๆ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุทุกท่านในกลุ่มสาระศิลปะ โรงเรียนการเคหะท่าทราย เขตหลักสี่ และครอบครัวที่ให้การสนับสนุน ให้ความช่วยเหลือและคอยให้กำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอน้อมรำลึกพระคุณของบิดา มารดา คณาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน ช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมีความเพียรพยายามในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จด้วยดี

ธัญพิชชา วัลไพจิตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	5
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 หลักสูตรกลุ่มสาระศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ ตามหลักสูตร.....	9
แกนกลางชั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	
2.2 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	11
2.3 กระดาน Moodboard	18
2.4 ความคิดสร้างสรรค์.....	28
2.5 ทักษะการนำเสนอ.....	38
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	56
2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	67
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	68
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	68
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	69
3.3 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	69
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	78

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	79
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	79
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	82
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	87
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	88
5.2 อภิปรายผล.....	89
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	91
บรรณานุกรม.....	93
ภาคผนวก.....	103
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	104
ข จดหมายขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ.....	106
ค เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	110
ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	112
จ ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	133
ฉ ตารางแสดงคะแนนของนักเรียน.....	141
ช ภาพบรรยากาศชั้นเรียน.....	146
ประวัติผู้เขียน.....	163

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางศ.1.1.....	9
ตารางที่ 2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ศ 1.2.....	10
ตารางที่ 2.3 บริบทการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	17
ตารางที่ 2.4 อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอผลงาน.....	20
ตารางที่ 2.5 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ (ลิปป์ สุขสำราญ).....	36
ตารางที่ 2.6 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์.....	37
ตารางที่ 2.7 โครงสร้างการนำเสนอ.....	43
ตารางที่ 2.8 เกณฑ์การนำเสนอ (Presentation) (เทพ สงวนกิตติพันธ์).....	50
ตารางที่ 2.9 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการนำเสนอ (ไพศาล สุวรรณน้อย)	51
ตารางที่ 2.10 เกณฑ์การประเมินการนำเสนอผลงาน (UAMC).....	53
ตารางที่ 2.11 ตารางสังเคราะห์รายการประเมินทักษะการนำเสนอของผู้วิจัย.....	53
ตารางที่ 2.12 เกณฑ์ประเมินทักษะการนำเสนอของผู้วิจัย.....	55
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
ตารางที่ 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน..... ร่วมกับกระดานMoodboard	70
ตารางที่ 3.2 เกณฑ์ประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัย.....	70
ตารางที่ 3.3 เกณฑ์ประเมินทักษะการนำเสนอของผู้วิจัย.....	72
ตารางที่ 3.4 การสร้างเครื่องมือในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	76
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ตารางที่ 4.1 คะแนนและร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	82
ตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70	84
ตารางที่ 4.3 คะแนนและร้อยละของทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	84
ตารางที่ 4.4 การเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2..... กับเกณฑ์ร้อยละ 70	86

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ภาพที่ 1 ตัวอย่าง physical moodboard.....	19
ภาพที่ 2 ตัวอย่าง digital moodboard.....	19
ภาพที่ 3 การใช้ Moodboard กับการจัดการเรียนรู้.....	23
ภาพที่ 4 CANVA	23
ภาพที่ 5 ADOBE SPARK.....	24
ภาพที่ 6 PINTEREST.....	25
ภาพที่ 7 แผนภาพความเชื่อมโยง ตัวแปรต้นและตัวแปรตาม.....	66
ภาพที่ 8 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาประเทศไทยได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบไปเป็นเศรษฐกิจแบบเพิ่มมูลค่า ซึ่งมีปัจจัยสำคัญอันเนื่องมาจากช่วงเวลาที่ผ่านมาประเทศไทยของเรานั้นได้ให้ความสำคัญกับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะงานอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าและต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เข้ามาช่วยในการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นอย่างมาก จากข้อมูลของ Thailand Creative and Design Center (ธนวัชร จริยะภูมิ และ พัลลภ พิระยะสุรวงศ์, 2558) พบว่า อัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ทั่วโลกสูงขึ้นกว่าร้อยละ 8.7 ส่งผลให้เกิดการจ้างงานมากกว่าอุตสาหกรรมอื่นถึงร้อยละ 50 ทำให้ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถพัฒนาและสร้างมูลค่าทางธุรกิจของบริษัทหรือองค์กรให้เติบโต บริษัทที่มีการพัฒนาพนักงานให้มีความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจะสามารถทำให้พนักงานมีแนวทางใหม่ๆ ในการทำงาน แก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังมองปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถและท้าทายความคิด การสร้างแนวคิดใหม่เพื่อการทำงานส่งผลให้องค์กรมีความได้เปรียบทางธุรกิจอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 (ศศิมา สุขสว่าง, 2563) นอกจากนี้ Tony Wagner อาจารย์และผู้ร่วมก่อตั้ง Change Leadership Group แห่งมหาวิทยาลัย Harvard ยังให้ความสำคัญกับทักษะทางด้านอารมณ์ (Soft Skills) มากเป็นพิเศษ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการแก้ปัญหา ความเป็นผู้นำ เป็นต้น ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้รวมถึงทักษะทางเทคโนโลยีนวัตกรรมจะสร้างความแปลกใหม่ สร้างมูลค่าและคุณค่าเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในตลาดโลกได้ ทำให้ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เป็นกุญแจสำคัญในการแข่งขันทางธุรกิจระดับนานาชาติ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองในการคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว นำไปสู่การคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่ในการคิดค้นสิ่งต่างๆ ที่ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จึงเป็นเรื่องที่ทุกฝ่ายจะต้องให้ความสำคัญและจัดกิจกรรมให้มีการพัฒนาสมองทั้งสองส่วนของผู้เรียน ดังทฤษฎีของ Guilford (1956) ที่กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดได้หลายทิศทาง หลายมุม คิดได้กว้างไกล นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้ ซึ่งเรียกว่าความคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) ความคิดอเนกนัยนี้ประกอบไปด้วย (1) ความคิดริเริ่ม คือความคิดแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา (2) ความคล่องแคล่วในการคิด คือ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน (3) ความยืดหยุ่นในการคิด คือ ประเภทหรือรูปแบบของความคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและสามารถดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นสิ่งต่างๆ (4) ความคิดละเอียดลออ คือลักษณะของการใช้ความคิดโดยพยายามประสานความคิดต่างๆ รวมเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิด

ความสำเร็จ ปัญญา วรรณชัย (2565) กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่า ควรให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ควรได้รับการปลูกฝังและส่งเสริมให้แก่เด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง ให้ผู้ที่สนใจได้นำความรู้นี้ไปศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และประยุกต์เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ และช่วยให้เด็กสามารถเผชิญโลกยุคปัจจุบันได้อย่างมั่นใจเพราะทำให้เด็กและเยาวชนมีศักยภาพรองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

วิชาศิลปะเป็นศาสตร์หนึ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ Corrado Feroci หรือ ศิลป์ พีระศรี ได้กล่าวถึงการศึกษาวิชาศิลปะว่าไม่ใช่เป็นเพียงการรู้วิธีที่จะวาดเขียน หรือแกะสลักสิ่งต่างๆ เพียงอย่างเดียว แต่วิชาศิลปะยังมีข้อดีอีกหลายมิติที่ได้รับการศึกษามาแล้วว่าเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กเล็ก และวิชาศิลปะควรที่จะได้รับการยกระดับความสำคัญมากขึ้น (“บทความ ข้อเขียน และงานศิลปกรรมของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี,” 2545) ปัจจุบันวิชาศิลปะได้รับการบรรจุอยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และมีระบุไว้ในตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางว่าการเรียนศิลปะจะช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ แต่ปัญหาในด้านการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่าการสอนศิลปะในประเทศไทยไม่เน้นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และยังไม่ส่งเสริมความกล้าแสดงออกอย่างเต็มที่ จากผลการวิจัย ญัฐวรรณ เฉลิมสุข (2563) ที่ศึกษาโครงสร้างเวลาเรียนหลักสูตรแกนกลางพบว่าสำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิชาศิลปะมีจำนวนเวลาเรียนในระดับที่น้อยกว่าสาขาวิชาอื่นอยู่มาก คือประมาณ 80 ชั่วโมง ในขณะที่วิชาอื่นๆ อย่างคณิตศาสตร์มีจำนวนเวลาเรียนอยู่ที่ 120 ชั่วโมง และในช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิชาศิลปะก็ยังคงได้เวลาเพียงแค่ 120 ชั่วโมง ขณะที่วิชาอื่นๆ ได้รับความสำคัญมากกว่าคือประมาณ 240 ชั่วโมง ทั้งที่ความสำคัญของวิชาศิลปะเองนั้นก็ไม่ได้ด้อยไปกว่าวิชาอื่น จึงส่งผลให้เกิดปัญหาด้านการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่ส่งเสริมจินตนาการ นอกจากนี้ ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงและฝึกปฏิบัติอย่างหลากหลาย เมื่อผู้เรียนมีทักษะมากพอแล้วจะเกิดความมั่นใจในความสามารถของตนเอง และจะใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ เกิดการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานจากการสังเกตและการประเมินภาพผลงาน บทบาทผู้สอนในวิชาศิลปะต้องจัดเตรียมกิจกรรมให้พร้อม ชี้นำ กระตุ้นการเรียนรู้และให้คำแนะนำกับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ พร้อมทั้งมีการจัดวางแผนในการทำงานให้เป็นระบบและเกิดผลงานที่สมบูรณ์ เพื่อส่งเสริมจินตนาการเรียนรู้ที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างผลงานจากอุปกรณ์ที่หลากหลาย แปลกใหม่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานด้วยความพึงพอใจและเป็นอิสระ มีการบูรณาการระบบการคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงให้เกิดจินตนาการเรียนรู้ โดยเสริมสร้างการเรียนรู้ทางศิลปะและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องได้ Shedd and Coyner (2015) ได้ระบุว่า การนำวิชาศิลปะมาให้เด็กได้ศึกษานั้น เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้เผชิญความยากลำบากในการเปลี่ยนแปลงมโนภาพให้ออกมาเป็นรูปเป็นร่าง ซึ่งระหว่างกระบวนการนั้นเด็กจำฝึกทักษะการแก้ปัญหา ไม่ว่าจะเป็นการวาด การผสมสี ไปจนถึงการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ และค้นพบคำตอบของสิ่งต่างๆ เช่น “ทำไมจึงเกิดแบบนี้” และ “ทำอย่างไรเพื่อจะให้เกิดสิ่งนี้” ที่จะกลายเป็นความรู้ที่คงทนของผู้เรียนต่อไป

นอกจากความคิดสร้างสรรค์ที่จัดเป็นทักษะที่สำคัญในปัจจุบันแล้ว ทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอ ก็จัดเป็นทักษะที่มีความสำคัญเช่นเดียวกัน เนื่องจากเป็นรูปแบบหนึ่งด้วยการถ่ายทอด (Delivery) ข้อมูล แผนงาน โครงการ และข้อเสนอจากผู้นำเสนอผลงานไปสู่ผู้พิจารณาผลงาน หรือจากผู้นำเสนอไปสู่บุคคลและกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจให้ตรงกัน ผู้เรียนในยุคปัจจุบันหลายคนมีความสามารถและทักษะพื้นฐาน แต่ขาดทักษะการสื่อสารว่าต้องการอะไร ทำให้ผู้รับสารฟังไม่เข้าใจ ซึ่งการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและชัดเจน จะทำให้ทุกคนมองเห็นสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างถูกต้อง การสื่อสารที่ชัดเจนจะช่วยให้ทุกคนเห็น จุดมุ่งหมายที่ชัดเจน (เทพ สงวนกิตติพันธ์, 2556) และเป็นทักษะที่สำคัญของการทำงานยุคใหม่ที่เราใช้ในการแก้ปัญหาและตัดสินใจในการใช้ชีวิตประจำวัน การจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาด้วยกรอบการเรียนรู้ของ หลักสูตรแกนกลางไม่ส่งเสริมในทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอมากนัก ดังนั้นผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการ ฝึกฝนทักษะการนำเสนอให้เกิดความชำนาญและเกิดประสิทธิภาพ จะทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในด้าน นำเสนอ การสื่อสารให้เข้าใจตรงกันและยังเป็นทักษะที่จะช่วยให้ผู้เรียนก้าวหน้าในการประกอบอาชีพการ ทำงานในอนาคตอีกด้วย

การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีความแตกต่าง จากการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำ แต่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ความสามารถในการแยกแยะ ข้อมูลได้ว่าอะไรเป็นความคิดเห็น อะไรเป็นข้อเท็จจริง อะไรมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด การเรียนรู้แบบ นี้เปลี่ยนแปลงการสอนไปในแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสร้างทักษะแห่งอนาคต วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ และคณะ (2562) ได้กล่าวว่ นอกจากผู้เรียนจะได้มีความคิดวิเคราะห์ ยังได้ฝึกฝนทักษะในการสื่อสาร การ ทำงานเป็นทีม ทักษะในการเรียนรู้ และที่สำคัญที่สุด คือทักษะในการคิดสร้างสรรค์ โดยการจัดการเรียนรู้แบ่ง ออกเป็น 5 ขั้นตอนได้แก่ (1) กระตุ้นความสนใจ (2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (3) ค้นคว้าหา ข้อมูล (4) นำเสนอผลงาน และ (5) ประเมินผล ดังนั้นการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายโดยมีผู้สอนนั้นเป็นผู้ อำนวยความสะดวกในขณะที่เรียนรู้ของผู้เรียน ให้ได้มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนอย่างเต็มที่และยัง สามารถพัฒนาอย่างต่อเนื่องในอนาคตทำให้เกิดทักษะศตวรรษที่ 21

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอในปัจจุบันสามารถใช้เครื่องมือ (tools) อย่าง หลากหลายตามประเภทงานหรือจุดประสงค์ของผู้ใช้ เช่น SCAMPER, Storyboard, My mapping เป็นต้น ซึ่ง Moodboard หรือกระดานแสดงอารมณ์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการนำมาเป็นเครื่องมือที่ช่วย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอ เนื่องด้วยมีลักษณะเด่น คือเป็นกระดานที่รวบรวมความคิด และแรงบันดาลใจต่างๆ ผ่านการใช้รูปภาพ ข้อความ หรือตัวอย่างของวัตถุขึ้นมาประกอบกัน ให้ตรงตามโจทย์ หรือหัวข้อที่กำหนด แล้วนำเสนอออกมาเป็นแนวคิดของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ทำให้ผู้คิดสร้างสรรค์และ ลูกค้าได้เห็นภาพร่างที่ตรงกัน ส่วนใหญ่เราจะเห็นการใช้ Moodboard ในอุตสาหกรรมแฟชั่นหรือการ ออกแบบเพื่อนำเสนอเรื่องราวหรือแนวคิดที่เป็นต้นแบบนวัตกรรมได้ โดยมีวิธีการ คือ (1) ตั้งหัวข้อหรือโจทย์ ที่จะนำเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์ ว่าอยากได้แนวทางใด สีสันทันและรูปแบบอย่างไร (2) รวบรวมและหาสิ่งที่

ต้องการ เช่น รูปภาพ ตัวอักษร กราฟิก โทนมสีต่างๆ ที่ตรงกับโจทย์ที่ตั้งไว้ในข้อหนึ่ง (3) นำมาร้อยเรียง จัดการ วางองค์ประกอบให้สามารถนำเสนอความคิดที่ตั้งไว้ได้ เพื่อให้เห็นภาพรวมของสิ่งที่กำลังจะสร้างสรรค์ (4) ใส่ คำอธิบาย เพื่อการสื่อสารเพิ่มเติม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหรือลูกค้าเข้าใจสิ่งที่ต้องสื่อให้ชัดเจน (ศศิมา สุขสว่าง, 2563) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ Moodboard เป็นเครื่องมือที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการ นำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นภาพชัดเจนเพื่อความเข้าใจตรงกัน ตรงตามความต้องการในการพัฒนา อุตสาหกรรมที่ต้องการความแปลกใหม่และมูลค่าสูง อย่างไรก็ตาม ยังมีผู้นำเอาเครื่องมือกระดาน Moodboard มาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะอยู่น้อยมาก ผู้วิจัยจึงสนใจนำมาใช้กับการจัดการเรียนรู้วิชา ศิลปะเพื่อให้ให้นักเรียนนำเสนอความคิดและการออกแบบที่สอดคล้องกับการทำงานของภาคธุรกิจ เพื่อพัฒนา ให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมให้ใช้ Moodboard ฝึกทักษะการนำเสนอ

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) ร่วมกับกระดาน Moodboard มาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งนักเรียนสามารถนำความรู้และ ประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์และการนำเสนอ นำไปปรับใช้ ในชีวิตประจำวันและในอนาคตได้

1.2 คำถามการวิจัย

- 1.2.1 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับกระดาน Moodboard อยู่ในระดับใด
- 1.2.2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 หรือไม่
- 1.2.3 ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 หรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard
- 1.3.2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70
- 1.3.3 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard อยู่ในระดับมาก

1.4.2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

1.4.3 ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1.5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 5 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 236 คน (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร [สนศ.], 2566)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย สังกัด กรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง มีจำนวนนักเรียน 30 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบกลุ่ม

1.5.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

- ตัวแปรตาม ได้แก่
- (1) ความคิดสร้างสรรค์
 - (2) ทักษะการนำเสนอ

1.5.3 ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หัวข้องานทัศนศิลป์และงานออกแบบในการโฆษณา วิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้รายสัปดาห์จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 15 ชั่วโมง

1.5.4 ระยะเวลาในการวิจัย

ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 (ระหว่างเดือนมกราคม- มีนาคม 2567) รวมเป็นเวลา 15 ชั่วโมง

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างตื่นตัว และฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานได้รับแนวคิดมาจากการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบการคิด

แนวขนานของ Edward de Bono มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต เน้นการค้นคว้ามากกว่าการรอรับความรู้แบบเดิม ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนได้แก่ (1) กระตุ้นความสนใจ (2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (3) ค้นคว้าหาข้อมูล (4) นำเสนอผลงาน และ (5) ประเมินผล

1.6.2 กระดาน Moodboard หมายถึง เครื่องมือในการรวบรวมความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจต่างๆ ทั้งในระดับรายบุคคลและรายกลุ่มแล้วนำเสนอออกมา โดยเลือกใช้รูปภาพ ข้อความ ลักษณะตัวอักษร และสี มาประกอบกันให้ตรงตามโจทย์หรือสถานการณ์ที่กำหนด สามารถสร้างในรูปแบบออนไลน์และรูปแบบกระดาษ

1.6.3 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่นำเอาแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้ร่วมกับกระดาน Moodboard มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานหรือชิ้นงานศิลปะ โดยนำเสนอบนกระดาน Moodboard ซึ่งเป็นพื้นที่แสดงผลงานที่ต้องใช้รูปภาพ ข้อความ ตัวอักษร และสีมานำเสนอแนวคิดของผู้ออกแบบ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard มี 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้สื่อรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ เพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และอยากค้นคว้าหาคำตอบในการสร้างผลงานศิลปะ

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัย จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจหรือตามปัญหาที่พบ

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อตอบปัญหาในกลุ่มของตนเอง การค้นคว้าข้อมูลเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีการสร้างผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด หลากหลายรูปแบบมากที่สุด จากนั้นจึงเลือกวิธีการที่ดีที่สุดทำเป็นผลงานในกระดาน Moodboard

ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานศิลปะบนกระดาน Moodboard โดยเน้นให้ผู้เรียนบอกเล่าแนวคิดของผลงานกลุ่ม และแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่ปรากฏในผลงาน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการนำเสนอให้ผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม พร้อมให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

1.6.4 ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวจนเกิดความคิดแปลกใหม่ในการสร้างผลงานด้วย Moodboard ตามโจทย์ที่กำหนดให้ ความคิดสร้างสรรค์สามารถวัดได้ด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบประเมินผลงานของนักเรียนโดยใช้ scoring rubrics ประเมินตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ (1) ความคิดริเริ่ม (2) ความคิดคล่องแคล่ว (3) ความคิดยืดหยุ่น และ (4) ความคิดละเอียดลออ ในแต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน

1.6.5 ทักษะการนำเสนอ หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดแนวคิดเพื่อนำเสนอผลงาน Moodboard ของตนเองไปสู่บุคคลหรือที่ประชุมชน สามารถวัดได้โดยแบบประเมินทักษะการนำเสนอที่ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนตาม scoring rubrics โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ (1) เนื้อหา (2) การใช้ภาษา (3) การใช้น้ำเสียง และ (4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง ในแต่ละ ด้านให้คะแนนตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน

1.6.6 เกณฑ์ร้อยละ 70 หมายถึง คะแนนที่ได้จากการวัดความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard มีค่าร้อยละ 70 จากคะแนนเต็ม ซึ่งเกณฑ์ร้อยละ 70 เป็นเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นโดยอิงจาก เกณฑ์ขั้นต่ำที่โรงเรียนคาดหวังในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.7.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และมีความสามารถในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

1.7.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการนำเสนอ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.7.3 เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนรู้รายวิชาที่เกี่ยวกับศิลปะโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 หลักสูตรกลุ่มสาระศิลปะ สาระที่ 1 ทศศิลป์ ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

- 2.1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ
- 2.1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางขั้นพื้นฐาน
- 2.1.3 คุณภาพผู้เรียน

2.2 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

- 2.2.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 2.2.2 หลักการของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 2.2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 2.2.4 บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

2.3 กระดาน Moodboard

- 2.3.1 รูปแบบการนำเสนอผลงานด้วย Moodboard
- 2.3.2 เครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน
- 2.3.3 การใช้ Moodboard กับการจัดการเรียนรู้
- 2.3.4 ประโยชน์ของ Moodboard
- 2.3.5 ข้อดีและข้อจำกัดในการใช้ Moodboard
- 2.3.6 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

2.4 ความคิดสร้างสรรค์

- 2.4.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
- 2.4.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
- 2.4.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 2.4.4 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

2.5 ทักษะการนำเสนอ

- 2.5.1 ความหมายของการนำเสนอ
- 2.5.2 ประเภทของการนำเสนอ
- 2.5.3 เทคนิคในการนำเสนอ

2.5.4 การพัฒนาทักษะการนำเสนอ

2.5.5 การประเมินทักษะการนำเสนอ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 หลักสูตรกลุ่มสาระศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ

ทักษะศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุสร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์ จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากลชื่นชมประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

2.1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ศ 1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.2	1. อภิปรายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบและแนวคิดของงานทัศนศิลป์ที่เลือกมา	- รูปแบบของทัศนธาตุ และแนวคิดในงานทัศนศิลป์

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.2	2. บรรยายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบของรูปแบบการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน	- ความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุ อุปกรณ์ ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน
	3. วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมายและเรื่องราวต่างๆ	- เทคนิคในการวาดภาพสื่อความหมาย
	4. สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์	- การประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
	5. นำผลงานการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางาน	- การพัฒนางานทัศนศิลป์ - การจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน
	6. วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร	- การวาดภาพถ่ายทอดบุคลิกลักษณะของตัวละคร
	7. บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอตัวอย่างประกอบ	- งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตารางที่ 2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาตรฐาน ศ 1.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม. 2	1. ระบุและบรรยายเกี่ยวกับวัฒนธรรมต่างๆที่สะท้อนถึงงานทัศนศิลป์ในปัจจุบัน	- วัฒนธรรมที่สะท้อนในงานทัศนศิลป์ปัจจุบัน
	2. บรรยายถึงการเปลี่ยนแปลงของงานทัศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัยโดยเน้นถึงแนวคิดและเนื้อหาของงาน	- งานทัศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุคสมัย
	3. เปรียบเทียบแนวคิดในการออกแบบงานทัศนศิลป์ที่มาจากวัฒนธรรมไทยและสากล	- การออกแบบงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล

2.1.3 คุณภาพผู้เรียน

เมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนสามารถรู้และเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบและเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมายและเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างมีคุณภาพวิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาและประเมินคุณค่างานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น สามารถเลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ กราฟิก ในการนำเสนอข้อมูลและมีความรู้ ทักษะที่จำเป็นด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์

สรุปได้ว่า แนวคิดของหลักสูตรกลุ่มสาระศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะชื่นชมความงามมีสุนทรียภาพควมมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

2.2 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2.2.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ไพศาล สุวรรณน้อย (2558) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) ว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก ถ้ามองในแง่ของยุทธศาสตร์การสอน PBL เป็นเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเองจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิจารณ์ญาณ คิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น แนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ที่นักจิตวิทยาทางการศึกษานำมาเป็นประเด็นในการถกเถียงกันมีอยู่ 2 กลุ่ม คือ

(1) กลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมนิยม (Behaviorist learning theory) ในกลุ่มนี้เชื่อว่าความรู้มีอยู่มากมายในโลก แต่ความรู้ที่สามารถถ่ายทอดไปยังผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมนั้นมีเพียงเล็กน้อย การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง นักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับกันในกลุ่มนี้ คือ Skinner

(2) กลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพุทธิปัญญานิยม (Cognitive learning theory) มีความเชื่อว่าความรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างที่มีลักษณะเฉพาะ (particular structure) กับสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา (psychological environment) ของผู้เรียนแต่ละบุคคล การเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนโลกภายในของตน โดยอาศัยกระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการรับความรู้ใหม่เข้าไปในสมอง

หรือจากการปรับเปลี่ยนความรู้เก่าให้เข้ากับความรู้ใหม่ นักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับแนวคิดมากที่สุดในกลุ่มนี้ คือ Piaget

สัว์ฉน์ ทองธนาภล (2561) ได้กล่าวว่ำ การปรับตัวเพื่อเผชิญกับความท้าทายต่างๆ ของโลกที่ไม่เหมือนเดิม เพื่อจะให้มีชีวิตและการงานที่จะพัฒนาอย่างยั่งยืนได้ จึงเป็นเรื่องสำคัญทางการศึกษาของไทยยุคนี้ มีการพูดถึงการสร้างนักเรียน นักศึกษาให้รู้จักคิด มิใช่เพียงแต่ท่องจำ หรือให้คิดเป็นทำเป็นในการวิเคราะห์ และวางแผน มักมีการเสนอให้คำนึงถึง “ความคิดนอกกรอบ” และพิจารณาให้รอบด้าน เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ เป็นการสร้างวิธีการคิดที่กระตุ้นสมองให้สร้างสรรค์ความคิดใหม่ๆ และเป็นธรรมชาติ ความคิดแนวขนานของ Edward de Bono หรือ แนวความคิดนอกกรอบ คือการมองมุมมองที่แปลกออกไป ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะถูกขวางกั้นด้วยความคิดแนวตั้งแบบตรรกวิทยาจนดูขัดแย้งหรือ เป็นความคิดที่อยู่ตรงข้ามกัน จึงเป็นวิธีการที่จะฝึกให้สมองใช้แนวทางที่ต่างออกไป เพื่อสร้างระบบการคิดในสมอง ให้ได้คิดและรู้มากขึ้น

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) ได้นำเสนอว่า การเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายโดยมีผู้สอนนั้นเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในขณะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ได้มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนอย่างเต็มที่และยังสามารถพัฒนาอย่างต่อเนื่องในอนาคตทำให้เกิดทักษะศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาที่จำเป็นในอนาคต อันได้แก่ทักษะการค้นคว้า ทักษะการคิด และทักษะการทำงานร่วมกัน การจัดการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนการรอรับบรรยายแบบเดิม ซึ่งแบ่งการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ และ ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning: CBL) เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนแนว active learning ที่พัฒนาขึ้นจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะครบสองด้าน คือได้ทั้งด้านเนื้อหาวิชาและทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างตื่นตัวและฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานได้รับแนวคิดมาจากการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบการคิดแนวขนานของ Edward de Bono หรือแนวการคิดนอกกรอบ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคตเน้นการค้นคว้ามากกว่าการรอรับความรู้แบบเดิม การจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) กระตุ้นความสนใจ (2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (3) ค้นคว้าหาข้อมูล (4) นำเสนอผลงาน และ (5) ประเมินผล

2.2.2 หลักการของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสร้างสรรค์เป็นฐานต้องผสมผสานกระบวนการจัดการเรียนรู้และบรรยากาศในการเรียนรู้เข้าด้วยกันเพื่อให้มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่ง วิริยะ ฤ

ชัยพาณิชย์ นำแนวทางการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงเนื้อหา กระบวนการ และบรรยากาศการเรียนรู้ และเสนอเป็นหลักการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบที่สร้างสรรค์เป็นฐานไว้มีกระบวนการ 8 ข้อ ดังนี้

- (1) การสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ (Inspiration)
- (2) การเปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แล้วนำข้อมูลที่ได้ค้นหามาสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Self-Study)
- (3) การสอนมุ่งเน้นที่รายคนหรือรายกลุ่มมากกว่าการสอนรวม
- (4) การสอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ค้นหาหนทางแก้ไขด้วยตนเอง (Individual Problem Solving)
- (5) การทำงานเป็นกลุ่มหรือโครงการ (Team Project)
- (6) เกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในห้องเรียน เช่น การให้รางวัล การแข่งขัน การแสดงระดับขั้นของความสำเร็จ (Game-Based Learning)
- (7) วิธีการนำเสนอผลงานที่หลากหลาย เช่น พูด เขียน แสตง หรือการจัดทำเป็นสื่อต่าง ๆ (Creative Presentation)
- (8) การวัดผลที่ออกแบบไว้ล่วงหน้าโดยกำหนดเป้าหมายการวัดผลไว้ (Informal Assessment and Multidimensional Assessment Tools)

สรุปได้ว่า หลักการของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานให้คำนึงถึงคำนึงถึงเนื้อหา กระบวนการ และบรรยากาศการเรียนรู้ และเสนอเป็นหลักการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบตามกระบวนการการสร้างสรรค์เป็นฐานทั้ง 8 ข้อ ดังกล่าว

2.2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

มงคล เรียงณรงค์ และ ลัดดา ศิลาน้อย (2558) อธิบายว่า รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นการสอนที่เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ กระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

- (1) ขั้นกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ครูนำเสนอด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ รูปภาพคลิปวิดีโอ ข่าว เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน สิ่งของ และเกม
- (2) ขั้นตั้งปัญหารายบุคคลนักเรียนแต่ละคนตั้งปัญหาจากสื่อที่ครูได้นำเสนอ โดยครูทำการสุ่มเพื่อซักถาม สนทนา พูดคุย ใช้สถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา
- (3) ขั้นกิจกรรมกลุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาชุดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์โครงการ หรือในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย
- (4) ขั้นนำเสนอผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานต่อชั้นเรียนโดยมีการวิเคราะห์วิจารณ์ในรูปแบบการแข่งขันท้า หรือนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย
- (5) ขั้นประเมินผล ด้วยรูปแบบการประเมินที่หลากหลาย เช่น การเขียนความรู้สึกของตนเอง เกม การทำแบบทดสอบ การแสดงบทบาทสมมุติ การทำแผ่นพับ และการประเมินด้วยสื่อที่หลากหลาย เป็นต้น

ขณะที่ ชุดีลัค ชุ่มเย็น (2565) เสนอว่า การประยุกต์ใช้การเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบไปด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ โดยสื่อมัลติมีเดีย และอำนวยความสะดวกการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การค้นคว้าเพื่อเรียนรู้ผ่านกิจกรรม กระตุ้นความอยากรู้โดยผู้อำนวยความสะดวกกำหนดโจทย์ช่วยกระตุ้นความอยากรู้โดยไม่มุ่งหวังคำตอบแต่เน้นที่กระบวนการซึ่งมาได้คำตอบ

ขั้นตอนที่ 3 การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัวผู้อำนวยความสะดวกอธิบายพร้อมยกตัวอย่างและมอบหมายชิ้นงานเพื่อให้ค้นคว้ารายบุคคลเพื่อเชื่อมโยงสู่การสอนและแนะนำแบบตัวต่อตัวเมื่อนักศึกษานำเสนอชิ้นงานต่อผู้อำนวยความสะดวก

ขั้นตอนที่ 4 การฝึกฝนตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคลผู้อำนวยความสะดวกอธิบายพร้อมยกตัวอย่างและมอบหมายชิ้นงานเพื่อให้ค้นคว้ารายบุคคลเพื่อเชื่อมโยงการฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล

ขั้นตอนที่ 5 การฝึกการทำงานเป็นทีมด้วยโครงงานผู้อำนวยความสะดวกให้นักศึกษาระดมความคิดเห็นโดยวิเคราะห์และจับกลุ่มบทความเชิงวิชาการ

ขั้นตอนที่ 6 การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ผู้อำนวยความสะดวกให้นักศึกษานำเสนอและผู้ฟังจะมีบทบาทในการวิจารณ์แบบสร้างสรรค์โดยทำเป็นข้อตกลงร่วมกันก่อนการนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 7 การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนรู้ด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์การประเมินที่สร้างสรรค์คือการเสริมแรงทางบวกเน้นชื่นชมสิ่งที่ดีเพื่อเป็นแรงเสริมและให้กำลังใจเชิงบวกในจุดด้อยโดยผู้อำนวยความสะดวก มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากการประเมินผลทำได้ทางระหว่างภาคการศึกษาและสิ้นสุดภาคการศึกษา

ในทำนองเดียวกันกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของที่นำเสนอโดยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ (2564) มีการจัดลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจแม้ในรูปแบบการสอนแบบปกติจะมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเราอยู่แล้วก็ตามแต่ในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นมีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียนการทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากรู้อยากค้นหาคำตอบถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งแตกต่างจากการจัดการสอนแบบดั้งเดิมที่เราคุ้นเคยซึ่งมักจะใช้กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน ในการกระตุ้นความสนใจผู้เรียนสามารถใช้วิธีการต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

- (1) ใช้เหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน
- (2) ใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีรูปภาพ เสียง ข้อความ และภาพเคลื่อนไหว
- (3) ใช้เกมหรือกิจกรรมสนทนาการที่สัมพันธ์กับเนื้อหาที่สอน

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหาเพื่อกระตุ้นความอยากรู้จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจเพื่อค้นหาคำตอบตามที่

ตนเองต้องการ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นต้นนำ การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็มาจากปัญหาที่ผู้เรียนเป็นผู้สงสัยและต้องการคำตอบ ไม่ใช่เกิดจากการกำหนดขึ้นโดยผู้สอน

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่มให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหาผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกเนื้อหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบเป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดโดยหลีกเลี่ยงการตัดสินและการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิดแต่จะใช้วิธีการง่าย เช่น การถามกลับด้วยคำถามว่า “จะดีหรือ” “แน่ใจหรือ” “ทำไมถึงคิดแบบนั้น” “มันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่” หรือ “เพื่อน ๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้” สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งสำหรับผู้สอนนั้นไม่ใช่ความรู้ในเนื้อหา แต่เป็นแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่ผู้สอนนั้นจะสามารถนำไปแนะนำผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบได้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองได้ไปศึกษาค้นคว้าและคิดออกมาเป็นชิ้นงาน ผู้สอนควรตระหนักว่าผลงานคือการแสดงความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมานำเสนอผลงานไม่ว่าจะด้วยวิธีการใดก็ตาม ผู้สอนควรให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอผลงานจนจบโดยไม่แทรกแซง เมื่อจบการนำเสนอแล้วผู้สอนจึงเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นซักถาม หรือแสดงความคิดเห็น โดยต้องรักษาสภาพอากาศในชั้นเรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ขยายหรือต่อยอดความคิดออกไปให้ได้มากที่สุด

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน รูปแบบของการประเมินผลคือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) ดังนั้นการประเมินผลจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้ เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน ซึ่งในรูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นสามารถประเมินทั้ง 3 ด้านด้วยวิธีการดังนี้

- (1) ด้านความรู้ ผู้สอนสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่คุ้นเคย นั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาตอนนี้มากน้อยเพียงใด
- (2) ด้านทักษะ การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งสามารถใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบริค (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการจัดหัวข้อในการประเมิน และรายละเอียดการประเมินที่จำเป็น เช่น หากผู้สอนจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น
- (3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบรูบริค (Rubric) ได้ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับการประเมินทักษะ

สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างตื่นตัว และฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบ

สร้างสรรค์เป็นฐานได้รับแนวคิดมาจากการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบการคิดแนวขนานของ Edward de Bono มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต เน้นการค้นคว้ามากกว่าการรอรับความรู้แบบเดิม ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนได้แก่ (1) กระตุ้นความสนใจ (2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (3) ค้นคว้าหาข้อมูล (4) นำเสนอผลงาน และ (5) ประเมินผล

2.2.4 บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่ทุกฝ่ายจะต้องมุ่งพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในทุกระดับ และควรกระทำอย่างสม่ำเสมอ จัดกิจกรรมให้มีการพัฒนาสมองทั้งสองซีกไปในเวลาเดียวกัน เกิดความสมดุลในการคิดและคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันอยู่ในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการแข่งขันทางสังคมที่ค่อนข้างสูงต้องปรับตัวให้ทัดเทียมและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นสังคมและสิ่งแวดล้อมมีแนวโน้มที่จะทวีความสลับซับซ้อนมากขึ้น ทุกคนต้องใช้ทั้งความรู้ ทักษะด้านต่าง ๆ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผ่านมาผู้เรียนยังไม่ค่อยกล้าแสดงออกอย่างเต็มที่ด้วยสาเหตุหลายประการ ผู้ที่จะเป็นครูจำเป็นต้องฝึกหรือพัฒนาตนในด้านการคิด ความกล้าในการแสดงออก การแสดงความคิดเห็นและโดยเฉพาะในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ต้องสามารถวางแผนจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการปฏิบัติกิจกรรมของรายวิชานั้น ๆ ให้เต็มที่เหมาะสมและปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอสิ่งสมจนวนเกิดเป็นทักษะการคิดสร้างสรรค์ที่ติดตัวไปและสามารถนำไปใช้ประโยชน์แก่ตัวเองและสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์, 2560)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสร้างสรรค์เป็นฐานผู้สอนควรสร้างบริบทหรือบรรยากาศที่ช่วยสนับสนุนผู้เรียนให้มีคิดอย่างสร้างสรรค์ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2562) ได้ศึกษาโครงสร้างหลักของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning Model) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตเพื่อก้าวเข้าสู่งานใหม่ที่จะมาถึง ได้แก่ ทักษะด้านการค้นคว้า ทักษะการคิด และทักษะการทำงาน ฯลฯ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วยกระบวนการ (Process) และการสร้างบรรยากาศ (Context) จากผลการวิจัยของสถาบันวิจัยห้องเรียนแห่งอนาคต พบว่าผลสำเร็จของการนำ CBL ไปใช้คือ ผู้เรียนสนุก ผู้สอนตื่นตัว เป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้จริง โดยกำหนดบทบาทผู้สอนไว้ดังต่อไปนี้

(1) ผู้สอนต้องใช้เวลาผู้เรียนในขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด และขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ใช้เวลาในการสอนให้น้อยลง เน้นการสอนเป็นรายเดี่ยวหรือกลุ่มเล็กมากกว่าการสอนรวม

(2) ผู้สอนหลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่ต้องให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และตอบคำถามผู้เรียนด้วยคำถาม เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการค้นหาคำตอบต่อไป

(3) ผู้สอนควรหลีกเลี่ยงการตัดสินผู้เรียนว่าคำตอบของผู้เรียนนั้นผิดหรือถูก แต่ใช้วิธีการตอบคำถามด้วยคำถาม เช่น ทำไม่ถึงคิดอย่างนั้น เพื่อน ๆ มีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้ เป็นต้น

(4) การสอนในรูปแบบการสร้างสรรคเป็นฐานต้องเน้นสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการคิด

(5) การสอนในรูปแบบการสร้างสรรคเป็นฐานต้องใช้เรื่องที่ผู้เรียนสนใจเป็นเนื้อหา และใช้การค้นคว้าเนื้อหาวิชาความรู้ตามตำราเป็นตัวตาม

(6) ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนในรูปแบบการสร้างสรรคเป็นฐานควรใช้ระยะเวลาานานมากกว่า 90 นาที

(7) การสอนในรูปแบบการสร้างสรรคเป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนสนใจพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ จึงไม่จำเป็นต้องวัดผลครั้งเดียว ควรมีการวัดผลและรายงานผลให้ผู้เรียนรู้เป็นระยะเพื่อพัฒนาตนเองในแต่ละด้าน

(8) การสอนในรูปแบบการสร้างสรรคเป็นฐานต้องเกิดจากความสมัครใจและความสนใจของผู้เรียน ไม่ใช่การบังคับ

(9) ผู้สอนจะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่ผู้เรียนคิดและนำเสนอ เรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียน อาจมีการแสดงความคิดเห็นในจังหวะที่เหมาะสม และควรให้กำลังใจแก่ผู้เรียน

ผู้เรียนควรแสดงบทบาทของผู้เรียนดังต่อไปนี้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสร้างสรรคเป็นฐานประสบผลสำเร็จ

(1) ค้นคว้าแสวงหาความรู้ ฝึกฝนวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง

(2) กระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก กล้านำเสนอความคิดอย่างสร้างสรรค์

(3) มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

สรุปบริบทการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐานของผู้สอนและผู้เรียนได้ดังนี้

ตารางที่ 2.3 บริบทการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรคเป็นฐาน

ข้อที่	บริบทการจัดการเรียนรู้	
	ผู้สอน	ผู้เรียน
1	ระยะเวลาในการสอนน้อยลง เปิดโอกาสให้นักเรียนเหลือพื้นที่ไว้คนคว้าและคิดเองสนับสนุนให้นักเรียนได้คิด	ได้ลองค้นคว้าหาข้อมูลนำมาต่อยอดความคิดของตนไม่ใช่รอแต่ครู
2	ทำความเข้าใจกับผู้เรียนว่าชอบในสิ่งใดแล้วนำมาเชื่อมโยงกับบทเรียน	มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้สอน แลกเปลี่ยนความรู้ในการแสดงความคิดเห็น
3	เปลี่ยนจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดอย่างไม่จำกัด	มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ รู้จักการค้นคว้าหาข้อมูล ความกล้าแสดงออกด้านต่างๆ

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ข้อที่	บริบทการจัดการเรียนรู้	
	ผู้สอน	ผู้เรียน
4	ไม่รีบร้อนในการตัดสินใจว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิดแต่เป็นผู้คอยชี้แนะไปในทางที่ถูกต้อง	ฝึกฝนด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
5	การเรียนรู้ควรเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้มีทักษะ ไม่ใช่เพียงการแข่งขัน	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข
6	ควรให้ผู้เรียนสมัครใจมากกว่าการสั่งใช้ความร่วมมือและความสมัครใจเป็นหลัก	มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

2.3 กระดาน Moodboard

2.3.1 รูปแบบการนำเสนอผลงานด้วย Moodboard

Moodboard หรือกระดานแสดงอารมณ์เป็นเครื่องมือในการรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจต่างๆ นำเสนอออกมาโดยการเลือกรูปภาพตามความสนใจ ลักษณะตัวอักษร และสี มาประกอบกันให้ตรงตามโจทย์หรือสถานการณ์ที่กำหนด กระดาน Moodboard เป็นที่นิยมใช้ในการนำเสนอแนวคิดของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ทำให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นภาพและเข้าใจแนวคิดของนักออกแบบ ทั้งยังช่วยให้ผู้คิดสร้างสรรค์ และลูกค้าได้เห็นภาพร่างที่ตรงกัน ส่วนใหญ่การใช้ Moodboard จะปรากฏในอุตสาหกรรมแฟชั่นหรือการออกแบบและตกแต่งภายใน แต่ในปัจจุบัน สามารถนำ Moodboard มาทำงานร่วมกับ Storyboard เพื่อนำเสนอเรื่องราวหรือแนวคิดของต้นแบบนวัตกรรมได้ (ศศิมา สุขสว่าง, 2557)

การนำเสนอผลงานด้วย Moodboard สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

(1) Physical Moodboard หรือ Moodboard ที่สามารถจับต้องได้ เป็นการนำเสนอแนวคิดบนกระดานแผ่นใหญ่หรือบนหน้าสมุดแผ่นเล็ก โดยประกอบด้วยรูปภาพ กระดาษ หรือวัสดุตามที่ผู้ออกแบบเลือกใช้



ภาพที่ 1 ตัวอย่าง physical moodboard

ที่มา: “EEN TOTAALPLAN MAKEN - DEEL 3 | Het kleuren- & materialenplan”. (2021)

(2) Digital Moodboard เป็น Moodboard ที่สร้างขึ้นโดยใช้เว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน ในการสร้าง เช่น Photoshop, Illustrator, Presentation Slide, Pinterest, Canva หรือ Program เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือออนไลน์เหล่านี้ทำให้การสร้าง Moodboard สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น ได้หลากหลายชิ้นและสามารถส่งต่อผลงานหรือความคิดในการสร้างสรรค์ ให้ผู้อื่นเห็นได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น (ศศิมา สุขสว่าง, 2557)



ภาพที่ 2 ตัวอย่าง digital moodboard

ที่มา: “Moodboard สำคัญกับงานตกแต่งภายในอย่างไร? Interior Design ต้องรู้”. (2565, 3 มีนาคม)

ในปัจจุบัน Moodboard กลายเป็นที่นิยมในงานสร้างสรรค์หลายประเภท โดยมีตัวอย่างการใช้งานในอุตสาหกรรมต่าง ๆ เช่น งานด้านศิลปะ งานสถาปัตยกรรมออกแบบและตกแต่งภายใน งานด้านวิศวกรรม งานด้านการตกแต่งเวที งานภาพถ่ายและฟิล์มภาพยนตร์ งานออกแบบเว็บไซต์ งานออกแบบ UX/UI เป็นต้น การสร้างผลงานผ่าน Moodboard นั้นไม่มีข้อกำหนด ไม่มีกฎ ไม่มีผิด แต่ต้องสามารถถ่ายทอดสื่อสารได้ครบถ้วนเข้าใจตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ตัวอย่างการใช้ Moodboard ของงานตกแต่งภายใน เพื่อให้ถ่ายทอดทุกแง่มุมของงานออกมาได้อย่างครบถ้วนตามรายการ เช่น ภาพสองมิติ ภาพสามมิติ สี แสง วัสดุ ผิวนสัมผัส การวางแสงเงา การเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น Moodboard จะช่วยแสดงให้เห็นภาพรวมทั้งหมดและรู้ตำแหน่งเบื้องต้นของสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น แสดงให้เห็นถึงอารมณ์และรูปแบบในการนำเสนอรวมถึงโทนสีของห้องได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ออกแบบได้คำตอบว่าต้องจัดวางอย่างไรเพื่อให้งานออกแบบลงตัว



ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนำกระดาน Moodboard มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้อาชีวทัศน์ศิลป์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกแบบหรือสร้างสรรค์งานศิลปะได้สะดวก มองเห็นภาพรวมของงาน และสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนขึ้น ทำให้การเรียนวิชาทัศนศิลป์หรือกลุ่มสาระศิลปะมีความน่าสนใจ

สรุปได้ว่ากระดาน Moodboard เป็นเครื่องมือในการรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจต่าง ๆ แล้วนำเสนอออกมา โดยเลือกใช้รูปภาพ ข้อความ ลักษณะตัวอักษร และสี มาประกอบกันให้ตรงตามโจทย์หรือสถานการณ์ที่กำหนด กระดาน Moodboard

2.3.2 เครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน

การนำเสนอผลงานในปัจจุบันสามารถทำได้หลายรูปแบบและมีอุปกรณ์ที่ช่วยให้การนำเสนอมีความน่าสนใจ ตารางที่ 1 จะแสดงให้เห็นเป็นอุปกรณ์และรายละเอียดของอุปกรณ์ที่ช่วยในการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ (ทรงศักดิ์ โพธิ์เอี่ยม, 2560)

ตารางที่ 2.4 อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอผลงาน

รูปภาพ	ชื่ออุปกรณ์และรายละเอียด
	1. โพรเจกเตอร์ (Projector) เป็นอุปกรณ์ฉายภาพที่ใช้ในการนำเสนอ โดยสามารถรองรับสัญญาณภาพจากคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นวีซีดี เครื่องเล่นดีวีดี และเครื่องกำเนิดภาพอื่น ๆ แล้วแสดงผลได้
	2. วิซวลไลเซอร์ (Visualizer) เป็นอุปกรณ์ฉายภาพระบบดิจิทัลประเภทหนึ่ง ซึ่งพัฒนามาจากโอเวอร์เฮดหรือเครื่องฉายข้ามศีรษะ ใช้แสดงภาพวัตถุและเอกสารสู่จอรับภาพที่มีอยู่จริงได้เลย โดยไม่ต้องดัดแปลง

ตารางที่ 2.4 (ต่อ)

รูปภาพ	ชื่ออุปกรณ์และรายละเอียด
	<p>3. กล้องถ่ายรูปดิจิทัล (Digital camera) เป็นอุปกรณ์รับภาพที่เปลี่ยนจากฟิล์มมาเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเมื่อถ่ายรูปที่ต้องการแล้ว รูปจะถูกเก็บลงในหน่วยความจำ (Memory) ที่อยู่ในกล้อง</p>
	<p>4. กล้องถ่ายวีดิทัศน์ดิจิทัล เป็นอุปกรณ์รับภาพที่บันทึกข้อมูล ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เก็บไว้ในหน่วยความจำแบบแฟลชภายในกล้อง</p>
	<p>6. โทรศัพท์เคลื่อนที่บางรุ่น เป็นอุปกรณ์ตัวกลางที่ผู้ใช้สามารถนำเสนอ งานที่สร้างด้วยซอฟต์แวร์ไมโครซอฟต์แวร์แวร์พอยต์ผ่านเครื่องโทรเจกเตอร์ได้สะดวก ง่ายต่อการติดตั้ง เพียงเชื่อมต่อโทรเจกเตอร์เข้ากับ โทรศัพท์เคลื่อนที่ผ่านสายเคเบิล แล้วเชื่อมต่อโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วยบลูทูธ</p>
	<p>8. เครื่องพิมพ์ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนองานในรูปแบบเอกสารรายงาน ซึ่งมีให้เลือกใช้หลายรูปแบบ เช่น เครื่องพิมพ์แบบจุด เครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึก เครื่องพิมพ์แบบเลเซอร์ เป็นต้น</p>
	<p>9. สมาร์ททีวี เป็นอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ทำงานด้วยระบบปฏิบัติการ และมาพร้อมกับบริการแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของตัวเอง</p>

นอกจากอุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอผลงานแล้ว ยังมีส่วนประกอบที่สำคัญในการนำเสนองาน คือ คำบรรยายหรือบทพากย์ โดยมีวิธีการและหลักในการพิจารณา ดังนี้

(1) การบรรยายสด เหมาะสำหรับการประชุมหรือสัมมนาที่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมเพราะผู้บรรยายในกรณีนี้เป็นผู้รู้เรื่องราวเกี่ยวกับเนื้อหาเป็นอย่างดีรู้ว่าควรจะเน้นตรงจุดใด และปฏิบัติจากผู้ชมทำให้ผู้บรรยายรู้ว่าผู้ชมสามารถติดตามทำความเข้าใจได้เพียงพอหรือไม่ รู้ว่าส่วนใดจะต้องอธิบายขยายความมากน้อยเพียงใด

(2) การพากย์ เหมาะสำหรับเนื้อหาที่สามารถถ่ายทอดได้โดยไม่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้ชม ข้อดีคือสามารถเลือกใช้เสียงพากย์ที่มีความไพเราะน่าฟัง สามารถเลือกใช้ดนตรี หรือเสียงประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศ แต่ข้อเสียคือไม่มีความยืดหยุ่น ไม่สามารถปรับให้เหมาะสมกับความรู้สึของผู้ชมในขณะนั้น

สรุปได้ว่า เครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนอมีความหลากหลายและความเหมาะสมตามการใช้งาน ความถนัดของผู้นำเสนอหรือผู้ใช้งาน นอกจากอุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอผลงานแล้ว ยังมีส่วนประกอบที่สำคัญในการนำเสนอ งานคือ คำบรรยาย หรือบทพากย์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านโสตหรือเสียง ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้ อุปกรณ์ดิจิทัลในการนำเสนอ ได้แก่ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และสมาร์ททีวีในการฉายแทนการฉายผ่านโปรเจกเตอร์ เพื่อสะดวกในการนำเสนอในปัจจุบัน

2.3.3 การใช้ Moodboard กับการจัดการเรียนรู้

กระดาน Moodboard เป็นเครื่องมือในการรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจต่างๆ โดยใช้รูปภาพ ข้อความ หรือตัวอย่างมาประกอบกันให้ตรงตามโจทย์หรือหัวข้อที่กำหนด แล้วนำเสนอออกมาเป็นแนวคิดของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ซึ่งช่วยให้การอธิบายแนวคิดให้เห็นเป็นภาพ ทำให้ผู้ฟังเข้าใจความคิด ตัดสินใจได้อย่างง่ายขึ้น และทำงานได้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ในการประยุกต์ใช้ Moodboard กับการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์นั้น สามารถทำได้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

(1) ตั้งหัวข้อหรือโจทย์ ผู้สอนกำหนดโจทย์ที่ต้องการให้ผู้เรียนคิดสร้างผลงานและนำเสนอแนวคิดหรือชิ้นงานใหม่ ๆ

(2) รวบรวมสิ่งที่ต้องการผู้เรียนรวบรวมรูปภาพ ตัวอักษร กราฟิก โทนมสีต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ให้ตรงกับโจทย์ที่ตั้งไว้

(3) นำมาร้อยเรียง ผู้เรียนจัดวางองค์ประกอบให้สามารถนำเสนอแนวคิดหรือไอเดียที่ตั้งไว้ได้ เพื่อให้เห็นภาพรวมของสิ่งที่กำลังทำ

(4) ใส่คำอธิบาย ผู้เรียนสามารถเพิ่มคำอธิบายเพื่อให้การสื่อสารตรงกับกลุ่มเป้าหมายหรือเพื่อให้เข้าใจสิ่งที่ต้องสื่อให้ชัดเจน



ภาพที่ 3 การใช้ Moodboard กับการจัดการเรียนรู้

ที่มา: “Moodboard สำคัญกับงานตกแต่งภายในอย่างไร? Interior Design ต้องรู้”. (2565, 3 มีนาคม)

ในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ช่วยในการสร้าง Moodboard ที่ผู้เรียนกลุ่มสาระศิลปะสามารถใช้งานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายและมีคุณภาพดี ดังต่อไปนี้

(1) CANVA



ภาพที่ 4 CANVA

ที่มา: “เล่างานออกแบบให้ตรงกับความคิดด้วย Moodboard พร้อม 7 เว็บไซต์ สร้าง Moodboard เจ๋งๆ” (2563).

นอกจากสร้างเพิ่มเพลตที่สร้างสรรค์สำหรับโซเชียลมีเดียแล้ว การทำงานของฟังก์ชันสร้าง Moodboard ของ Canva มีความสะดวกและตรงใจทย์ ไม่ซับซ้อน เหมาะกับการนำเสนอความคิดได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

(1) ลงทะเบียนเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชัน Canva ได้ทั้งอีเมล เฟซบุ๊ก และเข้าใช้งานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

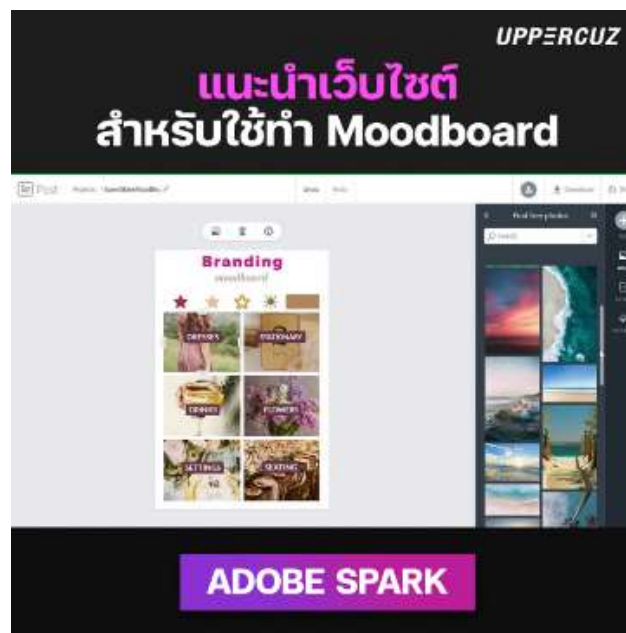
(2) เลือกรูปแบบเพิ่มเพลตที่เหมาะสมกับงานของผู้ออกแบบ

(3) เลือกภาพ ลายเส้น ที่ถูกใจ และเหมาะสมกับงานของผู้ออกแบบ

(4) จัดเรียงงาน ปรับเปลี่ยนการวางรูปแบบให้เหมาะสมกับงานของผู้ออกแบบ

(5) บันทึกและแชร์ สามารถเลือกไฟล์ที่จะบันทึกได้หลายรูปแบบ เช่น .png .jpg .pdf หรือ ภาพเคลื่อนไหว .gif หรือ .mp4

(2) ADOBE SPARK



ภาพที่ 5 ADOBE SPARK

ที่มา: “เล่างานออกแบบให้ตรงกับความคิดด้วย Moodboard พร้อม 7 เว็บไซต์สร้าง Moodboard เจ๋ง ๆ” (2563).

เว็บไซต์ Adobe เป็นเว็บไซต์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ออกแบบ เนื่องจากมีรูปแบบการออกแบบที่หลากหลาย และมีตัวเลือกให้ผู้ออกแบบสามารถใช้งานอย่างสะดวก Adobe Spark มี Moodboard สำหรับการใช้งานโดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีบัญชี Adobe สามารถลงทะเบียนเข้าใช้งานได้ด้วยขั้นตอนที่ไม่ซับซ้อน เมื่อเข้าตัวเลือก Moodboard จากนั้นนักออกแบบสามารถเริ่มจากการหาแรงบันดาลใจจากเท็มเพลตที่มีให้เลือกมากมาย แล้วปรับแต่งหรือจัดวางให้ตรงตามงานของผู้ออกแบบ หรือใช้เท็มเพลต Moodboard design assets ของผู้ออกแบบที่มีมาให้ในเว็บไซต์เพื่อช่วยให้การออกแบบสะดวกยิ่งขึ้นได้ หลังจากออกแบบด้วย Moodboard เสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดและส่งต่อให้บุคคลอื่น หรือพิมพ์ผลงานออกแบบออกมาเป็นชิ้นงานได้ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

(3) PINTEREST



ภาพที่ 6 PINTEREST

ที่มา: “เล่างานออกแบบให้ตรงกับความคิดด้วย Moodboard พร้อม 7 เว็บไซต์ สร้าง Moodboard เจ๋ง ๆ” (2563).

เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมแรงบันดาลใจในหัวข้อต่างๆ ผู้ออกแบบหรือผู้ใช้งานสามารถเลือกภาพที่ต้องการและปักหมุด (pin) ภาพที่ต้องการเก็บเป็นงานสะสมได้แบบไม่จำกัด แต่การใช้งานเว็บไซต์ Pinterest

เหมาะสำหรับผู้ออกแบบจะเลือกภาพที่ชอบเพื่อเป็นแรงบันดาลใจ หรือเป็นแหล่งอ้างอิงในการสร้างผลงาน หรือสร้าง Moodboard ของตนเองมากกว่าจะใช้ทำงานเพื่อส่งให้ลูกค้าหรืองานที่เป็นทางการ

สรุปได้ว่า เว็บไซต์ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเว็บไซต์ที่สามารถรวบรวมภาพแรงบันดาลใจในหัวข้อต่างๆ ของผู้ออกแบบหรือผู้ใช้งานสามารถ ปรับแต่งหรือจัดวางให้ตรงตามงานของผู้ออกแบบ หรือจะใช้เพิ่มเพลตเป็นงานสะสมได้แบบไม่จำกัด ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้ Canva ให้นักเรียนสร้างสรรค์งาน Moodboard เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่นักเรียนมีความคุ้นเคย ใช้งานง่ายและไม่เสียค่าใช้จ่าย

2.3.4 ประโยชน์ของ Moodboard

Moodboard เป็นเครื่องมือในการอธิบายแนวคิดของผู้ออกแบบให้เห็นเป็นภาพ ซึ่งสามารถสรุปประโยชน์ของ Moodboard ได้ดังนี้ (“เล่างานออกแบบให้ตรงกับความคิดด้วย Moodboard”, 2563)

(1) Visualize the ideas ทำภาพให้เห็นชัด ช่วยให้ผู้ออกแบบรวบรวม เรียบเรียง และจัดระเบียบความคิดในหัวออกมาเป็นภาพที่ชัดเจนได้ เนื่องจากในบางครั้งที่ต้องใช้ไอเดียและความคิดสร้างสรรค์ทำให้ผู้ออกแบบมีความคิดที่เกิดขึ้นอยู่ในสมองหรือจินตนาการมากมายจนเลือกไม่ได้ หรือเกิดความคิดแล้วแต่ความคิดนั้นหายไปอย่างรวดเร็ว Moodboard จะช่วยให้แนวคิดนั้นยังคงอยู่

(2) Communicate well ช่วยให้สื่อสารและบอกเล่าชิ้นงานได้ตรงกับความคิด Moodboard ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารและช่วยนำเสนอความคิดระหว่างผู้ออกแบบ ทีมงาน และลูกค้า การใช้ Moodboard ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ออกแบบกับลูกค้าอีกด้วย ซึ่งเป็นวิธีการทำงานสำหรับผู้ออกแบบในยุคใหม่ หากแนวคิดที่นำเสนอออกไปยังไม่ตรงตามความต้องการของลูกค้า ผู้ออกแบบสามารถให้ลูกค้าเสนอแนะข้อคิดเห็นจาก Moodboard ได้ทันที

(3) On the same page สร้างความเข้าใจตรงกัน Moodboard เป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะช่วยให้ผู้ออกแบบและลูกค้ามีความเข้าใจตรงกัน เนื่องจากทุกฝ่ายภาพมองเห็นภาพที่สื่อสารออกมาอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้น ไม่เกิดการเข้าใจผิดจากการสื่อสาร

(4) Infinite ideas สร้างแนวคิดได้ไม่สิ้นสุด Moodboard ช่วยให้งานออกแบบมีความแปลกใหม่และแตกต่าง ผู้ออกแบบสามารถใส่แนวคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้แบบไร้ขีดจำกัด ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์สุดท้ายที่ดีและมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า กระดาน Moodboard เป็นเครื่องมือช่วยสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ช่วยลดช่องว่างระหว่างภาษาและภาพที่อาจทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน Moodboard จึงเป็นเครื่องมือในการช่วยจัดการเรียนรู้สาระด้านศิลปะที่สำคัญ และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

2.3.5 ข้อดีและข้อจำกัดในการใช้ Moodboard

ข้อดีของการสร้าง Moodboard สามารถทำให้อธิบายงานได้อย่างละเอียดและเห็นภาพได้ชัดเจน อีกทั้งยังช่วยให้การทำงานนั้นออกมาง่ายขึ้น ผู้ฟังได้เห็นภาพตามไปด้วย ดังนั้นผู้ออกแบบ จึงนิยมใช้การทำมู้ดบอร์ด เพื่ออธิบายกับทีมงานหรือลูกค้า แต่ยังมีข้อจำกัดในการใช้ Moodboard อยู่ 2 ด้านคือ

(1) การสร้าง Moodboard แบบ Physical Moodboard ซึ่งสามารถจับต้องได้ในการสร้าง Moodboard ประเภทนี้ มีข้อดีคือสามารถเห็นวัสดุ พื้นผิว และ มิติของงานจริง ในการนำเสนอในห้องประชุม หรือสถานที่ในการนำเสนอออกมาได้อย่างชัดเจน แต่ยังมีข้อจำกัดในด้านระยะเวลาในการสร้าง การค้นหาภาพ หรือวัสดุสำหรับการทำงานจริงได้ยากทำให้การสร้างการนำเสนอหาก Moodboard การส่งให้บุคคลอื่นเพื่อนำเสนออยากและหากเกิดความเสียหายจะไม่สามารถแก้ไขหรือทำขึ้นใหม่ให้เหมือนเดิมได้ทำให้สิ้นเปลืองวัสดุ และเวลาในการสร้าง

(2) การสร้าง Moodboard แบบ Digital Moodboard คือการสร้างขึ้นจากแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ โดยใช้เว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันในการจัดทำซึ่งเครื่องมือออนไลน์เหล่านี้ทำให้การสร้าง Moodboard ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น ทำได้หลากหลายขึ้นและสามารถนำเสนอความคิดกับคนอื่นได้ง่ายขึ้น แก้ไขได้ทันที ส่งผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว ข้อจำกัดคือ หากระบบอินเทอร์เน็ตเกิดข้อผิดพลาด จะไม่สามารถสร้างและส่ง Moodboard ประเภทนี้ได้ ง่ายต่อการถูกละเมิดลิขสิทธิ์หรือการถูกขโมยความคิด เนื่องจากอยู่ในรูปแบบออนไลน์

ดังนั้น ในการสร้าง Moodboard มีทั้งข้อดีและข้อจำกัดซึ่งขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้งานตามรูปแบบการทำงานของผู้ใช้แต่ละคนเพื่อให้เกิดความเหมาะสมและการใช้งานโปรแกรมงานเต็มประสิทธิภาพ

2.3.6 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

การจัดการเรียนรู้ด้วย Moodboard เป็นการนำเอาเครื่องมือมาใช้ในการช่วยออกแบบงานศิลปะให้เห็นเป็นรูปธรรมและเข้าใจง่ายขึ้น ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) มาใช้ร่วมกับกระดาน Moodboard มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานหรือชิ้นงานศิลปะ โดยนำเสนอบนกระดาน Moodboard ซึ่งเป็นพื้นที่แสดงผลงานที่ต้องใช้รูปภาพ ข้อความ ตัวอักษร และสีมานำเสนอแนวคิดของผู้ออกแบบ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard มี 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ เพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และอยากค้นคว้าหาคำตอบในการสร้างผลงานศิลปะ

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัย จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจหรือตามปัญหาที่พบ

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อตอบปัญหาในกลุ่มของตนเอง การค้นคว้าข้อมูลเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีการสร้างผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด หลากหลายรูปแบบมากที่สุด จากนั้นจึงเลือกวิธีการที่ดีที่สุดทำเป็นผลงานในกระดาน Moodboard จากแอปพลิเคชัน Canva

ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานศิลปะบนกระดาน Moodboard โดยเน้นให้ผู้เรียนบอกเล่าแนวคิดของผลงานกลุ่ม และแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่ปรากฏในผลงาน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการนำเสนอให้ผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม พร้อมให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

2.4 ความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

นักวิชาการต่างประเทศหลายท่านได้ให้ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งถูกอ้างอิงใน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2559) ดังนี้

Baron and May ได้ให้คำจำกัดความว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เกิดผลผลิตใหม่ 1 รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ เช่น เอดิสันค้นพบหลอดไฟฟ้าและเครื่องไฟฟ้าขนาดชนิด ซึ่งประโยชน์อย่างมหาศาลต่อชาวโลก

Guilford นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทางหลายแง่มุมคิดได้กว้างไกลนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้

Wescott and Smith ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการนำประสบการณ์เดิมจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่

Dredahl ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างผลผลิตหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะวรรณคดี วิทยาศาสตร์หรือเป็นเพียงกระบวนการ หรือวิธีการก็ได้

Torrance ได้ให้คำอธิบายว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้น ขึ้นต่อไปจึงเป็นการรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมติฐานเพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ต่อไป

ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ กล่าวอย่างง่ายได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองในการคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เกิดความคิดแปลกใหม่ในการคิดค้นสิ่งต่าง ๆ ที่ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

2.4.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีของ Guilford (1956) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นความสามารถทางสมองในการคิดได้หลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้น พบวิธีการแก้ปัญหาได้ ซึ่งเรียกว่าความคิดแบบอนกนัย (Divergent thinking) ความคิดอนกนัยนี้ประกอบด้วย

(1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดา

(2) ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

(3) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ประเภท หรือรูปแบบของความคิด

(4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ลักษณะของการที่ใช้ความคิด โดยพยายามประสานความต่างๆ รวมเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความสำเร็จ

ในทำนองเดียวกัน ไสว พักขาว และ อาภาพร สิงหราช (2556) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดในลักษณะขยายขอบเขตของความคิดออกไปนอกกรอบเดิมไปสู่ความคิดใหม่ๆ ซึ่งระบุองค์ประกอบของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ว่าเป็นทักษะที่ต้องใช้ทักษะอื่นมาผสมหลายทักษะ ดังนี้

(1) ทักษะการคิดขั้นพื้นฐานที่เป็นทักษะการสื่อสาร ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

(2) ทักษะการคิดขั้นพื้นฐานที่เป็นทักษะ การคิดที่เป็นแกน ได้แก่ การสำรวจ การตั้งคำถาม การรวบรวมข้อมูลการระบุ และสร้างข้อมูล การหาความสัมพันธ์ การหาเหตุผล การตีความ

(3) ทักษะการคิดขั้นสูงหรือทักษะการคิดที่ซับซ้อน ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประยุกต์ และสร้างความรู้

(4) ทักษะการใช้ลักษณะการคิด ได้แก่ การคิดคล่องตัว การคิดละเอียด การคิดหลากหลาย การคิดนอกกรอบ และการคิดยืดหยุ่น

เช่นเดียวกันกับ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2559) กล่าวถึง องค์ประกอบทางความคิดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

(1) ความคิดริเริ่ม เป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แตกต่างจากเดิม จำเป็นจะต้องใช้ความกล้าคิด กล้าลองเพื่อทดสอบความคิดของตนเอง และจำเป็นต้องอาศัยจินตนาการ ในการนำมาประยุกต์ ไม่ใช่เพียงแค่ว่าความคิดเดียว

(2) ความคิดคล่องตัว เป็นความสามารถที่จะคิดต้องการให้ได้มาก ในเวลาที่จำกัด

(3) ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้ได้หลากหลายประเภท

(4) ความคิดละเอียดลออ เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่ เป็นพิเศษให้สำเร็จและพยายามคิดประสานความคิดความคิดติดตามให้ตลอดในความแปลกใหม่และ พิเศษให้เกิดผลงานความสำเร็จด้วย

ในขณะที่ Davis (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556) ได้มีการรวมแนวความคิดของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึง ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม ดังนี้

(1) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น فروยด์ และคริส ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้ง ภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกรับผิดชอบทางสังคม (Social conscience) ส่วน คูบ และรัค ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาแนวใหม่ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการรู้สติดกับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก

(2) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือการโยง ความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่างๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่ หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

(3) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็น สิ่งที่มีมนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้ คือผู้ที่รู้จักตนเองพอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตนมนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมาได้อย่างเต็มที่สิ่ง เอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับ การสร้างสภาวะหรือบริบทต่างๆ จึงกล่าวได้ว่าบรรยากาศที่ สำคัญในการสร้างสรรค์ ประกอบด้วยความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยาความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะ เล่นความคิดและการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

(4) ทฤษฎีภูตดำ (AUTA) ทฤษฎีนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ตามรูปแบบภูตดำประกอบด้วย

(4.1) การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

(4.2) ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับความคิดสร้างสรรค์

(4.3) เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคล และเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

(4.4) การตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองและพยายามใช้ตนเองเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับ ประสบการณ์ต่างๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงาน ด้วยตนเอง และมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

สรุปได้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลักคือ 1. ความคิดริเริ่ม (Originality) 2. ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) 3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)

และ 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หากได้รับการฝึกฝนจนคล่องและเข้าใจความคิดสร้างสรรค์จะเกิดและพัฒนาไปสู่ความคิดที่แปลกใหม่ได้

2.4.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์และการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาเป็นกิจกรรมที่ปฏิสัมพันธ์กัน ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีนักวิชาการนำเสนอไว้ดังนี้

เดอ โบโน (2546) นักจิตวิทยาและนักวิจัยทางการแพทย์แห่งมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ได้เสนอการใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดที่เรียกว่า “ความคิดข้างเคียง” (Lateral thinking) ซึ่งแตกต่างจากวิธีการเดิมจากการใช้ความคิดในแนวตั้ง แต่ใช้จินตนาการวาดภาพแบบนอกรอบ ซึ่งเป็นการใช้งานสมองซีกขวา Lateral Thinking เป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่มีหลักการลุ่มลึกกว่าที่คนส่วนใหญ่คิดปรับเปลี่ยนความเข้าใจในสิ่งรอบข้างของตนเองการคิดแนวตั้งเป็นการคิดที่เป็นลำดับต่อเนื่อง เมื่อได้ข้อสรุปที่ถูกต้องความถูกต้องก็มาจากความ ถูกต้องสมบูรณ์ของแต่ละขั้นที่ผ่านมา ส่วนแนวคิดแนวนอน ในแต่ละขั้นของการคิดอาจไม่ลำดับ ต่อเนื่องกันเป็นการกระโดดข้ามขั้นแก้ปัญหาความสำเร็จบางครั้งอาจไม่มีเหตุผลที่สมเหตุสมผล มารองรับ แต่ก็ได้แนวคิดใหม่ ๆ สามารถเรียนรู้ ฝึกฝนและนำมาปรับใช้ได้เหมือนกับทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นทักษะที่ทุกคนพัฒนาขึ้นได้หากมีความเข้าใจในวิธีการที่ถูกต้อง ซึ่งมีทฤษฎีที่สำคัญ คือ ทฤษฎี The six Thinking Hats หรือ หมวก 6 ใบ เป็นการใช้การคิดรอบด้าน ด้วยวิธีการคิดรอบด้าน เพื่อให้เห็นมุมมองหลายๆ มุม ในพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในการทำงาน การประชุม การพัฒนานวัตกรรม การเข้าใจผู้บริโภค และการแก้ไขปัญหาต่างๆ six thinking hats จะช่วยรวบรวมแนวคิดรอบด้านให้เห็นภาพได้ชัดเจนที่ละด้าน ทำให้สามารถพิจารณาไอเดียใหม่ ๆ ได้ภาพจริง และช่วยลดความขัดแย้งในการระดมสมองหรือประชุมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้ที่คิดระดมสมอง สามารถฝึกคิดได้อย่างมีขั้นตอน ซึ่งจะช่วยในการคิดสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ง่าย และเป็นระบบมากขึ้นโดยมีวิธีการดังนี้

- (1) กำหนดปัญหาหรือประเด็นงาน ที่ต้องการคิดสร้างสรรค์ เพื่อการระดมสมอง
- (2) ให้ผู้ร่วมระดมสมองศึกษาข้อมูลเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือประเด็นดังกล่าวก่อน
- (3) ระดมสมอง โดยใช้หมวกต่างๆตามลำดับดังนี้ โดยเริ่มจาก

(3.1) หมวกสีขาว (เน้นเรื่องข้อมูล) ให้แสดงความคิดทุกท่านจนครบเพื่อให้ทุกคนมีข้อมูลเท่ากัน

(3.2) หมวกสีแดง – เน้นความจริงใจไม่ปิดบัง

(3.3) หมวกสีเหลือง - ข้อดีผลสำเร็จ

(3.4) หมวกสีดำ - ข้อเสียวิเคราะห์ข้อบกพร่อง)

(3.5) หมวกสีเขียว - คิดสร้างสรรค์หาทางเลือกใหม่ วิธีใหม่ ๆ

(3.6) หมวกสีน้ำเงิน มองภาพรวมให้ครอบคลุม จับประเด็นสำคัญ หาข้อสรุปที่ลงตัว และการตัดสินใจที่เหมาะสม

- (4) สรุปประเด็น และตัดสินใจ การนำไปใช้

Pink (2005) ผู้เขียนหนังสือ A Whole New Mind (2005) กล่าวว่ามนุษย์กำลังเข้าสู่ยุคสมัยที่ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ ในยุคแห่งวิสัยทัศน์เราต้องเสริมสร้างและกระตุ้นการใช้สมองซีกขวา (right-directing thinking) ซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์มากกว่าสมองซีกซ้าย (left-directed thinking) ที่เน้นการใช้เหตุผลและการวิเคราะห์ซึ่งเป็นเรื่องปกติของมนุษย์อยู่แล้ว Pink ยังอธิบายถึงแรงจูงใจที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ว่าการสร้างความคิดสร้างสรรค์ที่ดีมีคุณภาพไม่สามารถใช้เงินเป็นตัวนำหลักได้ ยิ่งใช้เงินมากเท่าใดงานสร้างสรรค์ยิ่งมีคุณภาพต่ำ การใช้เงินสร้างแรงจูงใจต้องระมัดระวังและกระทำอย่างเหมาะสม การจะสร้างความคิดสร้างสรรค์ที่ดีต้องใช้องค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ

- (1) อิสระในการคิดและทำงาน (Autonomy)
- (2) มีสิทธิและอำนาจที่จะพยายามปรับปรุงให้ดีขึ้นหรือก้าวไปสู่ความเป็นเลิศ (Mastery)
- (3) มีความตั้งใจจริง (Purpose)

วัชรภรณ์ หาสะศรี (2559) ได้กล่าวว่าความคิดเชื่อมโยงที่พยายามหาทางออกหลาย ๆ ทาง ใช้ความคิดที่หลากหลายแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และนอกกรอบ คัดสรรค้นหาทางเลือกใหม่ ๆ และพยายามปรับปรุงให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งมีวิธีการอยู่ 6 ขั้นตอน คือ

- (1) แสวงหาข้อบกพร่อง (Mess Finding)
- (2) รวบรวมข้อมูล (Data Finding)
- (3) มองปัญหาทุกด้าน (Problem Finding)
- (4) แสวงหาความคิดที่หลากหลาย (Idea Finding)
- (5) หาคำตอบที่รอบด้าน (Solution Finding)
- (6) หาข้อสรุปที่เหมาะสม (Acceptance Finding) ของความคิดสร้างสรรค์

Young (2019) ได้เสนอวิธีการฝึกเพื่อพัฒนาศักยภาพการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

(1) ฝึกคิดเชิงบวก (Positive Thinking) ความคิดที่เกิดจากการมองสิ่งต่าง ๆ อย่างเข้าใจยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเราทั้งในทุกเรื่อง และหากเป็นเรื่องไม่ดีก็รู้จักคิดและพยายามหามุมมองที่เป็นประโยชน์ทางด้านบวกจากสิ่งนั้น ๆ ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและผู้อื่น การคิดเชิงบวกเป็นการหามุมมองที่เป็นบวก มุมมองที่ทำให้เรานั้นมีแง่คิดที่ดี มุมมองที่ทำให้เรามีกำลังใจ มุมมองที่ทำให้เรารู้สึกมีความสุขทุกขัณ้อยลง มุมมองที่ทำให้เรามีความสุขมากขึ้น มีแรงจูงใจที่จะต่อสู้กับชีวิต กล้าที่จะเผชิญชีวิต หรืออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เพราะฉะนั้นถ้าสามารถคิดในเชิงบวกได้ตลอดเวลาแปลว่าเราสามารถมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

(2) ฝึกคิดย้อนศร (Backward Thinking) การคิดสวนทางกับผู้อื่น ซึ่งอาจนำมาสู่การเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่ดีขึ้นได้ ทำให้สามารถปรับตัวได้ดีเป็นอย่างมากในกรณีที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหัน

(3) ฝึกคิดในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ (Impossible Thinking) หรือการคิดในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ บางสิ่งบางสิ่งอาจเกิดขึ้นไม่ได้ในอดีตแต่ในปัจจุบันมันกลับเกิดขึ้น อย่างไรก็ตามความคิดที่ว่า เป็นไปไม่ได้ในความคิด

สร้างสรรค์ของมนุษย์ มีการเกิดขึ้นอย่างมากมายเช่น ความคิดสร้างสรรค์ในภาพยนตร์การ์ตูน บางประเภทที่เราคิดว่าเป็นไปไม่ได้

(4) ฝึกคิดบนหลักของความเป็นจริง (Thinking Based Principle) การฝึกคิดแบบนี้คือการคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ โดยย้อนกลับไปหาหลักความเป็นจริงของสิ่งนั้น ๆ ว่าคืออะไร เช่น คนที่สามารถผลิตเครื่องบินได้นั้นจะต้องเข้าใจ ถึงหลักความเป็นจริงในเรื่องแรงโน้มถ่วงของโลกก่อนจึงจะสามารถออกแบบเครื่องบินได้ ต้องเข้าใจว่าการบินได้นั้น จะต้องมีการขับเคลื่อนเท่าไร มีความเร็วเท่าไร จึงจะสามารถหนีออกจากแรงโน้มถ่วงของโลกได้

(5) ฝึกคิดข้ามกล่องความรู้ (Lateral Thinking) การคิดข้ามกล่องความรู้ คือการนำเอาความรู้ที่มีอยู่สมองทั้ง 2 ซีก ในเรื่องต่างๆ มาคิดไขว้กัน ยิ่งเรามีกล่องความรู้หลากหลาย โอกาสที่เราจะคิดข้ามกล่องเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ก็มีมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เพญนิดา ไชยสายัณห์ (2556) ได้เสนอวิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มักใช้ในการทำงานคือการช่วยกันระดมสมอง (Brainstroming) เป็นวิธีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในองค์กร เพราะวิธีนี้สามารถทำให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นมากมายลองคิดในมุมกลับ การคิดวิธีนี้จะทำให้เราไม่ยึดติดกับความคิดเดิม ๆ และเป็นการช่วยกระตุ้นให้ เกิดความคิดใหม่ๆ ที่เราไม่เคยคิดมาก่อนตั้งคำถามให้ตัวเอง วิธีนี้เป็นการฝึกนิสัยเราให้เป็นคนใช้ความคิด โดยที่เราหมั่นตั้งคำถามกับสิ่งที่ เกิดขึ้น โดยใช้การเปรียบเทียบ

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์ (2559) ได้ศึกษาเทคนิคที่ดีในการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษาได้แก่ 1) เทคนิคการสร้างความคิดใหม่โดยการให้บุคคลแจกแจงแนวทางที่สามารถใช้ในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งมา 10 แนวทาง 2) เทคนิคการระดมพลังสมอง 3) เทคนิคการอุปมาอุปไมยความเหมือน 4) เทคนิคการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ 7 ขั้นตอนของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน และ 5) เทคนิค SCAMPER เป็นเทคนิคที่จะช่วยทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์โดยนำตัวอย่างของการคิด 7 แบบมาใช้เป็นหลัก ในการคิด แนวทางการประเมินการคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ 3 แนวทาง ได้แก่ 1) ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม 2) ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ และ 3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการประเมินผลในวิชาอื่น ในสถานศึกษาครูสามารถพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้กับนักเรียนโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ได้ หลายอย่าง จากการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต่ำ สามารถปลูกฝังและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สูงขึ้นได้ ด้วยการถามคำถาม และให้โอกาสได้คิด คำตอบในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เป็นที่ยอมรับของ ผู้อื่น สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ แม้ บุคคลที่มีความคิดว่าตนเองไม่มีความคิดสร้างสรรค์ก็ สามารถ สร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นด้วยการฝึกฝน เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษามี ดังนี้ (ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, 2558)

(1) เทคนิคการสร้างความคิดใหม่ เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้การแก้ไขปัญหา (Smith, 1958) มีลักษณะเป็นการผสมผสานหรือการคัดเลือกคำตอบ หรือทางเลือกต่าง ๆ แล้วสร้างขึ้นเป็นคำตอบหรือทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา

(2) เทคนิคการระดมพลังสมอง เป็นเทคนิค วิธีหนึ่งในการแก้ปัญหาของออสบอร์น (Alex Osborn) ส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทางคิดได้คล่องในช่วงเวลาอันจำกัด โดยการให้บุคคล

(3) เทคนิคอุปมาอุปไมยความเหมือน เป็นวิธีการที่กอร์ดอน (James Gordon) การคิดจากสิ่งที่คุ้นเคย ไปสู่สิ่งแปลกใหม่และคิดจากสิ่งแปลกใหม่ไปสู่สิ่งคุ้นเคย ทำได้โดยใช้การเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย จากรูปลักษณะหรือหน้าที่ของสิ่งที่คิด

(4) เทคนิคการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ การคิดอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดของ Edward De Bono การคิดอย่างสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยใช้เครื่องมือฝึกคิด 7 ขั้น ก็จะเพิ่มประสิทธิภาพการคิดอย่างสร้างสรรค์ของบุคคลได้ และเดอ โบโน ยังได้จัดให้มีการคิดอย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

ขั้นที่ 1 คิดแบบ PMI (Plus, Minus, Interesting) คือ พยายามคิดและเขียนรายการที่เป็นรายการที่เป็นทั้งส่วนที่ดี ด้านบวก

ขั้นที่ 2 คิดแบบ CAF (Considering All Factors) ให้พิจารณาองค์ประกอบทั้งหมด ในขั้นนี้มีจุดมุ่งหมายให้แน่ใจว่าได้คิดถึงทุก ๆ สิ่ง คิดถึงทุก ๆ ด้านที่เห็นว่าสำคัญที่จะช่วยในการตัดสินใจ

ขั้นที่ 3 คิดแบบ C & S (Consequences and Sequel) ให้พิจารณาถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมา และลำดับที่จะเกิดขึ้นทำให้เห็นแนวทางความเป็นไปได้หลาย ๆ ทาง หรือหลายแง่มุม กระบวนการนี้จะช่วยในการตัดสินใจว่าทางใดดีที่สุด

ขั้นที่ 4 คิดแบบ AGO (Aims, Goals, Objectives) ให้คิดถึงจุดมุ่งหมาย จุดมุ่งหมายปลายทางหรือวัตถุประสงค์ ให้ฝึกปฏิบัติเขียนรายการเหตุผลให้มากกว่าการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ

ขั้นที่ 5 คิดแบบ FIP (First Important Priority) คิดสิ่งสำคัญเป็นอันดับแรก เป็นการช่วยให้บุคคลประเมินทางเลือกที่มีอยู่หลายทาง แล้วตัดสินใจเลือกทางที่ดีที่สุด

ขั้นที่ 6 คิดแบบ APC (Alternatives, Possibilities, Choices) คิดทางเลือก ทางที่อาจเป็นไปได้ หรือการเลือก ช่วยค้นหาทางเลือกที่เป็นไปได้ และ

ขั้นที่ 7 คิดแบบ OPV (Other People's Views) ความคิดเห็นจากด้านอื่น ๆ เป็นการมองความคิดจากภายนอก หรือทำเสมือนว่าคนภายนอกคิดอย่างไรต่อเรื่องนั้น ๆ หรือมองปัญหาในแง่ของคนอื่น ซึ่งจะช่วยให้มองปัญหาและแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

(5) เทคนิค SCAMPER เป็นเทคนิคที่จะช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์โดยนำตัวย่อของการคิด 7 แบบมาใช้เป็นหลักในการคิด ตัวย่อทั้ง 7 ตัว มีความหมายดังนี้

S. = Substitute ทดแทน

C. = Combine รวมกัน ผสมกัน

A. = Adapt ปรับ

M. = Minify, Magnify, Modify ทำให้เล็กหรือใหญ่ และปรับโฉมใหม่

P. = Put to other uses ใช้อย่างอื่น

E. = Eliminate กำจัดออกไป

R. = Reverse, Rearrange กลับทิศ จัดใหม่

สรุปได้ว่า การฝึกเพื่อพัฒนาศักยภาพการคิดสร้างสรรค์ต้องเสริมสร้างและกระตุ้นการใช้สมองซีกขวาและซีกซ้าย ด้วยวิธีการฝึกคิดรอบด้าน ฝึกคิดเชิงบวก ฝึกคิดย้อนศร ฝึกคิดในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ฝึกคิดบนหลักความเป็นจริง และฝึกคิดข้ามกล่องความรู้ เพื่อให้เห็นมุมมองหลายๆมุม หรือการระดมสมอง ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในการทำงานต่าง ๆ

2.4.4 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2557) กล่าวว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลและเป็นข้อมูลที่สามารถนำมาจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องร่วมกับกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ให้สูงยิ่งขึ้นเท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดกั้นอุปสรรคต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์จะทำให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้น สำหรับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้น มีดังนี้

(1) การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ศึกษาจากแบบต่าง ๆ ของความคิดจินตนาการ และได้ใช้วิธีการสังเกตเป็นวิธีการวัดวิธีหนึ่งในหลาย ๆ วิธี เช่นการวัดความคิดจินตนาการของเด็กจากพฤติกรรมการเล่น และการทำกิจกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมการเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่าง ๆ การแสดงละคร การใช้คำอธิบาย และบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน ตลอดจนการเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นและคิดเกมใหม่ ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกรับชั่งต่อความสวยงาม เป็นต้น หรือใช้การสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมบ้าน การตั้งชื่อแปลก ๆ ลักษณะการเป็นผู้นำ การสร้างหรือต่อไม้บล็อกของเด็ก เป็นต้น และมาร์ก็ยังสรุปข้อคิดไว้ว่า ไม่มีวิธีทดสอบวิธีใดวิธีเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้ครอบคลุมทุกด้าน และวิธีสอบหนึ่ง ๆ จะไม่สามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ทุกวัย และทุกระดับชั้น

(2) การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากต้นแบบหรือสิ่งเร้าที่มีอยู่รอบๆตัว ที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ

(3) รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กได้ดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้เด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

(4) การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่า เด็กในวัยประถมศึกษา มีความสำคัญยิ่ง หรือเป็นจุดวิกฤติของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เด็กมีความสนใจการเขียนสร้างสรรค์และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะจากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และปาสคาร์ล พบว่า บุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่อวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

(5) แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐานซึ่งเป็นผลมาจาก การวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็น ที่นิยมใช้กันมากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอแรนซ์ เป็นต้น

ลิปป์ สุขสำราญ (2561) กล่าวถึง การวัดและการประเมินความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ สามารถวัดได้หลายหลายแนวทางแต่ละแนวทางจะมีวิธีการวัดหลายวิธีซึ่งเรื่องมือที่ใช้ในการวัดก็จะต่างกันไป การวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เป็นการวัดตามองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ที่ยึดตามแนวคิด ทฤษฎีที่กำหนด ซึ่งการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ ในที่นี้จึงขอยกตัวอย่าง เป็น 4 ด้านของ กิลฟอร์ด (Guilford 1956, P. 61) คือ 1. ด้านความคิดคล่องตัว 2. ด้านความคิดริเริ่ม 3. ด้าน ความคิดยืดหยุ่น และ 4. ความคิดละเอียดละออ

ตารางที่ 2.5 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ (ลิปป์ สุขสำราญ)

ประเด็นการ ประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่ม	พัฒนาขึ้นงาน หรือวิธีการเพื่อแก้ไขปัญหาด้วยความ คิดที่แปลกใหม่ เหมาะสมต่อการ ใช้งานจริง	พัฒนาขึ้นงาน หรือวิธีการเพื่อแก้ไข ปัญหาด้วยความ คิดที่แปลกใหม่	พัฒนาขึ้นงาน หรือวิธีการ เพื่อแก้ไขปัญหาด้วยการ ผสมผสานและดัดแปลง จากความคิดเดิม	พัฒนาขึ้นงานหรือ วิธีการเพื่อแก้ไขปัญหา โดยไม่มีความคิด แปลกใหม่
2. ความคิด คล่องตัว	มีการคิดหาวิธีการ แก้ปัญหาได้ มากกว่า 2 วิธี ในเวลาที่กำหนด	มีการคิดหาวิธีการ แก้ปัญหาได้ 2 วิธี ใน เวลาที่กำหนด	มีการคิดหาวิธีการ แก้ปัญหาได้เพียง 1 วิธีใน เวลาที่ กำหนด	ไม่สามารถคิดหา วิธีการแก้ปัญหา ได้ ในเวลาที่กำหนด
3. ความคิด ยืดหยุ่น	มีการคิดหาวิธีการ แก้ปัญหาโดยดัดแปลง สิ่งที่มี อยู่ หรือนำ สิ่งอื่น มาทดแทนสิ่งที่ขาดได้ อย่างหลากหลาย	มีการคิดหาวิธีการ แก้ปัญหาโดย ดัดแปลงสิ่งที่มี อยู่ หรือนำ สิ่งอื่น มา ทดแทนสิ่งที่ ขาดได้	มีการคิดหาวิธีการ แก้ปัญหาโดยดัดแปลงสิ่ง ที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมา ทดแทนสิ่งที่ขาดได้แต่ยัง ไม่เหมาะสมกับงาน	ไม่สามารถคิดหา วิธีการแก้ปัญหา โดย ดัดแปลงสิ่ง ที่มีอยู่ หรือนำ สิ่ง อื่นมา ทดแทนสิ่งที่ ขาดได้
4. ความคิด ละเอียด ละออ	มีการคิดแจกแจง ราย ละเอียดของ วิธีการ แก้ปัญหา หรือขยาย ความ คิดได้อย่างครบ ถ้วนและมีรายละเอียดที่ สมบูรณ์	มีการคิดแจกแจง รายละเอียด ของ วิธีการ แก้ปัญหาหรือ ขยายความคิดได้	มีการคิดแจกแจง รายละเอียดของ วิธีการ แก้ปัญหา หรือขยาย ความคิดแต่ขาดความ ชัดเจน	ไม่มีการคิดแจกแจง รายละเอียดของ วิธีการแก้ปัญหาหรือ ขยายความคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด แบ่งได้เป็น 4 ลักษณะดังนี้

ตารางที่ 2.6 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ความคิดริเริ่ม	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่ ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไป - ชิ้นงานหรือวิธีการเหมาะสมต่อการใช้งานจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่ ประมาณร้อยละ 70 - 90 	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยการดัดแปลงจากความคิดเดิม ประมาณร้อยละ 50 - 70 	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาโดยไม่มีความคิดแปลกใหม่
ความคิดคล่องแคล่ว	<ul style="list-style-type: none"> - คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไปภายในเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - คิดรูปแบบงานได้รวดเร็วประมาณร้อยละ 70 - 90 ภายในเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - คิดรูปแบบงานได้ประมาณร้อยละ 50 - 70 ภายในเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - คิดรูปแบบงานได้ต่ำกว่าร้อยละ 50 ภายในเวลาที่กำหนด
ความคิดยืดหยุ่น	<ul style="list-style-type: none"> - คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ อย่างหลากหลาย ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไป - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้หลากหลาย 	<ul style="list-style-type: none"> - คิดรูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายประมาณร้อยละ 70 - 90 - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - คิดรูปแบบงานที่จะทำได้แต่ไม่หลากหลาย ประมาณร้อยละ 50 - 70 - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดแต่ยังไม่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถคิดรูปแบบงานที่จะทำได้หลากหลาย ไม่สามารถดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้ต่ำกว่าร้อยละ 50
ความคิดละเอียดลออ	<ul style="list-style-type: none"> - บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ครบถ้วน สมบูรณ์ เชื่อมโยงหรือขยายความสัมพันธ์สิ่งต่างๆได้อย่างถูกต้อง ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไป 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ครบถ้วน เชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆได้อย่างถูกต้อง ประมาณร้อยละ 70 - 90 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้แต่ไม่ครบถ้วน เชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆได้แต่ไม่ชัดเจน ประมาณร้อยละ 50 - 70 	<ul style="list-style-type: none"> - บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้น้อยมาก ไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆได้อย่างชัดเจน

เกณฑ์การแปลผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทำโดยการแบ่งคะแนนออกเป็นช่วงเท่า ๆ กัน 4 ช่วง ดังนี้

14 - 16	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
10 - 13	คะแนน	หมายถึง	ดี
7 - 9	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
4 - 6	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของสมองในการคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว เกิดความคิดแปลกใหม่ในการคิดค้นสิ่งต่างๆ ที่ตอบสนองความต้องการหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ความคิดสร้างสรรค์สามารถวัดได้ด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบประเมินผลงานของนักเรียนโดยใช้ scoring rubrics ประเมินตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ (1) คิดริเริ่ม (2) คิดคล่องแคล่ว (3) คิดยืดหยุ่น และ (4) คิดละเอียดละออ ในแต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็นคะแนนเต็ม 16 คะแนน

2.5 ทักษะการนำเสนอ

2.5.1 ความหมายของการนำเสนอ

สมิต สัชฌุกร (2551) ให้ความหมายของการนำเสนอว่าเป็นวิธีการในการสื่อสารถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับงาน แผนงาน โครงการ ข้อเสนอ ผลการดำเนินงานและเรื่องต่างๆ เพื่อความเข้าใจ และจงใจจรรวมถึงการสนับสนุนและอนุมัติด้วยโดยทั่วไป การนำเสนอควรจะมีจุดประสงค์ที่เฉพาะเจาะจง ไม่ควรจะนำเสนอด้วยวัตถุประสงค์ที่มากมายหลายด้าน จนเป็นเหตุให้ไม่สามารถจะบรรลุผลได้อย่างแท้จริง

เทพ สงวนกิตติพันธ์ (2556) ได้ให้ความหมายว่า การนำเสนอ (Presentation) เป็นวิธีการหรือเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร (Communication) ด้วยการถ่ายทอด(Delivery) ข้อมูล แผนงาน โครงการ ข้อเสนอ ฯลฯ จากผู้นำเสนอผลงาน กับผู้พิจารณาผลงานหรือจากผู้นำเสนอ ไปสู่บุคคล กลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน ให้บุคคลกลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับสาร เห็นด้วย คล้อยตาม สนับสนุน อนุมัติ ให้ดำเนินการ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การที่บุคคลมีพฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ช่วยให้มีความมั่นใจในตนเอง สามารถปรับตัวได้ดีมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้า แสดงออก ได้รับการยอมรับจากเพื่อน มีผลการเรียนดีขึ้น กล้าพูด ในทางกลับกัน หากนักศึกษาแสดง พฤติกรรมการแสดงออกไม่เหมาะสม จะเกิดความไม่มั่นใจในการแสดงออก ก็จะส่งผลให้ขาดความเชื่อมั่น ส่งผลเสียต่อการเรียน เกิดความวิตกกังวล ซึ่งความวิตกกังวลในเรื่องการพูดนี้เป็นที่ยอมรับกันว่ามีผลต่อ การแสดงออกต่อการพูดของผู้เรียน

ไพศาล สุวรรณน้อย (2558) ได้กล่าวว่า การนำเสนอที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้นำเสนอต้องมีความสามารถและทักษะการสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ ซึ่งประกอบด้วย การเตรียมตัว การประสานสายตา การใช้เสียงและการใช้ภาษา ผู้นำเสนอต้องมีความสามารถในการนำเสนอต้องสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับเวลา และจะต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร

ฉัตรวรรณ ตันนะรัตน์ (2563) ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการพูดไว้ในหนังสือการพูดเบื้องต้น พอสรุปได้ว่า “การพูดได้” กับ “การพูดเป็น” นั้น ไม่เหมือนกัน กล่าวคือ การพูดได้เป็นพัฒนาการของมนุษย์ส่วนการพูดเป็นนั้น จำเป็นต้องศึกษาเรียนรู้และฝึกฝน กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คนเราส่วนใหญ่จะพูดได้ แต่ยังไม่พูดเป็น การที่เราจะเป็นคนที่ “พูดได้และพูดเป็น” นั้น จึงต้องเรียนการพูด

อนงค์นาถ ทนชัย (2563) ได้ให้ความหมายของการนำเสนอว่า เป็นวิธีการสื่อสารถ่ายทอดข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจ จูงใจ รวมถึงการสนับสนุนในการทำงานจะต้องมีการนำเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับงาน แผนงาน โครงการ ข้อเสนอ ผลการดำเนินงาน และเรื่องต่าง ๆ แม้เราจะมีความคิดที่ดีแต่ถ้านำเสนอไม่เป็นก็อาจส่งผลให้ งานไม่ได้รับความสนใจหรือไม่ได้รับการอนุมัติ การนำเสนอจึงเป็นหนึ่งในทักษะที่ทุกคนจะต้องฝึกฝนให้ เกิดขึ้นแก่ตนเองเพราะเป็นหนทางไปสู่ความสำเร็จ ดังนั้น การนำเสนอจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่ง ในการทำงานและการดำเนินชีวิต การที่บุคคลจะประสบความสำเร็จในการนำเสนอจะต้องมีความเข้าใจ ในความหมาย ความสำคัญของการนำเสนออย่างถ่องแท้รู้รูปแบบของการนำเสนอ ลักษณะของ การนำเสนอที่ดีมีบุคลิกภาพเหมาะสม และพัฒนาทักษะในการนำเสนอ

สรุปได้ว่า การนำเสนอเป็นเป็นวิธีการในการสื่อสารถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับงาน แผนงาน โครงการ ข้อเสนอ ผลการดำเนินงานและเรื่องต่างๆ หรือเป็นความสามารถในการถ่ายทอดแนวคิดหรือพูดนำเสนอ ผลงานของตนเองไปสู่บุคคลหรือที่ประชุมชน เพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่งบุคคลกลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับสาร เห็นด้วย คล้อยตาม สนับสนุน อนุมัติ ให้ดำเนินการ ซึ่งผู้ที่นำเสนอจะต้องมีความเข้าใจเป็นอย่างดีต่อเรื่องที่ กำลังนำเสนอและมีเนื้อหาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับเวลา ทั้งยังต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารอีกด้วย

2.5.2 ประเภทของการนำเสนอ

ปรีดี นุกุลสมปรารถนา (2556) กล่าวว่า การนำเสนอสามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

(1) การนำเสนอข้อมูล (Informative Presentation) จัดเป็นการนำเสนอที่นิยมมากที่สุดในปัจจุบัน หลักของการนำเสนอประเภทนี้คือการให้ข้อเท็จจริงและอธิบายรายละเอียด ในโครงการหรือการนำเสนอ แผนงานรูปแบบต่าง ๆ จะมีข้อมูลจำพวกตัวเลข สถิติ การเปรียบเทียบ ตาราง เข้ามาเกี่ยวข้องเกี่ยวกับการ นำเสนองานและมีรายละเอียดเนื้อหาค่อนข้างมาก การนำเสนอข้อมูลมีความเป็นทางการค่อนข้างสูง ไม่ได้เน้นไปที่ความสนุกสนานในการนำเสนอ โดยปกติจะพบการนำเสนอประเภท Informative Presentation ได้จากรูปแบบรายงานเอกสาร ป้ายประกาศภายในองค์กร รายงานการวิจัย รายงานสรุปผล สรุปความก้าวหน้าของธุรกิจ การแสดงผลประกอบการ เป็นต้น

(2) การสอนและแนะนำ (Instructive Presentation) เป็นลักษณะการนำเสนอในรูปแบบของการฝึกอบรมในหัวข้อต่าง ๆ ที่ทางบริษัทกำหนดหรือหัวข้อที่พนักงานต้องการจะเรียนรู้เพิ่มเติม โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์พร้อมกับการพัฒนาทักษะในแต่ละแขนงให้มีมากขึ้น การนำเสนอประเภทนี้ต้องอาศัยทักษะของผู้นำเสนอค่อนข้างมาก เพราะต้องมีทั้งความรู้และทักษะด้านการถ่ายทอดข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจและติดตามฟังจนจบ ตัวอย่างการนำเสนอแบบการสอนและแนะนำที่พบในการ

ทำงาน เช่น การฝึกอบรมพนักงานในองค์กร (In-house Training) การทำเวิร์คช็อป (Workshop) การเข้าร่วมงานสัมมนา (Seminar) การเข้าอบรมคอร์สเรียนต่าง ๆ (Training Course) ซึ่งส่วนใหญ่ในการนำเสนอประเภทนี้มักจะมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้นำเสนอหรือผู้สอนกับผู้ฟังมากที่สุด

(3) การนำเสนอแบบโน้มน้าวใจ (Persuasive Presentation) เป้าหมายของการนำเสนอประเภทนี้คือการทำให้ผู้ฟังคล้อยตาม ซึ่งเป็นการคล้อยตามในเชิงของการสร้างอารมณ์การมีส่วนร่วม โดยหลักของการนำเสนอแบบโน้มน้าวใจจะเริ่มต้นด้วยปัญหาและจบด้วยวิธีแก้ไขหรือทางออกของปัญหา การโน้มน้าวใจนั้นสามารถนำมาใช้ได้กับการนำเสนอในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การนำเสนอแผนธุรกิจเพื่อขอเงินสนับสนุนจากผู้ร่วมทุน อาจนำเสนอด้วยเหตุผลที่เน้นหนักด้านข้อมูลแต่สามารถผสมผสานกับการโน้มน้าวใจให้ผู้ร่วมทุนนั้นคล้อยตามและเห็นความเป็นไปได้ในโอกาสการเติบโตของธุรกิจ เทคนิคที่สามารถนำมาใช้อธิบายให้การนำเสนอที่น่าสนใจสามารถทำเป็นภาพ (Visual) ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น อินโฟกราฟิก ที่ไม่ได้เน้นไปที่เนื้อหาเพียงอย่างเดียว

(4) การนำเสนอแบบจูงใจ (Motivation Presentation) การนำเสนอลักษณะนี้เป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดขึ้นกับผู้ฟัง โดยส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อสารเพื่อให้ผู้ฟังเปลี่ยนพฤติกรรมบางอย่าง มักจะพบได้จากการนำเสนอเป็นเรื่องเล่า (Story) เช่น เรื่องเล่าของธุรกิจที่เป็นส่วนหนึ่งในประวัติของบริษัท หรือการพูดต่อหน้าจำนวนมากแบบ TED Talk ในบางโอกาสจะเห็นลักษณะการนำเสนอแบบสร้างแรงบันดาลใจหรือแบบจูงใจกับการพูดในลักษณะโค้ชชีวิตในสื่อต่างๆ โดยการนำเสนอแบบจูงใจนั้นต้องสร้างความเชื่อมโยงด้านอารมณ์ รวมถึงสร้างขวัญและกำลังใจให้กับผู้ฟังด้วยเช่นกัน

(5) การนำเสนอเพื่อการตัดสินใจ (Decision-Making Presentation) เป็นการนำเสนอแผนงานเพื่อขออนุมัติงบประมาณ โดยอาจเป็นการขออนุมัติแผนงานประจำปี การขออนุมัติเพื่อแก้ปัญหาบางอย่าง การขออนุมัติในการจัดซื้ออุปกรณ์การทำงานบางอย่าง ซึ่งการนำเสนอจำเป็นต้องบอกถึงที่มาและผลที่จะได้รับเพื่อจะได้รับการอนุมัติจากผู้มีอำนาจหรือผู้ที่ได้ฟัง โดยส่วนใหญ่การนำเสนอเพื่อการตัดสินใจจะพูดกันด้วยเหตุและผลและต้องเสนอข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นหลัก

(6) การนำเสนอความก้าวหน้าโครงการ (Progress Presentation) การนำเสนอประเภทนี้เป็นการสรุปผลจากการทำธุรกิจ แผนการตลาด ผลของการใช้จ่ายงบประมาณในการสร้างโครงการหรือกิจกรรมต่างๆ โดยจะเป็นลักษณะของนำเสนอถึงสถานะในแต่ละช่วง อาจเป็นรายวัน รายเดือน รายไตรมาส หรือรายปี ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานแต่ละประเภท ทั้งนี้การนำเสนอความก้าวหน้าของโครงการจะช่วยให้เห็นถึงปัญหาหรืออุปสรรคที่จำเป็นต้องหาวิธีการแก้ไขให้โครงการผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

ปรีดี นุกุลสมปรารถนา (2565) กล่าวว่า ลักษณะในการนำเสนอของตัวผู้พูดหรือผู้นำเสนอมีลักษณะดังนี้

(1) การพูดและสื่อด้วยภาพ (Visual Style) การนำเสนอด้วยภาพเป็นลักษณะการนำเสนอที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับความสวยงามของสไลด์หรืองานนำเสนอค่อนข้างมาก เน้นความสวยงามของภาพมากกว่าตัวหนังสือ จุดเด่นของการพูดและสื่อด้วยภาพนั้นนอกจากจะใช้ภาพอธิบายแล้ว ตัวผู้นำเสนอ

เองต้องมีทักษะในการสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ฟังสนใจและคล้อยตาม การนำเสนอประเภทนี้เหมาะกับคนที่มีทักษะการพูดสูง สามารถเรียบเรียงประเด็นและนำเสนอได้ดี มีประสบการณ์ในการนำเสนอมาเป็นเวลาพอสมควร และส่วนใหญ่แล้วการพูดและสื่อด้วยภาพจะเป็นการพูดในที่สาธารณะที่มีคนฟังจำนวนมาก (Public Speaker) ผู้นำเสนอจึงเป็นนักเล่าเรื่องราว (Storyteller) และเป็นผู้นำเสนอวิสัยทัศน์ตามเวทีต่าง ๆ (Visionary) ตัวอย่างของการพูดและสื่อด้วยภาพคือการนำเสนอของ Steve Jobs ที่ยืนกลางเวทีและนำเสนอโทรศัพท์ iPhone แต่ละรุ่น

(2) การพูดแบบอิสระ (Freeform Style) เป็นการนำเสนอหรือการบรรยายที่ไม่ใช้สไลด์หรือสื่ออื่นใดเลย แต่เป็นการยืนพูดคนเดียวแบบเดี่ยวกลางเวที ซึ่งการนำเสนอในลักษณะนี้ผู้พูดต้องมีความชำนาญมาก มีวิธีเชื่อมโยงเรื่องราวและลำดับใจความสำคัญ การพูดแบบอิสระเหมาะกับการนำเสนอที่ไม่ต้องใช้เวลานานมากจนเกินไป ตัวอย่างของการพูดแบบอิสระที่เห็นบ่อยครั้งคือการพูดแนะนำสินค้าใหม่ รวมถึงการพูดในเชิงสร้างขวัญกำลังใจให้กับพนักงานฟัง หรืออาจเป็นรูปแบบการเสวนาสั้น ๆ เช่น การพูดใน TED Talk เป็นต้น

(3) การพูดแบบการสอน (Instructor Style) เป็นการนำเสนอรายละเอียดเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีความสลับซับซ้อนและต้องการคำอธิบายเพิ่มเติม การพูดแบบการสอนนั้นจะมีการเปรียบเทียบหรือการใช้เนื้อหาที่หลากหลายเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้นำเสนอต้องมีข้อมูลมาประกอบการนำเสนอเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความเชื่อมั่นให้ผู้ฟัง ตัวอย่างของการพูดแบบการสอน ได้แก่ การนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีรายละเอียดมาก การอธิบายวิธีการใช้งานที่เข้าใจได้ยาก หรือการทำวิดีโอสาธิตการใช้งานสิ่งของต่าง ๆ เป็นต้น

(4) การพูดแบบแนะแนวทาง (Coach Style) เป็นการพูดที่ใช้บุคลิกลักษณะอันโดดเด่นของตัวผู้พูด เพื่อให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมอยู่ตลอดเวลา การพูดแบบแนะแนวทางต้องใช้พลังเป็นอย่างมากเนื่องจากต้องกระตุ้นผู้ฟังอยู่ตลอด โดยการพูดลักษณะนี้มักจะยกตัวอย่างสถานการณ์หรือเรื่องราวให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมอยู่ตลอดเวลา จึงเหมาะกับการพูดในงานประชุมหรือการนำเสนอเรื่องต่าง ๆ ที่ต้องการชี้แนะแนวทางให้ผู้ฟังทำตาม หรืออาจเป็นการพูดในสถานการณ์ที่ผู้ฟังต้องการให้ผู้นำเสนอแนะแนวทางบางอย่าง แล้วยังเหมาะกับการประชุมในลักษณะการระดมสมองเพื่อแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ อีกด้วย

(5) การพูดแบบเล่าเรื่องราว (Storytelling Style) การพูดในลักษณะนี้เน้นสร้างความเชื่อมโยงด้านอารมณ์กับผู้ฟังอย่างสูงสุด และดึงดูดให้ผู้ฟังอยู่กับเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ โดยส่วนใหญ่ผู้นำเสนอจะเริ่มต้นเล่าเรื่องด้วยปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ฟัง แล้วจึงเพิ่มระดับเรื่องราวความเข้มข้นไปที่ละขั้น การพูดแบบเล่าเรื่องราวเหมาะกับสถานการณ์ที่มีระยะเวลาค่อนข้างมาก และไม่ควรรีบใช้กับสถานการณ์ที่เป็นทางการมาก ๆ

(6) การพูดแบบเชื่อมโยงประเด็น (Connector Style) เป็นการพูดในลักษณะที่รับฟังความคิดเห็นของผู้ฟังหรือแบ่งปันประสบการณ์ที่เหมือนกัน แล้วนำเรื่องราวผสมผสานกับการตั้งคำถามเป็นระยะ ๆ ลักษณะการพูดจะใช้ท่าทางประกอบกับการพูดลักษณะแบบอิสระ (Freeform Style) เพื่อช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง และทำให้ผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลายที่จะตอบคำถามต่าง ๆ การพูดแบบเชื่อมโยงประเด็นจะเห็น

ได้จากการเริ่มต้นขายงานของทีมขายที่มักจะตั้งคำถามเพื่อดูว่าลูกค้ามีปัญหาอะไร มีความคาดหวังอะไร อยากได้อะไร และทีมขายก็จะเชื่อมโยงประเด็นเข้ากับสินค้าหรือบริการเพื่อนำเสนอทางออกที่ดีที่สุด

(7) การพูดแบบสนทนา (Pecha kucha Style) เป็นการนำเสนอด้วยเทคนิคของชาวญี่ปุ่นที่นำเสนอพร้อมกับการใช้สไลด์ไม่เกิน 20 หน้า โดยใช้เวลาประมาณ 15 วินาทีต่อหนึ่งหน้า และใช้เวลาในการนำเสนอทั้งหมด 5 นาที การพูดแบบสนทนาเป็นการพูดที่ต้องเรียบเรียงกระบวนการคิดและนำเสนอให้อยู่ในกรอบและตรงประเด็นเหมือนกับกำลังสนทนาอยู่กับคู่สนทนา จึงเหมาะกับการพูดต่อหน้าคนจำนวนมากและมีเวลานำเสนอจำกัด แต่ทำให้ผู้ฟังมุ่งไปสู่ประเด็นได้อย่างชัดเจน การพูดแบบสนทนาต้องอาศัยการฝึกฝนค่อนข้างมากและต้องวางเค้าโครงเนื้อหาในการนำเสนอ เพราะมีการจำกัดเวลาในแต่ละสไลด์และบางครั้งก็จะทำสไลด์ให้เปลี่ยนหน้าแบบอัตโนมัติเมื่อครบ 15 วินาที

Shaoiro (2559) ได้นำเสนอแนวทางการดึงความสนใจของผู้ฟังก่อนเริ่มการนำเสนอ เช่นการเริ่มต้นด้วยคำคมของบุคคลสำคัญที่สอดคล้องการนำเสนอ การใช้คำถามเพื่อให้ผู้ฟังได้ติดตาม การเล่าเรื่องเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่การนำเสนอ และการใช้จินตนาการเพื่อให้ผู้ฟังเห็นภาพในเรื่องที่กำลังนำเสนอ

อรรวรรณ ปิรันธน์โอวาท (2549) อธิบายว่า องค์ประกอบของการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ มีดังนี้ การโน้มน้าวใจเมื่อมองจากภายนอกผู้รับสาร

(1) ความแตกต่างภายในผู้ส่งสาร ผู้ส่งสารแต่ละคนมีปัจจัยแตกต่างกัน ทำให้มีความน่าโน้มน้าวใจไม่เหมือนกัน เช่นความน่าเชื่อถือ อำนาจของบุคคล บทบาทของกลุ่มตน สัมพันธภาพกับผู้รับสาร และลักษณะด้านต่าง ๆ

(2) ความแตกต่างภายในสาร สารแต่ละชิ้นที่แตกต่างกันจะมีความน่าโน้มน้าวใจต่างกัน เช่น ความต่างในสาระของสาร

(3) ความแตกต่างของสื่อ ความน่าโน้มน้าวใจของสารจะแตกต่างกัน เมื่อเกิดการสื่อสารส่วนบุคคลเปรียบเทียบกับ การส่งสารผ่านช่องทางอื่น ๆ

สรุปได้ว่า ประเภทของการนำเสนอมีหลากหลายประเภทขึ้นอยู่กับการใช้ของของผู้พูดหรือผู้ที่นำเสนอ และผู้พูดหรือผู้นำเสนอควรมีลักษณะที่ดีในการนำเสนอ มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และสร้างสรรค์ จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบหลายส่วนเพื่อการถ่ายทอดหรือสื่อสาร

2.5.3 เทคนิคในการนำเสนอ

สมิต สัชฌุกร (2551) กล่าวว่า ลักษณะการนำเสนอที่ดี นอกจากการเลือกรูปแบบของการนำเสนอให้ถูกต้องและเหมาะสมแล้ว จะต้องคำนึงถึงลักษณะของการนำเสนอ ที่จะช่วยให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของการนำเสนอด้วย โดยทั่วไปลักษณะของการนำเสนอที่ดี ควรมีดังต่อไปนี้

(1) มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน กล่าวคือ มีความต้องการที่แน่ชัดว่า เสนอเพื่ออะไร โดยไม่ต้องให้ผู้รับบริการนำเสนอต้องถามว่าต้องการให้พิจารณาอะไร

(2) มีรูปแบบการนำเสนอเหมาะสม กล่าวคือ มีความกระชับรัดได้ใจความ เรียงลำดับไม่สับสนใช้ภาษาเข้าใจง่าย ใช้ตาราง แผนภูมิ แผนภาพ ช่วยให้พิจารณาข้อมูลได้สะดวก

(3) เนื้อหาสาระดี กล่าวคือ มีความน่าเชื่อถือ เทียบตรง ถูกต้อง สมบูรณ์ครบถ้วนตรงตามความต้องการมีข้อมูลที่เป็นปัจจุบันทันสมัย และมีเนื้อหาเพียงพอแก่การพิจารณา

(4) มี ข้อเสนอที่ดี กล่าวคือ มีข้อเสนอที่สมเหตุสมผล มีข้อพิจารณาเปรียบเทียบ ทางเลือกที่เห็นได้ชัด เสนอแนะแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจน

เทพ สงวนกิตติพันธุ์ (2556) ระบุถึงเทคนิคในการนำเสนอไว้ดังนี้

(1) กำหนดวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ

(1.1) เพื่อให้ความรู้หรือข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ (To inform)

(1.2) เพื่อปลุกใจหรือเป็นแรงบันดาลใจ (To convince)

(1.3) เพื่อเรียกร้องให้ผู้รับมีปฏิกิริยาตอบสนอง (To request for action)

(2) วิเคราะห์ผู้ฟัง

(2.1) ขนาดของกลุ่มผู้ฟัง (Group size)

(2.2) อาชีพและการศึกษา (Occupation & Education)

(2.3) อายุและเพศ (Age & Sex)

(2.4) พื้นความรู้ (Subject knowledge)

(2.5) ทักษะคติ (Attitude)

(2.6) ความเชื่อและอคติ (Belief & Prejudice)

(3) ทรัพยากรที่จะใช้

(3.1) งบประมาณ

(3.2) สถานที่นำเสนอ

(3.3) วัสดุ-อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง

(3.4) เวลาในการนำเสนอและการเตรียมการ

(3.5) กำลังคนและสิ่งสนับสนุนอื่นๆ

(4) การเตรียมเนื้อหา

(4.1) กำหนดเป้าหมาย

(4.2) วางโครงเรื่อง

(4.3) จัดทำสคริปต์หรือโครงสร้างของการนำเสนอ ได้แก่ ส่วนนำ เนื้อหา บทสรุป และ ชักถาม

(4.4) จัดหาตัวอย่างและกิจกรรมประกอบการนำเสนอ

(5) โครงสร้างการนำเสนอ

ตารางที่ 2.7 โครงสร้างการนำเสนอ

ส่วนนำ	เนื้อหา	บทสรุป	คำถาม
- ทักทาย สร้างบรรยากาศ - แนะนำตนเอง - ระบุเรื่อง ระบุเป้าหมาย หรือ ประเด็นสำคัญ	- จัดเรียงลำดับ - มีตัวอย่างประกอบ - กระชับชัดเจน - สนับสนุนด้วยข้อมูล - เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน - ให้กิจกรรมเสริม - เน้นย้ำที่สำคัญ	- ประเด็นหลัก - ความคิดรวบยอด - เน้นสิ่งที่ให้ทำหรือสิ่งที่คาดหวัง	- เชื้อเชิญคำถาม - ตอบคำถามให้ตรงประเด็น - ทิ้งท้ายให้ประทับใจ (ถ้าทำได้) - ขอบขอบคุณผู้ฟัง

(6) การเตรียมงานด้านวัสดุ-อุปกรณ์

- (6.1) ตัดสินใจว่าจะใช้อะไรบ้าง เตรียมจัดหาไว้ให้พร้อม
- (6.2) เตรียม Accessories ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย
- (6.3) ถ้าระยะทางไกล ต้องสอบถามว่ามีอุปกรณ์อะไรให้ใช้บ้าง คุณภาพเป็นเช่นไร (สอบถามคุณสมบัติคร่าว ๆ)
- (6.4) ตรวจสอบการใช้งาน และจัดบันทึกรายการอุปกรณ์ที่นำไปใช้ หลังใช้งานให้ตรวจสอบก่อนเดินทางกลับ

(7) ฝึกซ้อมก่อนนำเสนอ

- (7.1) ฝึกซ้อมให้นำเสนอได้ในเวลาที่กำหนด
- (7.2) ฝึกซ้อมใช้สื่อ-อุปกรณ์ที่จะใช้จริง
- (7.3) ฝึกซ้อมในสถานที่เสมือนจริงต่อหน้าผู้ที่จะให้คำแนะนำเราได้
- (7.4) ฝึกซ้อมให้มั่นใจก่อนนำเสนอจริง

(8) ก่อนนำเสนอ

- (8.1) มั่นใจในเรื่องที่นำเสนอ
- (8.2) มีทัศนคติที่ดีต่อผู้ฟัง
- (8.3) รู้จักผ่อนคลายอิริยาบถ
- (8.4) อย่ากังวลประหม่า
- (8.5) ถ้ามีผู้ช่วย ต้องนัดแนะชักซ้อมกันให้ดี อย่าแสดงสดโดยไม่ได้นัดหมาย
- (8.6) เลือกเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ฟังและสถานที่
- (8.7) เตรียมบทสรุป ข้อซักถาม ด้วยความมั่นใจ สุขุมสุภาพกำหนดเวลาในการซักถามไว้
- (8.8) ควรเดินทางไปถึงสถานที่นำเสนอก่อนเวลาอย่างน้อย 15 นาที
- (8.9) หากมีเวลาควรทดลองใช้อุปกรณ์เพื่อให้แน่ใจว่าใช้ได้

(9) ขณะนำเสนอ

- (9.1) รักษาเวลาให้ได้ตามกำหนด

- (9.2) ใช้ภาพหรือข้อความให้ตรงกับคำบรรยาย
- (9.3) อย่าหันหลังให้ผู้ฟังมากเกินไป
- (9.4) นำเสนอให้เป็นธรรมชาติ
- (9.5) ยิ้มแย้มเสมอ สื่อความรู้สึกที่ดีกับผู้ฟัง
- (9.6) ใช้ภาษาและท่าทีที่สุภาพ เข้าใจง่าย คล่องแคล่ว ราบรื่น
- (9.7) ใช้ท่าทางหรือสื่อประกอบการบรรยายได้อย่างเหมาะสม
- (9.8) หากมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นอย่าโยนความผิดให้ผู้อื่น
- (9.9) ใช้หลักการพูดในที่ชุมชนมาประยุกต์ใช้
- (10) หลังการนำเสนอ
 - (10.1) สังเกตการแสดงออกหรือปฏิกิริยาของผู้ฟัง
 - (10.2) ประเมินผลผู้ฟังด้วยแบบสอบถาม
 - (10.3) นำผลการสังเกตและประเมินมาใช้ในการแก้ไขข้อบกพร่องหรือพัฒนาการนำเสนอในครั้งต่อไป

ต่อไป

ลักษมี คงลาภ และ อัสสร เสถียรทิพย์ (2558) ได้เสนอ เทคนิคการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบไปด้วย 3 ต. คือ เตรียมกายและใจ เตรียมเนื้อหา และเตรียมสื่อ

ต. ที่ 1 เตรียมกายและใจ ผู้นำเสนอจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมทั้งกายและใจก่อนที่จะนำเสนอ การเตรียมกายเป็นการเตรียมวิธีการสื่อสารของผู้นำเสนอ เมื่อกกล่าวถึง คำว่า ” วิธีการสื่อสาร ” หมายถึง การใช้เสียง และภาษากายในการนำเสนอ

ต. ที่ 2 เตรียมเนื้อหา เนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการนำเสนอ ถ้าไม่มีเนื้อหาการนำเสนอก็เกิดขึ้นไม่ได้ การเตรียมเนื้อหา คือการกำหนดว่าเนื้อหาที่นำเสนอมีประเด็นใดบ้าง ควรมีการจัดลำดับเนื้อหาอย่างไร เนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญในการนำเสนอ ผู้นำเสนอจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาที่ตนนำเสนอเป็นอย่างดี เรียกว่า รู้ลึก รู้จริงในสิ่งที่พูด เมื่อรู้และเข้าใจในสิ่งที่นำเสนอ จะทำให้สามารถถ่ายทอดข้อมูลให้ผู้ฟังเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ต. ที่ 3 เตรียมสื่อ การนำเสนอโดยการพูดหรือบรรยายให้ผู้ฟังฟังแต่เพียงอย่างเดียว บางครั้งอาจจะไม่สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งอาจเป็นเพราะความยากของเนื้อหาที่นำเสนอหรือ ความสามารถในการอธิบายของผู้นำเสนอไม่ดีพอ ดังนั้นการแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ ก็ด้วยการใช้สื่อประกอบในการนำเสนอ

เทคนิค 3 ต.การเตรียมกายและใจ การเตรียมเนื้อหา และการเตรียมสื่อ จะช่วยลดความวิตกกังวลในการนำเสนอ ทำให้ผู้นำเสนอมีความพร้อมที่จะสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสร้างความประทับใจและความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้น และหลังจากการนำเสนอผู้นำเสนอควรมีการประเมินตนเอง หากผู้นำเสนอมองย้อนกลับไป และประเมินในสิ่งที่ทำได้ดีและสิ่งที่ทำได้ไม่ดี รวมถึงพิจารณาสาเหตุของปัญหาที่จะทำให้การนำเสนอครั้งต่อไปมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า เทคนิคการนำเสนอ มีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับตัวบุคคลและรูปแบบของการนำเสนอ ประเภทต่างๆ ที่เป็นหลักการของการนำเสนอ มี 10 ข้อ ดังนี้

- (1) กำหนดวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ
- (2) วิเคราะห์ผู้ฟัง
- (3) กำหนดทรัพยากรที่จะใช้
- (4) การเตรียมเนื้อหา
- (5) โครงสร้างการนำเสนอ
- (6) การเตรียมงานด้านวัสดุ-อุปกรณ์
- (7) ฝึกซ้อมก่อนนำเสนอ
- (8) ก่อนนำเสนอ มีสมาธิ ความมั่นใจ
- (9) ขณะนำเสนอ รักษาเวลา การใช้น้ำเสียง ท่าทาง
- (10) หลังการนำเสนอ สังเกตการแสดงออกหรือปฏิกิริยาของผู้ฟัง

2.5.4 การพัฒนาทักษะการนำเสนอ

เทพ สงวนกิตติพันธ์ (2556) กล่าวว่า การนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ (Effective Presentation) ควรจะประกอบด้วย

- (1) ผู้ฟังและผู้นำเสนอควรเห็นกันได้ชัดเจนและทั่วถึง
- (2) ผู้ฟังและผู้นำเสนอได้ยินเสียงชัดเจน
- (3) ผู้ฟังและผู้นำเสนอต้องเห็นภาพและข้อความบนจออย่างชัดเจน
- (4) ผู้ฟังเข้าใจถึงเนื้อหาและเป้าหมายของสิ่งที่นำเสนอได้อย่างถูกต้อง
- (5) ผู้นำเสนอได้รับการตอบสนองตามเป้าหมายของการนำเสนอ

และเพื่อให้การนำเสนอมีประสิทธิภาพการใช้ภาษาท่าทางสำหรับผู้นำเสนอ (Non-verbal Language for Presenter) ดังนี้

(1) เสียง (Voice) ไม่ควรพูดเร็วเกินไป หรือใช้เสียงสูงแหลมเกินความจำเป็น ควรพูดให้เป็นธรรมชาติ ไม่เร็วหรือช้าจนเกินไป และไม่ควรรี้อ่านจากสคริปต์ที่เตรียมมาตลอดเวลา อาจหยุดให้มีความเงียบบ้าง เมื่อจบแต่ละประเด็นแต่อย่าเงียบนานเกินไป

(2) สายตา (Eyes) ควรมีการประสานสายตากับกลุ่มผู้ฟัง มองผู้ฟังให้ทั่วซึ่งจะช่วยให้ผู้ฟังรู้สึกประทับใจ

(3) การเคลื่อนไหว (Movement) อย่าเดินไปเดินมาบ่อย ๆ อย่าเล่นกัญแจ ปากกา ดินสอ เพราะจะทำให้ผู้ฟังรำคาญ

(4) การใช้มือ (Hands) ควรใช้มือประกอบการพูดให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด

(5) การวางท่าทาง (Posture) ตัวผู้นำเสนอเป็นจุดสนใจของผู้ฟัง ดังนั้นจึงควรมองตรงไปยังผู้ฟัง พยายามหลีกเลี่ยงกิริยาอาการที่จะก่อให้เกิดความรำคาญใจแก่ผู้ฟัง เน้นการพูด ไม่ใช่การอ่าน พูดให้ถึงผู้ฟัง แฉวหลังวางตัวให้รู้สึกสบาย ๆ เชื่อมั่นในตนเอง และมีความกระตือรือร้น

ศิริรัตน์ ศิริวรรณ (2557) ได้อธิบายขั้นตอนการนำเสนอที่ทรงพลังและผู้ฟังเข้าเนื้อหาที่นำเสนอ ประกอบด้วย

(1) การสบสายตา (Eye Contact) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการนำเสนอเพราะเป็นการแสดงออกให้ผู้ฟังรับรู้ถึงความมั่นใจในตัวเอง ความมุ่งมั่นและความน่าเชื่อถือในตัวผู้พูด

(2) การใช้ ภาษากาย (Body Language) ภาษากายรวมถึงกิริยาท่าทาง สีหน้า การเคลื่อนไหว เป็นสิ่งที่ทรงพลังที่ทำให้การนำเสนอมีชีวิตชีวา สร้างความแตกต่างกล่าวคือกิริยาท่าทาง บ่งบอกถึงความมั่นใจและความเชื่อมั่น สีหน้าคือการส่งผ่านอารมณ์ความรู้สึกให้แก่ผู้ฟัง และการเคลื่อนไหวคือการสร้างความมีชีวิตชีวาให้แก่การนำเสนอรวมถึงการช่วยลดช่องว่างระหว่างผู้นำเสนอกับผู้ฟัง

(3) การใช้ เสียง เป็นการสร้างบรรยากาศให้กับการนำเสนอ ผู้ฟังสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้นำเสนอที่มีต่อเรื่องที่กำลังนำเสนอและการใช้น้ำเสียงยังเป็นการสร้างสีสันให้แก่การนำเสนอรวมถึงการทำให้ผู้ฟังเกิดการจดจำ

(4) การใช้ภาษา คำพูดหรือภาษาที่ใช้ในการนำเสนอต้องมีความสอดคล้องกับการโน้มน้าว การเข้าใจและยอมรับนำไปสู่การตัดสินใจ ดังนั้นผู้นำเสนอควรเลือกใช้ภาษาที่มีความกระชับง่ายต่อความเข้าใจเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ฟัง

(5) การโต้ตอบกับผู้ฟัง เป็นช่วงเวลาที่นำเสนอที่สุดในการนำเสนอ ที่ผู้นำเสนอเปิดโอกาสให้ผู้ฟังแสดงความคิดเห็น ซึ่งเป็นการแสดงออกให้เห็นว่าผู้ฟังให้ความสนใจในสิ่งที่กำลังนำเสนอหรือไม่ และเป็นการเห็นแง่มุมความคิดเห็นที่หลากหลายแง่มุมจากผู้ฟัง

(6) การใช้ สื่อ คือตัวช่วยที่จะมาส่งเสริมให้ การนำเสนอประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ ดังนั้นการเลือกใช้ สื่อที่จะมาส่งเสริมการนำเสนอให้มีประสิทธิภาพนั้นสื่อต้องมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับการนำเสนอและเหมาะสมกับกลุ่มหรือจำนวนผู้ฟัง

เกรียงศักดิ์ นิธิพัฒนะชัย (2558) กล่าวถึงสองปัจจัยหลักที่ส่งเสริมให้การนำเสนอมีประสิทธิภาพ ได้แก่ ปัจจัยที่ 1 คือ การใช้ ภาษากายและน้ำเสียง ทั้งสองทักษะมีความสำคัญและสอดคล้องกัน กล่าวคือการใช้ภาษากายและน้ำเสียง มีประโยชน์ต่อการนำเสนอในเรื่องของ

(1) การช่วยลดความเครียดระหว่างการนำเสนอ

(2) การทำให้ผู้พูดมีความเป็นมืออาชีพหากใช้ภาษากายในระดับที่เหมาะสม

(3) การช่วยสร้างสีสันแก่การนำเสนอให้มีความน่าสนใจ

(4) การทำให้การพูดช้าและชัดเพราะการนำเสนอช่วยให้จังหวะการพูดดีขึ้น

(5) การสนับสนุนข้อมูลที่ผู้นำเสนอกำลังนำเสนอเพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกถึงอารมณ์และความสำคัญของข้อมูล ปัจจัยที่ 2 คือ การใช้สายตา (Eye Contact) คือการพูดกับหลายๆคนที่ละคนไม่ใช่การกวาดสายตาไปรอบๆ

ห้อง การในการนำเสนอเราสามารถใส่สายตาได้อย่างดี จะสะท้อนความเป็นมืออาชีพได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถดึงดูดผู้ฟังให้อยู่กับเราและเนื้อหาได้ตลอดการนำเสนอและได้สรุปแนวทางการจัดเตรียมโครงสร้างการนำเสนอ (Outline) ไว้ดังนี้

- (1) Title คือชื่อเรื่องที่จะนำเสนอ
- (2) Benefit คือ ประโยชน์ของผู้ฟัง
- (3) Objective วัตถุประสงค์การนำเสนอ
- (4) Agenda คือหัวข้อที่ออกแบบเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในข้อ 3
- (5) Review คือ การทบทวน โดยการนำ Objective มากล่าวซ้ำในตอนจบ

ลักษณะ คงกลม และ อัปสร เสถียรทิพย์ (2558) ได้นำเสนอเทคนิคในการใช้ภาษากายเพื่อสร้างความประทับใจว่า วิธีการพูดและภาษากายเป็นปัจจัยสำคัญที่จะสร้างความประทับใจให้กับผู้ฟัง ภาษากายควรสะท้อนให้เห็นถึงความมั่นใจในคำพูดของผู้นำเสนอ วิธีการสื่อสารที่ดีจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการฝึกฝนบ่อย ๆ ฝึกการอ่านออกเสียงดัง ๆ เพื่อฟังเสียงของตัวเอง หากจุดเด่น จุดด้อยในการใช้เสียง บันทึกภาพและเสียงการนำเสนอของตนเองเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องในการสื่อสาร

พงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ (2565) ได้เสนอเทคนิค 7 ประการสำหรับการนำเสนอให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

(1) ตั้งเป้าหมายให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ฟัง การตั้งเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของการนำเสนอ เพราะเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางและรูปแบบในการนำเสนอ เพราะฉะนั้นการตั้งเป้าหมายที่ดีจะทำให้การนำเสนอมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

(2) เตรียมความพร้อมด้วยการฝึกซ้อม จะนำเสนอให้ดีได้จำเป็นต้องอาศัยการฝึกซ้อม เช่นเดียวกับการเล่นกีฬาที่ต้องมีการฝึกซ้อมก่อนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความมั่นใจ

(3) นำเสนอให้กระชับ เข้าใจง่าย และตรงประเด็น ใช้คำพูดที่สามารถเข้าใจได้ง่าย จดจ่ออยู่กับประเด็นสำคัญที่ต้องการจะสื่อและไม่พูดยาวจนเกินไป สิ่งนี้จะทำให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจและอยู่กับการนำเสนอได้ดีมากขึ้น

(4) ทำสไลด์ให้น่าสนใจ ทำสไลด์ด้วยกฎ 10/20/30 คือ กฎการทำสไลด์เพื่อประกอบการนำเสนอ ให้การนำเสนอที่น่าสนใจและทำให้ผู้ฟังจดจ่ออยู่กับการนำเสนอได้นานขึ้น กฎนี้ถูกคิดค้นโดย Guy Kawasaki นักธุรกิจและนักเขียนชื่อดังที่เคยทำงานให้กับบริษัท Apple

เลข 10 คือ สไลด์ไม่ควรเกิน 10 หน้าหรือ 10 หัวข้อ Guy Kawasaki กล่าวไว้ว่า ในการนำเสนอหนึ่งครั้ง คนเราไม่สามารถเรียนรู้อะไรได้มากกว่า 10 เรื่อง ดังนั้น การทำให้เนื้อเรื่องกระชับและสั้น จะทำให้ผู้ฟังสามารถจดจ่ออยู่กับการนำเสนอได้ดีกว่า

เลข 20 คือ ความยาวในการนำเสนอไม่ควรเกิน 20 นาที เนื้อหาและการนำเสนอที่ยาวเกินไปจะทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกเบื่อและหมดความสนใจได้

เลข 30 คือ ขนาดตัวอักษรในสไลด์ควรมีขนาด 30 เพราะจะทำให้ผู้นำเสนอมีพื้นที่จำกัด จึงจำเป็นต้องหาข้อมูลและเลือกสิ่งที่สำคัญที่สุดมาประกอบในสไลด์ จากนั้นขยายความโดยการพูดใจความสำคัญ

(5) เริ่มต้นด้วยการเล่าเรื่อง เรื่องราวต่าง ๆ ช่วยให้ผู้พูดใส่ใจและจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น การเล่าเรื่องจะดึงดูดให้ผู้ฟังหันมาสนใจและจดจำประเด็นสำคัญต่าง ๆ ที่ผู้นำเสนอได้พูดออกไป

(6) ให้ความสำคัญด้วยภาษากายและน้ำเสียง ภาษากายเป็นการสื่อสารประเภทหนึ่ง แม้ไม่ได้พูดแต่ก็สามารถสื่อสารได้อยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการมีภาษากายที่เปิดและมั่นใจ จะทำให้การนำเสนอเป็นธรรมชาติมากขึ้น การใช้เสียงให้เหมาะกับสถานการณ์และการนำเสนอจะช่วยให้ผู้ฟังนั้นจดจ่อและสนใจในสิ่งที่ผู้นำเสนอสื่อสารออกมา

(7) ผ่อนคลาย มีสมาธิ และสนุกไปกับการนำเสนอ การนำเสนอจะดีได้ก็ต้องเริ่มจากตัวผู้นำเสนอ ก่อน ทำตัวผ่อนคลายไม่เครียดจนเกินไป มีสมาธิและสนุกกับการนำเสนอ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้การนำเสนอมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า การพัฒนาการนำเสนอ เกิดจากการฝึกฝน และการเตรียมตัวเพื่อให้มีความพร้อมสำหรับการสื่อสารด้วยความผ่อนคลาย น้ำเสียงในการพูด รวมถึง การใช้ภาษากาย การเคลื่อนไหว การใช้มือ การวางท่าทาง และ การสบสายตา ในแต่ละครั้งวิธีการสื่อสารที่ดีจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการฝึกฝนบ่อยๆ ฝึกการอ่านออกเสียงดังๆ เพื่อฟังเสียงของตัวเอง หาจุดเด่น จุดด้อยในการใช้เสียง บันทึกภาพและเสียงการนำเสนอของตนเองเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องในการสื่อสาร

2.5.5 การประเมินทักษะการนำเสนอ

สมปราชญ์ อัมมะพันธ์ อ่างอิงใน ภาวิณี เดชเทศ (2561) กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการประเมินการพูดได้ 5 ประการด้วยกัน คือ

(1) บุคลิกภาพและอากัปกริยา โดยสังเกตว่าผู้พูดมีความประหม่าหรือไม่การแต่งกายเป็นอย่างไร สีหน้าท่าทาง ความสามารถในการปรับตัวเข้ากับบรรยากาศโดยทั่วไป การประสานสายตา กับผู้ฟัง การเคลื่อนไหวร่างกายเป็นอย่างไร

(2) การออกเสียง ได้แก่ ความดังของเสียง ระดับเสียง อัตราความเร็วในการออกเสียง ท่วงทำนองในการพูด

(3) ภาษา การใช้ถ้อยคำภา สำนวนที่สุภาพ ใช้ภาษาที่กระชับรัดกุม ภาษามีความหมายดี สำนวนโวหารคมคายสละสลวย คำพูดถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา ใช้ภาษาสามารถจูงใจให้ผู้ฟังสนใจ

(4) เนื้อหาสาระ เนื้อหามีสาระ มีจุดมุ่งหมายเรื่องที่นำเสนอ มีความรู้ มีประโยชน์ มีตัวอย่าง มีรายละเอียดหรือมีหลักฐานอ้างอิงถูกต้อง มีความคิดอ่านแปลนของตนเอง

(5) สัมพันธภาพ คือ ความกลมกลือของการพูด ตั้งแต่การอ้ารับบท การกล่าวคำนำ การเริ่มเรื่อง การกล่าวสรุป พิจารณาถึงการลำดับความสำคัญ ความสอดคล้องต้องกันและมีลักษณะต่อเนื่องของเนื้อหาเรื่องทั้งหมด

เทพ สงวนกิตติพันธ์ (2556) นำเสนอวิธีการประเมินทักษะการนำเสนอเป็น 4 ด้านดังตารางที่ 4

ตารางที่ 2.8 เกณฑ์การนำเสนอ (Presentation) (เทพ สงวนกิตติพันธ์)

ระดับ มาตรฐาน/ รายละเอียด เกณฑ์การให้ คะแนน	สูงกว่ามาตรฐาน (75-100%)	ได้มาตรฐาน (50-74%)	ใกล้เคียงมาตรฐาน (25-49%)	ต่ำกว่ามาตรฐาน (0-24%)
การถ่ายทอด เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> - คล่องแคล่ว ไม่ติดขัด ทำให้เข้าใจประเด็นได้ง่ายและเร็ว - การพูดมีการเว้นจังหวะและการเน้นคำ หรือเน้นสาระสำคัญอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้ฟังติดตามการนำเสนอ - ความเร็วในการพูดอยู่ในระดับเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - คล่องแคล่ว ไม่ติดขัด ทำให้เข้าใจประเด็นได้ง่าย - การพูดมีการเว้นจังหวะอย่างเหมาะสม - ความเร็วในการพูดอยู่ในระดับเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่คล่องแคล่ว มีการหยุดชะงักบ้างเป็นบางจังหวะ - พูดเร็วจนจับความไม่ค่อยได้ หรือพูดซ้ำจนเกินไป 	<ul style="list-style-type: none"> - ติดขัดหลายครั้ง หรือใช้คำ เช่น “เออ” “อ้อ” บ่อยครั้ง - หยุดชะงักในหลายจังหวะ - พูดเร็วจนจับความไม่ค่อยได้ หรือพูดซ้ำจนเกินไป
การสบสายตา	<ul style="list-style-type: none"> - สบสายตากับผู้ฟังอยู่ตลอดเวลาเพื่อดึงดูดให้ผู้ฟังสนใจในเนื้อหาที่ถ่ายทอด 	<ul style="list-style-type: none"> - สบสายตากับผู้ฟังพอสมควร 	<ul style="list-style-type: none"> - สบสายตากับผู้ฟังน้อยครั้งมาก 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สบสายตากับผู้ฟังหรือ ก้มหน้าอ่านบทพูด
การใช้น้ำเสียง	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงเต็มเปี่ยมด้วยความมั่นใจ - ความดังของเสียงเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงสะท้อนถึงความมั่นใจ - ความดังของเสียงเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงสั้นเครือบ้าง - ใช้น้ำเสียงเบาบ้าง ดังบ้างสลับกันไป 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงสั้นเครือ - ใช้น้ำเสียงเบาเหมือนการกระซิบ หรือดังเหมือนการตะคอกหรือการตะโกน
การใช้ภาษา ภายในการ สื่อสาร	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ภาษากายอย่างคล่องแคล่ว เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อดึงดูดให้ผู้ฟังรู้สึกสนใจในสิ่งที่อธิบาย 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ภาษาภายในการสื่อสารพอสมควร เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อให้ผู้ฟังสนใจในสิ่งที่อธิบาย 	<ul style="list-style-type: none"> - มีการใช้ภาษาภายในการสื่อสารน้อยครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีการใช้ภาษาภายในการสื่อสารใดๆ

ตารางที่ 2.9 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการนำเสนอ ไพศาล สุวรรณน้อย (2556)

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ระดับความสามารถ			
		ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
ความสามารถ และทักษะ ในการสื่อสาร	การเตรียมตัว	มีความพร้อมในการนำเสนอผลงานโดยมีการเตรียมสื่อมาอย่างดี มีการจัดลำดับการนำเสนอ ชัดเจน มุ่งนำเสนอเนื้อหาที่ตรงกับวัตถุประสงค์	มีการเตรียมสื่อการนำเสนอผลงานดี แต่ ลำ ดั บ ก า ร นำเสนองานมีการติดขัดบางครั้ง การนำเสนอยังมุ่งเน้นเนื้อหาที่ตรงกับวัตถุประสงค์	มีการเตรียมสื่อการนำเสนอผลงานแต่ ลำ ดั บ ก า ร นำเสนอ งานมีข้อผิดพลาดบ่อยครั้ง เนื้อหาที่นำเสนอตรงกับวัตถุประสงค์บางข้อ	มีการเตรียมสื่อการนำเสนอผลงานแต่ ขาด ลำ ดั บ ชั น ต อ น ใน ก า ร นำเสนองาน
ความสามารถ และทักษะ ในการสื่อสาร	การเตรียมตัว	มีความพร้อมในการนำเสนอผลงานโดยมีการเตรียมสื่อมาอย่างดี มีการจัดลำดับการนำเสนอ ชัดเจน มุ่งนำเสนอเนื้อหาที่ตรงกับ วัตถุประสงค์	มีการเตรียมสื่อการนำเสนอผลงานดี แต่ ลำ ดั บ ก า ร นำเสนองานมีการติดขัดบางครั้ง การนำเสนอยังมุ่งเน้นเนื้อหาที่ตรงกับ วัตถุประสงค์	มีการเตรียมสื่อการนำเสนอผลงานแต่ ลำ ดั บ ก า ร นำเสนอ งานมีข้อผิดพลาดบ่อยครั้ง เนื้อหาที่นำเสนอตรงกับ วัตถุประสงค์บางข้อ	มีการเตรียมสื่อการนำเสนอผลงานแต่ ขาด ลำ ดั บ ชั น ต อ น ใน ก า ร นำเสนองาน
	การประสานสายตา	ผู้พูดมองผู้ฟังเกือบตลอดเวลา ประสานสายตาโดยตรงกับผู้ฟังเป็นส่วนใหญ่	ผู้พูดมองผู้ฟังเป็นส่วนใหญ่ ประสานสายตาโดยตรงกับกลุ่มผู้ฟังเป็นจุดๆ	ผู้พูดมองผู้ฟังเป็นบางครั้ง ประสานสายตาโดยตรงกับกลุ่มผู้ฟังเล็กน้อย	ผู้พูดไม่มองกลุ่มผู้ฟังเลย
	การใช้เสียง	ผู้ฟังแต่ละคนสามารถได้ยินทุกคำที่พูดและเข้าใจได้อย่างชัดเจน โดย ไม่ มี ค ว า ม ยากลำบาก	สมาชิกบางคนในกลุ่มผู้ฟังอาจได้ยิน ส่วนของการพูดสั้นมากไม่ ชัด เจน หรือไม่สามารถได้ยิน หรือกลุ่มผู้ฟังต้องพยายามที่จะฟังหรือเข้าใจ	สมาชิกบางคนในกลุ่มผู้ฟังได้ยิน หลาย ส่วนของการพูดไม่ชัดเจน หรือไม่สามารถได้ยิน หรือกลุ่มผู้ฟังส่วนใหญ่ไม่สามารถได้ยิน หรือได้ยินเพียงส่วนหนึ่งของการพูด ไม่ชัดเจน	สมาชิกส่วนใหญ่ในกลุ่มผู้ฟังได้ยิน หลาย ส่วน ของ การพูดไม่ชัดเจน หรือไม่สามารถได้ยิน

ตารางที่ 2.9 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ระดับความสามารถ			
		ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
	การใช้ภาษา	มีการใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ตัวสะกด และเครื่องหมายวรรคตอน ได้ถูกต้อง ครบถ้วนหรือมีที่ผิดพลาดรวมกันไม่เกิน 3 แห่ง	มีการใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ตัวสะกด และเครื่องหมายวรรคตอนได้ดี มีที่ผิดพลาดรวมกันอยู่ระหว่าง 4-5 แห่ง	มีการใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ตัวสะกด และเครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง พอใช้ หรือ มีที่ผิดพลาดรวมกันอยู่ระหว่าง 5-8 แห่ง	มีการใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ตัวสะกด และเครื่องหมายวรรคตอนผิดพลาดมากเกิน 8 แห่ง
ความสามารถในการนำเสนอ	เนื้อหาในการนำเสนอ	มีการระบุวัตถุประสงค์และประเด็นในการนำเสนอเนื้อหาในการนำเสนอมีความถูกต้องสมบูรณ์ ครบถ้วนในทุกประเด็น	มีการระบุวัตถุประสงค์และประเด็นในการนำเสนอเนื้อหาในการนำเสนอ ผิดพลาด 1 จุด และไม่สมบูรณ์ ขาดหายไป 1 ด้าน	มีการระบุวัตถุประสงค์และประเด็นในการนำเสนอเนื้อหาในการนำเสนอ ผิดพลาด 2 จุด และไม่สมบูรณ์ ขาดหายไป 2 ด้าน	มีการระบุวัตถุประสงค์และประเด็นในการนำเสนอเนื้อหาในการนำเสนอ ผิดพลาด 3 จุด ขึ้นไป และไม่สมบูรณ์ ขาดหายไป 3 ด้านขึ้นไป
	ใช้เวลาในการนำเสนอ	ใช้เวลาในการนำเสนอ งานได้เหมาะสม ตรงเวลา	ใช้เวลาในการนำเสนอ งานได้ดีพอควรแต่ไม่รักษาเวลาในการนำเสนอ งาน	ใช้เวลาในการนำเสนอ งานมากเกินไปที่กำหนดไว้	ไม่รักษาเวลาในการนำเสนอ งาน
ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร	ลักษณะของสื่อ	มีการใช้graphicเสียงรูปภาพตัวอักษรและสี สั้น เร้าความสนใจผู้ที่เข้าฟังได้ดี	การใช้graphic เสียงรูปภาพตัวอักษรและสี สั้นมากเกินไปแต่ยังเกี่ยวข้องกับงานนำเสนอ	เน้นการใช้graphic เสียง รูปภาพ ตัวอักษรและสี สั้นมากเกินไปจนทำให้ผู้ที่เข้าฟังเกิดความรำคาญหรือแทบจะไม่มีการใช้graphic ใด ๆ เลย	เน้นการใช้graphic เสียง รูปภาพ ตัวอักษรและสี สั้นมากเกินไป ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับงานนำเสนอ

ตารางที่ 2.10 เกณฑ์การประเมินการนำเสนอผลงาน (UAMC. 2023)

รายละเอียด เกณฑ์ การให้ คะแนน	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
การถ่ายทอดเนื้อหา	บรรยายถึงข้อมูลของงานวิจัย และอธิบายให้เหตุผลประกอบได้อย่างชัดเจน กระชับ สอดคล้องกัน ผู้ฟังสามารถติดตามและเข้าใจได้ง่ายทั้งหมด	บรรยายถึงข้อมูลของงานวิจัย และอธิบายให้เหตุผลประกอบ ค่อนข้างชัดเจน กระชับ ผู้ฟังสามารถติดตามและเข้าใจได้ง่ายเป็นส่วนใหญ่	อธิบายให้เหตุผลประกอบไม่ค่อยชัดเจน ผู้ฟังสามารถติดตามและเข้าใจได้ค่อนข้างยาก	อธิบายให้เหตุผลประกอบไม่ชัดเจน ผู้ฟังสามารถติดตามและเข้าใจได้ยาก
ความน่าสนใจและความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน	เนื้อหาผลงานมีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง มีความแปลกใหม่และความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน	เนื้อหาผลงานค่อนข้างน่าสนใจค่อนข้างแปลกใหม่และสร้างสรรค์ในผลงาน	เนื้อหาผลงานไม่ค่อยน่าสนใจ อาจมีความคิดสร้างสรรค์อยู่บ้างในผลงาน	เนื้อหาผลงานไม่มีความน่าสนใจ ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีความแปลกใหม่
การนำผลงานไปใช้ประโยชน์	ผลงานสามารถนำไปใช้ไปประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ สามารถนำไปสู่การแก้ปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยมีหลักฐานปรากฏชัดเจนจนก่อให้เกิดประโยชน์ได้จริง	ผลงานสามารถนำไปใช้ไปประโยชน์ ได้ค่อนข้างชัดเจนสามารถนำไปแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องได้	เห็นแนวทางในการนำผลงานไปใช้ไปประโยชน์ได้พอสมควร	ไม่พบแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์ในปัญหาที่เกี่ยวข้องใดๆเลย
ความชัดเจนของวัตถุประสงค์	ชี้แจงวัตถุประสงค์ของผลงานได้อย่างชัดเจน และผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	ชี้แจงวัตถุประสงค์ของผลงานได้ค่อนข้างชัดเจน ผลงานมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	ชี้แจงวัตถุประสงค์ของผลงานไม่ค่อยชัดเจน ผลงานยังไม่ค่อยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	วัตถุประสงค์ของผลงานมีความคลุมเครือ รวมถึงผลงานไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
ความคิดสร้างสรรค์ของสื่อที่ใช้ในการนำเสนอ	สื่อที่ใช้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นอย่าง ยิ่งสามารถส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมดได้เป็นอย่างดี ผู้ฟังสามารถเข้าใจตามสื่อได้ง่าย	สื่อที่ใช้ค่อนข้างมีความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมดได้ ผู้ฟังสามารถเข้าใจตามสื่อได้ค่อนข้างง่าย	สื่อที่ใช้ไม่ ค่อย มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่ค่อยสามารถส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมดได้ผู้ฟังสามารถเข้าใจค่อนข้างยาก	สื่อที่ใช้ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่สามารถส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาทั้งหมดได้ ผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ยาก

ตารางที่ 2.10 (ต่อ)

รายละเอียด เกณฑ์ การให้ คะแนน	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
การสรุปผล การ ดำเนิน งานวิจัย อย่าง สมเหตุสมผล	มีการสรุปผลการ ดำเนินงานวิจัยที่ สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ครบถ้วน และสมเหตุสมผล	มีการสรุปผลการ ดำเนินงานวิจัยที่ สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ค่อนข้าง ครบถ้วน และมีความ สมเหตุสมผลเป็นส่วน ใหญ่	มีการสรุปผลการ ดำเนินงานวิจัยที่ สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ไม่ ครบถ้วน และไม่ค่อยมี ความสมเหตุสมผลใน ผลการดำเนินงาน	ผลการดำเนินงานวิจัย ไม่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์
การตอบ คำถาม	ผู้นำเสนอสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้อง ตรง ตามประเด็น และ อธิบายคำตอบได้อย่าง ชัดเจน	ผู้นำเสนอสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้องเป็นส่วน ใหญ่ และสามารถอธิบาย คำตอบได้ค่อนข้างชัดเจน	ผู้นำเสนอสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้อง บางส่วน อธิบาย คำตอบได้ไม่ค่อย ชัดเจน	ผู้นำเสนอสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้อง บางส่วนหรือไม่ถูกเลย โดยอธิบายคำตอบได้ไม่ ชัดเจน
เวลาที่ใช้ใน การ นำเสนอ	นำเสนอในงานภายใน ช่วงเวลาที่กำหนด หรือ น้อยกว่า/มากกว่าที่ กำหนดไว้ไม่เกิน 1 นาที	นำเสนอในงานในเวลาที่ น้อยกว่า/มากกว่าที่ กำหนดไว้ 1-2 นาที	นำเสนอในงานในเวลาที่ น้อยกว่า/มากกว่าที่ กำหนดไว้ 2-4 นาที	นำเสนอในงานในเวลาที่ น้อยกว่าที่กำหนดไว้ 4 นาทีขึ้นไป

ตารางที่ 2.11 ตารางสังเคราะห์รายการประเมินทักษะการนำเสนอของผู้วิจัย

นักวิชาการ	รายการประเมิน				
	เทพ สงวนกิตติพันธ์ (2556)	การถ่ายทอดเนื้อหา	การสบสายตา	การใช้น้ำเสียง	การใช้ภาษากายใน การสื่อสาร
ไพศาล สุวรรณน้อย (2556)	ความสามารถในการ นำเสนอ - เนื้อหาในการ นำเสนอ - การใช้เวลาในการ นำเสนอ	ความสามารถและ ทักษะในการ สื่อสาร - การประสาน สายตา	ความสามารถ และทักษะในการ สื่อสาร - การใช้เสียง	ความสามารถและ ทักษะในการสื่อสาร - การเตรียมตัว - การใช้ภาษา	ความสามารถ ในการใช้ เทคโนโลยีใน การสื่อสาร

ตารางที่ 2.11 (ต่อ)

นักวิชาการ	รายการประเมิน				
ผู้วิจัย	1) เนื้อหา 2) การใช้ภาษา	-	3) การใช้น้ำเสียง	4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง	-

สรุปได้ว่า การประเมินทักษะการนำเสนอเป็นการวัดความสามารถในการถ่ายทอดแนวคิดหรือพูดนำเสนอผลงานของตนเองไปสู่บุคคลหรือที่ประชุมชน ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยพัฒนาแบบประเมินทักษะการนำเสนอโดยตัดแปลงจากเกณฑ์ของเทพ สงวนกิตติพันธ์ (2556) และไพศาล สุวรรณน้อย (2556) มาเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนตาม scoring rubrics โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ (1) เนื้อหา (2) การใช้ภาษา (3) การใช้ น้ำเสียง และ (4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง ในแต่ละด้านให้คะแนนตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน ดังนี้

ตารางที่ 2.12 เกณฑ์ประเมินทักษะการนำเสนอของผู้วิจัย

หัวข้อประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาถูกต้องและสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอ - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังทั้งหมด - แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปครบทุกประเด็น 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาส่วนใหญ่ถูกต้องและสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอ - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังบางส่วน - แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปประเด็นสำคัญ 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอแต่ไม่ถูกต้องทั้งหมด - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังน้อย - แนะนำเพียงชื่อตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปเพียงเล็กน้อย 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอเพียงบางส่วน - ไม่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังเลย - ไม่แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอโดยไม่มีการสรุป
การใช้ภาษา	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำและประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษา และเหมาะสมกับผู้ฟัง - มีการเชื่อมความทั้งตอนต้น ส่วนของเนื้อเรื่อง และตอนท้ายของการนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังทั้งหมดติดตามเรื่องราวได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำ และประโยคได้ถูกต้องและเหมาะสมกับผู้ฟัง อาจมีภาษาที่ไม่เหมาะสมแทรกอยู่บ้าง - มีการเชื่อมความทั้งตอนต้น ส่วนของเนื้อเรื่อง และตอนท้าย ของการนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังบางส่วนติดตามเรื่องราวได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำ และประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษาทั้งหมด มีการใช้ภาษาพูดที่ไม่เหมาะสมกับผู้ฟัง ปรากฏอยู่ - มีการเชื่อมความเป็นบางส่วนของกรนำเสนอทำให้ผู้ฟังบางส่วนติดตามเรื่องราวไม่ทันหรือไม่เข้าใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ถ้อยคำและประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้ภาษาพูดไม่เหมาะสม - ไม่มีการเชื่อมความผู้ฟัง ไม่สามารถติดตามเรื่องราวหรือฟังด้วยความไม่เข้าใจ

ตารางที่ 2.12 (ต่อ)

หัวข้อ ประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การใช้ น้ำเสียง	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงเต็มเปี่ยมด้วย ความมั่นใจ - ความดังของเสียง เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงมีความมั่นใจแต่ ไม่ตลอดการนำเสนอ - ความดังของเสียง เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงสั้นเครือบ้าง - ใช้เสียงเบาบ้างดังบ้าง สลับกันไป 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงสั้นเครือ - ใช้เสียงเบาเหมือน กระซิบ หรือดัง เหมือนตะคอก หรือ ตะโกน
บุคลิกภาพ และภาษา ท่าทาง	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ภาษากายอย่าง คล่องแคล่ว เหมาะสม และสอดคล้องกับการ นำเสนอ เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อดึงดูดให้ ผู้ฟังรู้สึกสนใจในสิ่งที่ อธิบาย - สบสายตากับผู้ฟังอยู่ ตลอดเพื่อดึงดูดให้ผู้ฟัง สนใจในเนื้อหาที่ ถ่ายทอด 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ภาษากายในการ สื่อสารพอสมควร เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อให้ ผู้ฟังสนใจในสิ่งที่อธิบาย แต่ไม่สอดคล้องกับการ นำเสนอทั้งหมด - สบสายตากับผู้ฟัง พอสมควร 	<ul style="list-style-type: none"> - มีการใช้ภาษากายน้อย ครั้งในการสื่อสาร หรือใช้ ภาษากายไม่เหมาะสม - สบสายตากับผู้ฟัง น้อยครั้งมาก 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีการใช้ภาษา กายใดๆ ในการ สื่อสาร - ไม่สบสายตากับผู้ฟัง หรือก้มหน้าอ่านบท พูด

เกณฑ์การแปลผลคะแนนทักษะการนำเสนอทำโดยการแบ่งคะแนนออกเป็นช่วงเท่า ๆ กัน 4 ช่วง
ดังนี้

14-16	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
10-13	คะแนน	หมายถึง	ดี
7-9	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
4-6	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

วิลาสินี อินทจันทร์ (2559) พัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดออด้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ (1) เพื่อพัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดออด้าโมเดลเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีให้มีคุณภาพพร้อมทั้งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออด้าโมเดลเรื่องการ

ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 สาขาเทคโนโลยีการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 54 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ แบบประเมินคุณภาพสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดล แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า สื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดล (the AUTA model) เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับนักศึกษาระดับปีที่ 1 ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อเท่ากับ 82.41/80.95 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ได้กำหนดไว้ คะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสำหรับนักศึกษาที่เรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

สิริพัชร เกษภาวิโรจน์ (2560) ได้ศึกษากระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกระบวนการเรียน CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนตามกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกระบวนการเรียน CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) (2) ประเมินผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานกลุ่ม (3) ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการเรียนกระบวนการเรียน CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนกระบวนการเรียน CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ที่สามารถเข้าเรียนได้ตลอดภาคเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด จำนวน 72 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอนตามกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกระบวนการเรียน CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ปลายภาคเรียน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการประเมินระหว่างเรียนและการสอบวัดผลปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสอบผ่านทั้งหมด 72 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์จากกิจกรรม ผลงานที่นักศึกษาปฏิบัติอยู่ในระดับดีมาก 21 คน คิดเป็นร้อยละ 27.17 ระดับดี 34 คน คิดเป็นร้อยละ 47.22 และระดับปานกลาง 17 คน คิดเป็นร้อยละ 23.61 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจระดับมากที่สุด และผลการประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มนักศึกษาทุกกลุ่มมีการปฏิบัติกิจกรรมครบถ้วนทุกขั้นตอนการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง – ดี

สิรินทร์ ลัดดาภิรม บัญเชิดชู (2559) พัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ด้วยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง มีวัตถุประสงค์การวิจัย (1) เพื่อศึกษาผลของการจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ (2) เพื่อศึกษาระดับทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ (3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการณ์เรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ที่ได้รับการจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง (4) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ แบบสำรวจความพึงพอใจที่มีการต่อเรียนรู้ และแบบสังเกตพฤติกรรมการณ์เรียนรู้ของนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของการจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ พบว่า คะแนนทดสอบหลังการจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์สูงกว่าก่อนการจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยมีนัยทางสถิติที่ระดับ.05 2) ระดับทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์อยู่ในระดับมาก โดยด้านความคิดริเริ่มมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านความคิดละเอียดลออ ความคิดคล่องแคล่ว และด้านความคิดยืดหยุ่นตามลำดับ 3) พฤติกรรมการณ์เรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองค่าฐานนิยม ระดับ 1 สองด้าน ได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว และด้านความคิดยืดหยุ่น แปลความหมายของพฤติกรรมการณ์เรียนรู้ได้ว่า พฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว/ความคิดยืดหยุ่น แต่ยังไม่เด่นชัด ค่าฐานนิยม ระดับ 2 สองด้าน ได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ แปลความหมายของพฤติกรรมการณ์เรียนรู้ได้ว่า พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม/ความคิดละเอียดลอออย่างเด่นชัด 4) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนพบว่าในภาพรวมอยู่ระดับมาก

ศิริทิพย์ ดาทอง (2559) ได้ศึกษาการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการปฏิบัติรวมกับเทคนิคหมวก 6 ใบสาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการปฏิบัติรวมกับเทคนิคหมวก 6 ใบสาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ E1/E2 กำหนดเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการปฏิบัติรวมกับเทคนิคหมวก 6 ใบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อศึกษาคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการปฏิบัติรวมกับเทคนิคหมวก 6 ใบที่มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการปฏิบัติรวมกับเทคนิคหมวก 6 ใบกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนปทุมราชอำเภอสว่างภูมิจังหวัดร้อยเอ็ดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้

จำนวน 6 แผนรวม 12 ชั่วโมง 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือคาร์ยละเอียดและเบนมาตรฐานและสถิติ Wilcoxon Signed Ranks Test ผลการวิจัย 1. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบสาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 83.83/84.16 2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการปฏิบัติ ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบมีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 90 ของนักเรียนทั้งหมด 4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบโดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.31, S.D. = 0.17)

วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เรื่อง การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีจำนวน 8 แผนรวมเวลา 12 ชั่วโมง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.6, S.D. = 0.48) 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เรื่องการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.58/81.50 และ 3) การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน พบว่า เมื่อนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐาน นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ดีขึ้นทุกด้าน โดยด้านการเข้าใจความท้าทาย มีคะแนนเพิ่มขึ้นสูงที่สุด (ร้อยละ 84) และด้านการวางแผนปฏิบัติ มีคะแนนต่ำที่สุด (ร้อยละ 75)

กนิษฐา พูลลาภ (2563) การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการสอน ผู้วิจัยได้เลือกใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักการเผชิญกับปัญหา และค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหา จากประสบการณ์เดิมหรือการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ค้นพบ ซึ่งจะช่วยสร้างความรู้และการคิดที่เริ่มต้นจากผู้เรียนเองทำให้เกิดทักษะในความคิดสร้างสรรค์และได้นำการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานมาบูรณาการร่วมกัน ระหว่างการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนกับการเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่านบทเรียนออนไลน์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ตลอดเวลาการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการปฏิบัติการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการแบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/15 โรงเรียนผดุงนารี ที่

กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 31 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจำนวน 4 แผน 2) แบบบันทึกอนุทิน 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 4) แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ 5) แบบบันทึกการจัดการเรียนรู้ 6) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า 1) การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยการจัดกิจกรรมประกอบด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอ ขั้นที่ 5 ประเมินผล โดยแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ นำไปสู่การค้นคว้าหาความรู้เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง 2) ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง และ (\bar{X} = 51.84, S.D. = 9.94) 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการแบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.56)

ศิริรัตน์ ทะนุก (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง การสร้างหนังสือสามมิติ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง การสร้างหนังสือสามมิติ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนศิลปะโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง การสร้างหนังสือสามมิติ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบูรพา ปีการศึกษา 2563 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบวัดเจตคติต่อวิชาศิลปะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องการสร้างหนังสือสามมิติ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน อยู่ในระดับดีมาก 2) เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อการเรียนศิลปะโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง การสร้างหนังสือสามมิติ อยู่ในระดับมาก

ภาวิณี ไตสำลี (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ โดยใช้การวิจัยเชิงทดลอง The One – group Pretest – Posttest Design กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดโบสถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสิงห์บุรี จำนวน 49 คน โดยได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบทดสอบ

ความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ Test of Creative Thinking - Drawing Production วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test dependent variable ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งโดยรวมและรายด้าน พบว่า ทั้งด้านความคิดละเอียดลออ ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดคล่องแคล่ว หลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การทดสอบก่อนทดลองและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 15.75 คะแนน และ 44.64 คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลอง พบว่าคะแนนการทดสอบก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐสุตา ชุมลา (2563) ได้ศึกษา การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 คณะศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานีการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกของนักเรียน ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ทดลองเป็นนักเรียนนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1.) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.16/81.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 2.) ความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .013.) ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

เผ่าไทย เสียงแจ่ม (2564) ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 31 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน เรื่องทวีปอเมริกาใต้ ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มะณีรัตน์ รักเพื่อน (2565) ได้ศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังได้รับการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ GI ภายใต้สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ผสมผสานระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการได้รับการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ GI และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ GI ภายใต้สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ผสมผสานระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 32 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 35 คนได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังได้รับการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ GI ภายใต้สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ผสมผสานระหว่างออนไลน์และออฟไลน์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยทักษะการสื่อสารและการนำเสนอโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือแบบ GI ภายใต้สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ผสมผสานระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

พงศธร สิ่งสำราญ (2565) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิธีการดำเนินการวิจัย คือ การวิจัยและพัฒนา (Research & Development) แบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางการพัฒนา (Analysis: R1) ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้(Design and Development : D1) ระยะที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้(Implementation : R2) และ ระยะที่ 4 การประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้(Evaluation : D2) ผลวิจัยรายงานผลตามระยะวิจัย 4 ระยะ 1) สภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทาง การจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน(CBL) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม พบว่า มีวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL) มีพื้นฐานจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL: Problem -based learning) และครูรับรู้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) ยังเป็นเรื่องใหม่ยังไม่ชัดเจนเรื่องหลักการ

ขั้นตอนและการนำสู่การปฏิบัติ) ผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้กระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) พบว่า มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิดผ่าน PLC ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล และ ขั้นตอนที่ 6 การบริการสังคมและจิตสาธารณะ 3) การทดลองใช้รูปแบบพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ทุกด้านได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (Think Creativity) การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others) และ การนำเอานวัตกรรมมาสู่การปฏิบัติ (Implement Innovations) โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด 4) การประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBL plus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม พบว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบ CBL plus ในประเด็นต่างๆ อยู่ในระดับมากที่สุด

สร้อย สุวรรณ (2566) ได้ศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.57) 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.70)

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Bowen (1983) ได้ศึกษาผลการพยากรณ์ของระดับความคิดสร้างสรรค์ และ ประเภทของบุคคลในการตัดสินใจของนักศึกษาวิทยาลัยมีความมุ่งหมาย 1. เพื่อศึกษาผลการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ และความคิดริเริ่ม) 2. เพื่อศึกษาประเภทของบุคคลในการตัดสินใจของนักเรียนวิทยาลัย ผลการพยากรณ์แบ่งเป็นตัวแปร ดังนี้ อายุ เพศ ระดับคะแนนเฉลี่ยระดับเศรษฐกิจและสังคม และชั้นปีของการศึกษาและหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเหล่านี้กับตัวแปรประเภทของบุคคลในการตัดสินใจ ใช้

กลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 และนักเรียนรุ่นพี่ รวม 43 คน ในมหาวิทยาลัยเทกซัส ในปี ค.ศ. 1988 ประเภทการตัดสินใจถูกวัดโดย การสัมภาษณ์ ระดับความคิดสร้างสรรค์ถูกวัดโดยแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ ระดับเศรษฐกิจและสังคมถูกแจกแจงโดยค่าเฉลี่ยของดัชนีที่เปลี่ยนแปลงของสถานภาพทางเศรษฐกิจ และสังคม ผลการศึกษาพบว่า สมมุติฐานศูนย์ไม่ได้รับการปฏิเสธปัจจัยทางบุคคล การหยิ่งรู้ และ ความรู้สึก เป็นเพียง 1 ใน 4 ของปัจจัยทางบุคคล จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นข้างต้นสรุปได้ว่า ไม่มีตัวแปรที่ถูกเลือก เพื่อเป็นตัวพยากรณ์ระดับผลการตัดสินใจ ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์ที่สูง และประเภทของตัวแปรส่วนบุคคล ไม่เป็นตัวชี้ว่าจะมี การพัฒนาทางวิชาการของนักเรียนในวิทยาลัยได้ดี

Ruth (2013) ได้ศึกษาการใช้การบันทึกวิดีโอเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาทักษะการนำเสนอ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อปรับปรุงความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนในหลักสูตรการออกแบบวิศวกรรมเคมี สถาบันเทคโนโลยีแห่งชาติแม็กซิโกโดยใช้รูปแบบการศึกษาที่สนับสนุนการเรียนรู้โดยการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในชั้นเรียนที่เน้นให้นักเรียนในหลักสูตรการออกแบบกระบวนการขั้นพื้นฐานมีการใช้วิธีการเรียนรู้ตามโครงการ 2. เพื่อตรวจสอบความคืบหน้าของนักเรียนจากรายงานที่เป็นลายลักษณ์อักษรและรายงานขั้นสุดท้ายของโครงการที่เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรนี้ของนักเรียน ผู้วิจัยทำการสอนนักเรียนว่าหากจะพูดได้สำเร็จควรปฏิบัติอย่างไร การนำเสนอ ความคิดเห็นของเพื่อนและผู้สอนเกี่ยวกับการนำเสนอ และการสังเกตชั้นเรียน ใช้วิธีการทางชาติพันธุ์วิทยาเพื่อตรวจสอบข้อมูลวิดีโอและเนื้อหาอย่างใกล้ชิดในการวิเคราะห์หามาประยุกต์ ซึ่งจะต้องแนะนำเนื้อหาโดยใช้ภาพการนำเสนอ ข้อสรุปและการอภิปราย จากการบันทึกวิดีโอได้ทำการประเมินปัจจัยสำคัญในงานนี้ ว่าการนำเสนอที่ดีเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ อีกประเด็นหนึ่งที่จะกล่าวถึงคือความสำคัญของการซ้อมคำพูด ประโยชน์หลักของการออกกำลังกายคือนักเรียนเริ่มรู้สึกมั่นใจมากขึ้น ซึ่งจะช่วยลดความเครียดที่อาจเกิดขึ้นและเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จ ในตอนท้ายของบทความนี้นักเรียนบางคนให้การประเมินเชิงบวกเกี่ยวกับบทบาทของพวกเขาในการเรียนรู้ทักษะการสื่อสาร หลังจากพูดเสร็จแล้วนักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจและมีความสำเร็จสูง

Gene (2015) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการนำเสนอแบบปากเปล่าในระดับปริญญาตรี การใช้โปรแกรมการศึกษาระดับอุดมศึกษาการนำเสนอในอดีต ซึ่งได้จัดหาฐานความรู้ที่มั่นคงในสาขาวิชาต่างๆ เพื่อให้ความสำเร็จนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและตลาดงาน โดยมีวัตถุประสงค์ 1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีกำลังเริ่มต้นมหาวิทยาลัยไปยังสถานที่ทำงานต้องมีความสามารถในการสื่อสารด้วยวาจาเพียงพอที่จะเสริมความรู้ด้านเทคนิคที่พวกเขาได้รับในประสบการณ์ของวิทยาลัย 2. นักเรียนต้องสามารถแนะนำและแลกเปลี่ยนความคิดความรู้และการวิจัยกับผู้ฟังที่แตกต่างกันการสัมภาษณ์การประชุมและการนำเสนอในออฟฟิศ ผู้วิจัยสรุปว่าถึงแม้ว่ามันจะช่วยความหลากหลายของอาชีพการปรับปรุงทักษะการสื่อสารในระดับปริญญาตรีสามารถโดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อปรับปรุงความสำเร็จและประสิทธิภาพของผู้ที่เข้าสู่สาขาวิศวกรรม การจัดการทักษะการสื่อสารเหล่านี้สามารถปรับปรุงประสิทธิภาพของผู้จัดการด้านวิศวกรรมในด้านความเป็นผู้นำแรงจูงใจการขายและการตลาด metanalytcs นี้จะเน้นและนำเสนอแนวคิดบางอย่างเพื่อปรับปรุงทักษะการพูดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Robert (2015) ได้ศึกษาการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการนำเสนอ: การใช้ Pecha Kucha ในชั้นเรียนการจัดการการขายระดับปริญญาตรี การจัดการงานของนักจัดหางานที่กำลังมองหาผู้สมัครซึ่งมีทักษะทางธุรกิจบางอย่างที่ไม่มีการสอนในชั้นเรียนทั่วไป และเทคนิคการเรียนรู้ที่ใช้งานได้ดีพิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพในการปรับทักษะเหล่านี้ ทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในอาชีพการขายคือความสามารถในการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการนำเสนอที่แข็งแกร่งสองส่วนของหลักสูตรการจัดการการขายระดับปริญญาตรีประกอบด้วย การออกกำลังกายซึ่งนักเรียนใช้รูปแบบ pecha kucha 2. เพื่อนำเสนอ แบบฝึกหัดการเรียนรู้ที่ใช้งานเช่นนี้ส่งเสริมการคิดและการกระทำ และเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน ความคาดหวังคือการออกกำลังกายไม่เพียงแต่จะช่วยปรับปรุงทักษะการนำเสนอเท่านั้นแต่ยังช่วยเพิ่มความรู้ด้านเนื้อหา ความถูกต้องของรูปแบบนี้ได้รับการประเมินโดยการสังเกตของครูการสำรวจก่อนและหลังการนำเสนอของนักเรียนการสะท้อนของนักเรียนเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์และการสอบ Perspective

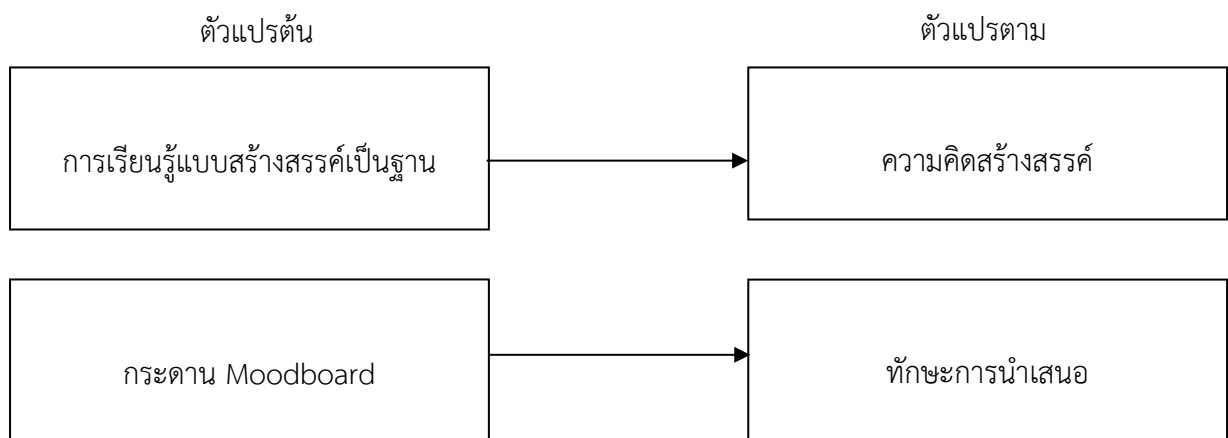
Freeman (2017) ศึกษาพัฒนาเครื่องมือประเมินความคิดสร้างสรรค์จากการสร้างผลงานใน Moodboard โดยเทคนิค Consensual Assessment กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาสาขาออกแบบแฟชั่นจำนวน 50 คน ในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งจะได้รับโจทย์เป็นคำศัพท์จำนวน 5 คำ นักศึกษาแต่ละคนจะสร้างผลงานใน Moodboard ที่สัมพันธ์กับคำศัพท์ ดังนี้ คำว่า clever (นักศึกษา 3 คน) คำว่า loud (นักศึกษา 4 คน) คำว่า think (นักศึกษา 5 คน) คำว่า religious (นักศึกษา 16 คน) และคำว่า tired (นักศึกษา 12 คน) จากนั้นจะมีผู้ประเมินความคิดสร้างสรรค์ 2 กลุ่ม คือกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ จำนวน 10 คนและกลุ่มที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นนักศึกษาจากสาขาออกแบบแฟชั่นจำนวน 88 คน ประเมินผลงาน Moodboard ของกลุ่มตัวอย่าง ผลวิจัยพบว่า 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญ 2) มีความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างการให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกับกลุ่มที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญ และ 3) กลุ่มตัวอย่างที่ออกแบบ Moodboard คำว่า think มีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ต่ำที่สุด

Ulgar (2018) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาทัศนศิลป์ในประเทศตุรกี กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาทัศนศิลป์ คณะครูศาสตร์ มหาวิทยาลัย Cumhuriyet จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (TTCT) และแบบประเมินการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (CCTDI) นักศึกษาจะเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน จำนวน 4 ครั้ง ครั้งที่ 1 เป็นขั้นตอนการระบุปัญหาและจับประเด็นสำคัญ ครั้งที่ 2 ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์และอภิปรายหาคำตอบ ครั้งที่ 3 แสวงหาคำตอบและนำเสนอ และครั้งที่ 4 แก้ไขปัญหา ผลการศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นงานทัศนศิลป์ เนื่องจากปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้เป็นปัญหาใหม่ที่คล้ายสถานการณ์จริง นักศึกษาได้ใช้ทักษะการคิดแบบขยาย (Divergent thinking) เพื่อสร้างงานศิลปะที่สอดคล้องกับสภาพปัญหานั้นจึงเป็นการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์

Chishti (2022) ศึกษาวิธีการสอนศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในประเทศปากีสถาน กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง มีจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 60 คน เรียนด้วยวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์ กลุ่มควบคุม มีจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 จำนวน 60 คน เรียนด้วยการสอนศิลปะแบบเดิม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบวัดทักษะการคิดสร้างสรรค์ของ Wallach และ Kogan (WKCT) และแบบวัดการแก้ปัญหา (Matchstick Problem Tasks) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการสอนศิลปะแบบสร้างสรรค์จะถูกกระตุ้นให้รู้จักแสดงออก มีจินตนาการ มีการคิดวิจารณ์ญาณและทักษะการคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม และมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่ากลุ่มควบคุมเช่นกัน ผลการศึกษาบ่งบอกว่านักเรียนที่เรียนศิลปะแบบสร้างสรรค์จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการอีกทั้งยังมองหาหนทางใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหาที่มีความท้าทายกับชีวิต

การศึกษาวิจัยข้างต้นผู้วิจัย สรุปได้ว่า การวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ผู้ศึกษาได้ค้นคว้า มองเห็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการคิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานและทักษะการนำเสนอ ผ่านการลงมือปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนตามกระบวนการทำงานด้วยตนเองอย่างเป็นระบบมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานและวิชาศิลปะ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

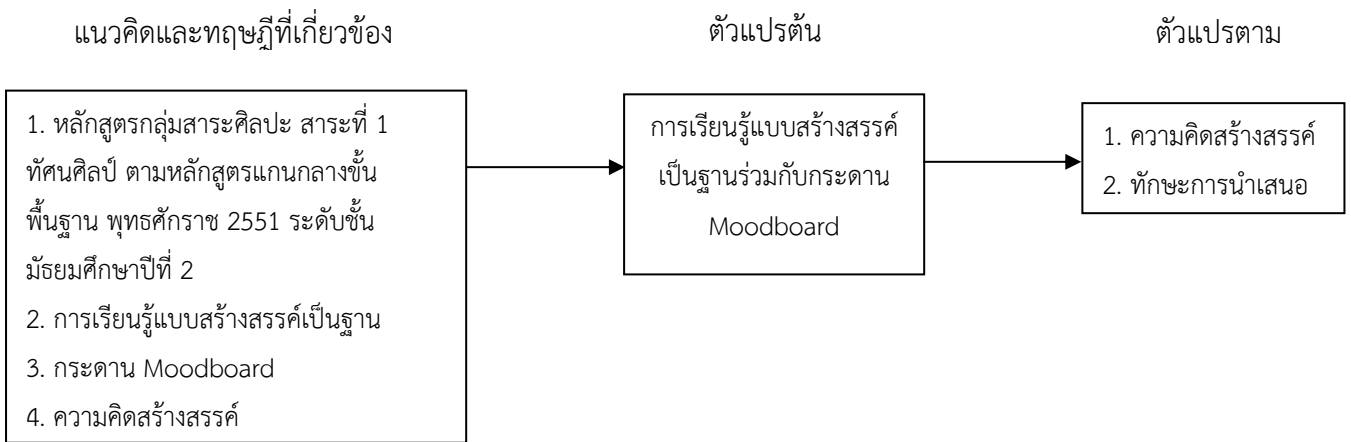
จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีความเชื่อมโยงระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามได้ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แผนภาพความเชื่อมโยง ตัวแปรต้นและตัวแปรตาม

2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังหัวข้อต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 5 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 236 คน รายละเอียดจำแนกตามโรงเรียนโดยใช้ข้อมูลจากรายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร [สนศ.], 2566) ดังนี้

- (1) โรงเรียนเคหะทูงสองห้องวิทยา 1 จำนวนนักเรียน 66 คน
- (2) โรงเรียนเคหะทูงสองห้องวิทยา 2 จำนวนนักเรียน 34 คน
- (3) โรงเรียนทูงสองทอง (คุปต์ขเจียรอุทิศ) จำนวนนักเรียน 38 คน
- (4) โรงเรียนบางเขน (ไว้สาสิ่อนุสรณ์) จำนวนนักเรียน 38 คน
- (5) โรงเรียนการเคหะท่าทราย จำนวนนักเรียน 60 คน

นักเรียนในทุกโรงเรียนมีความคล้ายคลึงกัน เนื่องจากมีการคละนักเรียนตามความสามารถทำให้แต่ละห้องเรียนมีนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนอยู่ด้วยกัน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย สังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง มีจำนวนนักเรียน 30 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยมีขั้นตอนการสุ่มดังนี้

- (1) สุ่มโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนมา 1 โรงเรียน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายได้โรงเรียนการเคหะท่าทราย มีห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน

(2) สุ่มห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนการเคหะท่าทราย โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย ได้ห้อง 2/1 มีจำนวนนักเรียน 30 คน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard จำนวนทั้งหมด 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 15 ชั่วโมง

3.2.2 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินผลงานของนักเรียนโดยใช้ scoring rubrics พัฒนามาจากแบบวัดมาตรฐานของ Guilford (1959) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะของ สิปป์ สุขสำราญ (2561) ประเมินตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ (1) คิดริเริ่ม (2) คิดคล่องแคล่ว (3) คิดยืดหยุ่น และ (4) คิดละเอียดลออ ในแต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็นคะแนนเต็ม 16 คะแนน

3.2.3 แบบประเมินทักษะการนำเสนอ เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนตาม scoring rubrics โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ (1) เนื้อหา (2) การใช้ภาษา (3) การใช้น้ำเสียง และ (4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง ในแต่ละด้านให้คะแนนตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน

3.3 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีรายละเอียด ดังนี้

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังนี้

(1) ศึกษาข้อมูลหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ในด้านมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และเลือกกำหนดเนื้อหาที่เหมาะสม

(2) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและกระดาน Moodboard เพื่อนำมาประกอบเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

(3) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 15 ชั่วโมง ในแต่ละแผนประกอบไปด้วยมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีสาระสำคัญของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

การจัดการเรียนรู้ที่	จำนวนชั่วโมง	ชื่อเรื่อง	ตัวชี้วัด
1	3	Me, myself & I	ศ.1.1 ม.2/4 สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์ ศ.1.1 ม.2/5 นำผลงานการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางาน
2	3	Dream House	ศ.1.2 ม.2/3 เปรียบเทียบแนวคิดในงานออกแบบงานทัศนศิลป์ที่มาจากวัฒนธรรมไทยและสากล
3	3	Poster Art	ศ.1.1 ม.2/7 บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอตัวอย่างประกอบ
4	3	My Mascot	ศ.1.1 ม.2/6 วาดภาพแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละคร
5	3	Stucco Art	ศ.1.1 ม.2/1 อภิปรายเกี่ยวกับทัศนธาตุในด้านรูปแบบและแนวคิดของงานทัศนศิลป์ที่เลือกมา

(4) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard ทั้ง 5 แผน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแผนตามข้อเสนอแนะ

(5) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard ทั้ง 5 แผนที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบ เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น และให้บรรลุตามเป้าหมาย โดยวิธีการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ได้แก่

(บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของผลประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

(6) นำผลประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน โดยค่าเฉลี่ยที่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ต้องมากกว่า 3.51

(7) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ปรากฏผลดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.7 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมเท่ากับ 4.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard ทุกแผนมีความเหมาะสมในการนำไปใช้

(8) ปรับปรุงและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

(9) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard จำนวน 1 แผนไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ จำนวน 30 คน มีข้อปรับปรุงในส่วนของกิจกรรมขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม และปรับการประเมินผลการเรียนรู้ด้วยการปรับวิธีการให้คะแนนให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

(10) นำผลที่ได้จากการทดลองจัดการเรียนรู้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนให้มีความสมบูรณ์ โดยมีประเด็นที่ปรับปรุง พบว่า ในขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ และ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล มีเวลาในการทำกิจกรรมไม่เพียงพอ จึงได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยปรับเวลาให้เหมาะสมมากขึ้น และมีการแจ้งหัวข้อให้นักเรียนทราบล่วงหน้าแทนที่จะให้นักเรียนทำงานในชั้นเรียนทั้งหมดเพื่อให้มีเวลาเพียงพอในการทำกิจกรรม

(11) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard ทั้ง 5 แผนที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย

3.3.2 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินผลงานของนักเรียนโดยใช้ scoring rubrics มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังนี้

(1) ศึกษาองค์ประกอบของการประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Guilford (1959)

(2) ศึกษาวิธีการประเมินความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการประเมินความคิดสร้างสรรค์ และรายการประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดการประเมินของ สิปป์ สุขสำราญ (2561)

(3) กำหนดโครงสร้างของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ รายการประเมิน วิธีการประเมิน และเกณฑ์การประเมิน

(4) สร้างตารางกำหนดรายละเอียดการประเมินความคิดสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามขั้นตอนการประเมินความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ (1) คิดริเริ่ม (2) คิดคล่องแคล่ว (3) คิดยืดหยุ่น และ (4) คิดละเอียดลออ ในแต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็นคะแนนเต็ม 16 คะแนน

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์ประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ความคิดริเริ่ม	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่ ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไป - ชิ้นงานหรือวิธีการเหมาะสมต่อการใช้งานจริง	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่ ประมาณร้อยละ 70 - 90	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยการดัดแปลงจากความคิดเดิม ประมาณร้อยละ 50 - 70	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาโดยไม่มีความคิดแปลกใหม่
ความคิดคล่องแคล่ว	- คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไป - ภายในเวลาที่กำหนด	- คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว ประมาณร้อยละ 70 - 90 ภายในเวลาที่กำหนด	- คิดรูปแบบงานได้ ประมาณร้อยละ 50 - 70 ภายในเวลาที่กำหนด	- คิดรูปแบบงานได้ ต่ำกว่าร้อยละ 50 ภายในเวลาที่กำหนด
ความคิดยืดหยุ่น	- คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ อย่างหลากหลาย ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไป - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้หลากหลาย	- คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ อย่างหลากหลาย ประมาณร้อยละ 70 - 90 - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้	- คิดรูปแบบงานที่จะทำได้แต่ไม่หลากหลาย ประมาณร้อยละ 50 - 70 - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาด แต่ยังไม่เหมาะสม	- ไม่สามารถคิดรูปแบบงานที่จะทำได้ หลากหลาย ไม่สามารถดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนที่ขาดได้
ความคิดละเอียดลออ	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ครบถ้วน สมบูรณ์ เชื่อมโยงหรือขยายความความสัมพันธ์ต่างๆได้อย่างถูกต้อง ประมาณร้อยละ 90 ขึ้นไป	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ครบถ้วน เชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่างๆได้อย่างถูกต้อง ประมาณร้อยละ 70 - 90	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้แต่ไม่ครบถ้วน เชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่างๆได้แต่ไม่ชัดเจน ประมาณร้อยละ 50 - 70	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้น้อยมาก ไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่างๆได้อย่างชัดเจน

การวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ทำโดยประเมินนักเรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน และนำคะแนนที่ได้แต่ละแผนมารวมกัน คิดเป็นคะแนนเต็ม 80 คะแนน และกำหนดเกณฑ์การวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

70-80	คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด
60-69	คะแนน	หมายถึง	มาก
50-59	คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
40-49	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
ต่ำกว่า 40	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

(5) เสนอรายละเอียดของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์กับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้พิจารณาความถูกต้องเหมาะสมของรายการประเมิน เกณฑ์การประเมิน และวิธีการประเมิน จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

(6) เสนอแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา เป็นการประเมินความสอดคล้องโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เป็นเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2556)

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับจุดประสงค์
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับจุดประสงค์
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

โดยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่า 0.50 ขึ้นไปจึงจะถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

(7) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความสอดคล้อง ผลที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้ จากนั้นจึงปรับปรุงแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

(8) นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 โรงเรียนการเคหะท่าทราย เพื่อวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นด้วยการหาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประเมินสองคน (Inter-rater reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson (Pearson product moment correlation coefficient)

(9) วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ซึ่งต้องสูงกว่า 0.70 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 แสดงว่าแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้มีคุณภาพเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นจึงปรับปรุงแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์

(10) นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย

3.3.3 แบบประเมินทักษะการนำเสนอ เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนตาม scoring rubrics มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังนี้

(1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการนำเสนอ

(2) ศึกษาองค์ประกอบของการประเมินทักษะการนำเสนอตามแนวคิดของ เทพ สงวนภักดีพิพันธุ์ (2556)

(3) กำหนดโครงสร้างของแบบประเมินทักษะการนำเสนอ รายการประเมิน วิธีการประเมิน และเกณฑ์การประเมิน

(4) สร้างตารางกำหนดรายละเอียดการประเมินทักษะการนำเสนอให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามขั้นตอนการประเมินทักษะการนำเสนอ 4 ด้าน (1) เนื้อหา (2) การใช้ภาษา (3) การใช้น้ำเสียง และ (4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง ในแต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็นคะแนนเต็ม 16 คะแนน

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์ประเมินทักษะการนำเสนอของผู้วิจัย

หัวข้อประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาถูกต้องและสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอ - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังทั้งหมด - แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปครบทุกประเด็น 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาส่วนใหญ่ถูกต้องและสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอ - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังบางส่วน - แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปประเด็นสำคัญ 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอแต่ไม่ถูกต้องทั้งหมด - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังน้อย - แนะนำเพียงชื่อตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปเพียงเล็กน้อย 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอเพียงบางส่วน - ไม่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังเลย - ไม่แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอโดยไม่มีสรุป
การใช้ภาษา	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำและประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมกับผู้ฟัง - มีการเชื่อมความทั้งตอนต้น ส่วนของเนื้อเรื่อง และตอนท้ายของการนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังทั้งหมดติดตามเรื่องราวได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำ และประโยคได้ถูกต้องและเหมาะสมกับผู้ฟัง อาจมีภาษาที่ไม่เหมาะสมแทรกอยู่บ้าง - มีการเชื่อมความทั้งตอนต้น ส่วนของเนื้อเรื่อง และตอนท้ายของการนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังบางส่วนติดตามเรื่องราวได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำ และประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษาทั้งหมด มีการใช้ภาษาพูดที่ไม่เหมาะสมกับผู้ฟังปรากฏอยู่ - มีการเชื่อมความเป็นบางส่วนของ การนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังบางส่วนติดตามเรื่องราวไม่ทันหรือไม่เข้าใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ถ้อยคำและประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้ภาษาพูดไม่เหมาะสม - ไม่มีการเชื่อมความ ผู้ฟังไม่สามารถติดตามเรื่องราวหรือฟังด้วยความไม่เข้าใจ

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

หัวข้อ ประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การใช้ น้ำเสียง	- น้ำเสียงเต็มเปี่ยมด้วย ความมั่นใจ - ความดังของเสียงเหมาะสม	- น้ำเสียงมีความมั่นใจ แต่ไม่ตลอดการ นำเสนอ - ความดังของเสียง เหมาะสม	- น้ำเสียงสั้นเครือบ้าง - ใช้เสียงเบาบ้างดังบ้าง สลับกันไป	- น้ำเสียงสั้นเครือ - ใช้เสียงเบาเหมือน กระซิบ หรือดัง เหมือนตะคอก หรือ ตะโกน
บุคลิกภาพ และภาษา ท่าทาง	- ใช้ภาษากายอย่าง คล่องแคล่ว เหมาะสมและ สอดคล้องกับการนำเสนอ เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อ ดึงดูดให้ผู้ฟังรู้สึกสนใจใน สิ่งที่อธิบาย - สบสายตากับผู้ฟังอยู่ตลอด เพื่อดึงดูดให้ผู้ฟังสนใจใน เนื้อหาที่ถ่ายทอด	- ใช้ภาษากายในการ สื่อสารพอสมควร เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อทำให้ผู้ฟังสนใจ ในสิ่งที่อธิบาย แต่ไม่ สอดคล้องกับการ นำเสนอทั้งหมด - สบสายตากับผู้ฟัง พอสมควร	- มีการใช้ภาษากายน้อย ครั้งในการสื่อสาร หรือ ใช้ภาษากายไม่ เหมาะสม - สบสายตากับผู้ฟัง น้อยครั้งมาก	- ไม่มีการใช้ภาษากาย ใดๆ ในการสื่อสาร - ไม่สบสายตากับผู้ฟัง หรือก้มหน้าอ่านบท พูด

การวัดระดับการนำเสนอทำโดยประเมินนักเรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน และนำคะแนนการนำเสนอที่ได้ในแต่ละแผนมารวมกัน คิดเป็นคะแนนเต็ม 80 คะแนน และกำหนดเกณฑ์การวัดระดับดังนี้

70-80 คะแนน หมายถึง มากที่สุด

60-69 คะแนน หมายถึง มาก

50-59 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

40-49 คะแนน หมายถึง พอใช้

ต่ำกว่า 40 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

(5) เสนอรายละเอียดการประเมินทักษะการนำเสนอทั้ง 4 ด้านแก่อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความถูกต้อง เหมาะสม และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

(6) เสนอแบบประเมินทักษะการนำเสนอที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา เป็นการประเมินความสอดคล้องโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เป็นเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2556)

+1 หมายถึง แนใจว่าข้อความสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แนใจว่าข้อความสอดคล้องกับจุดประสงค์

-1 หมายถึง แนใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

โดยแบบประเมินทักษะการนำเสนอต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่า 0.50 ขึ้นไปจึงจะถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้

(7) นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความสอดคล้อง ผลที่ได้เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบประเมินทักษะการนำเสนอมีความเหมาะสม จากนั้นจึงปรับปรุงแบบประเมินทักษะการนำเสนอตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

(8) นำแบบประเมินทักษะการนำเสนอไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนการเคหะท่าทราย เพื่อวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นด้วยการหาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประเมินสองคน (Inter-rater reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson (Pearson product moment correlation coefficient)

(9) วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะการนำเสนอซึ่งต้องสูงกว่า 0.70 ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง สามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นจึงนำผลที่ได้มาปรับปรุงแบบประเมินทักษะการนำเสนอให้สมบูรณ์

(10) นำแบบประเมินทักษะการนำเสนอไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย

ตารางที่ 3.4 การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือ	ลักษณะ	การหาคุณภาพ	ผลที่ได้
1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ กระดาน Moodboard	แผนจัดการเรียนรู้ 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 15 ชั่วโมง แผนที่ 1 Me, myself & I แผนที่ 2 Dream House แผนที่ 3 My Mascot แผนที่ 4 Poster Art แผนที่ 5 Stucco Art	ประเมินความเหมาะสมของแผนด้วยการหาค่าเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ	- ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 1 เท่ากับ 4.70 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด - ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 2 เท่ากับ 4.81 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด - ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 3 เท่ากับ 4.81 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด - ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 4 เท่ากับ 4.83 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด - ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนที่ 5 เท่ากับ 4.75 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

เครื่องมือ	ลักษณะ	การหาคุณภาพ	ผลที่ได้
2. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์	แบบสังเกตพฤติกรรมและผลงานของนักเรียนและให้คะแนนแบบ Scoring Rubrics ประเมินองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ 1.ความคิดริเริ่ม 2.ความคิดคล่องตัว 3.ความคิดยืดหยุ่น 4.คิดละเอียดลออ แต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ	1. ผู้เชี่ยวชาญประเมินความตรงตามเนื้อหาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 2. ความเชื่อมั่นจากผู้ประเมิน 2 ท่าน (Inter-rater reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson	- ดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 1.00 - ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81
3. แบบประเมินทักษะการนำเสนอ	แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและให้คะแนนแบบ Scoring Rubrics โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ 1. เนื้อหา 2. การใช้ภาษา 3. การใช้น้ำเสียง 4. บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง แต่ละด้านมีเกณฑ์การให้คะแนนตั้งแต่ 1-4 คะแนน	1. ผู้เชี่ยวชาญประเมินความตรงตามเนื้อหาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 2. ความเชื่อมั่นจากผู้ประเมิน 2 ท่าน (Inter-rater reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson	- ดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะการนำเสนอเท่ากับ 1.00 - ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการสอบหลังทดลอง (One Group Posttest-Only Design) (รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์, 2560)

	E	X	O
E	หมายถึง	กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง	
X	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	
O	หมายถึง	การประเมินความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	

3.4.2 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

- (1) ผู้วิจัยส่งเค้าโครงวิทยานิพนธ์ต่อคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ เพื่อดำเนินการพิจารณาด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
- (2) ผู้วิจัยดำเนินการขออนุญาตโรงเรียนการเคหะท่าทรายเพื่อทดลองจัดการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง
- (3) ก่อนการทดลองผู้วิจัยอธิบายและชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอให้กลุ่มตัวอย่างทราบ
- (4) ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเวลาในการสอน 15 ชั่วโมง
- (5) ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจาก Moodboard และฝึกทักษะการนำเสนอ
- (6) หลังจากทำการสอนจนครบทั้ง 5 แผน ผู้วิจัยประเมินความคิดสร้างสรรค์และประเมินทักษะการนำเสนอจากผลงานและการนำเสนอของนักเรียน จากนั้นผู้วิจัยตรวจและบันทึกคะแนนหลังเรียน
- (7) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปประมวลผลทางสถิติและวิเคราะห์ผลการวิจัย

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

3.5.1 ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard โดยการใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.5.2 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติ t-test for one sample

3.5.3 เปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติ t-test for one sample

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย 3 ส่วน คือ สถิติพื้นฐาน สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และสถิติที่ใช้ตรวจสอบสมมติฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.6.1 สถิติพื้นฐาน

(1) ร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$p = \frac{F \times 100}{n}$$

เมื่อ	p	หมายถึง	ร้อยละ
	F	หมายถึง	ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ
	n	หมายถึง	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

(2) ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	\bar{x}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
	$\sum x$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

(3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

$$S. D. = \sqrt{N \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	<i>S. D.</i>	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	<i>x</i>	หมายถึง	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
	<i>N</i>	หมายถึง	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	Σ	หมายถึง	ผลรวม

3.6.2 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

(1) ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (พิชิต ฤทธิจรูญ, 2556)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	หมายถึง	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์
	$\sum R$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
	<i>N</i>	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

(2) สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson (Pearson product moment correlation coefficient) (ชนินันท์ พฤกษ์ประมุล, 2560)

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

เมื่อ	<i>r_{xy}</i>	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบ Pearson
	Σx	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนชุดตัวแปร X
	<i>xy</i>	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนชุดตัวแปร Y

Σx^2	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนชุดตัวแปร X แต่ละตัวยกกำลังสอง
Σy^2	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนชุดตัวแปร Y แต่ละตัวยกกำลังสอง
Σxy	หมายถึง	ผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนชุดตัวแปร X กับ Y
n	หมายถึง	จำนวนสมาชิกของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

3.6.3 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน

(1) One Sample t-test (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2564)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ	t	หมายถึง	ค่าที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
	\bar{x}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	μ_0	หมายถึง	ค่าคงที่ค่าหนึ่ง
	s	หมายถึง	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

df แทน ความเป็นอิสระ ค่าเท่ากับ n-1

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถแสดงผลวิจัยได้ตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

ตารางที่ 4.1 คะแนนและร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (จำนวน 5 ครั้ง)					รวม คะแนน (80)	คิดเป็น ร้อยละ	ระดับ
	ครั้งที่ 1 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 3 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 4 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 5 (16 คะแนน)			
1	8	10	12	14	15	59	73.75	ปานกลาง
2	8	12	13	14	16	63	78.75	มาก
3	8	11	14	15	16	63	78.75	มาก
4	8	11	12	14	15	60	75.00	มาก
5	8	10	13	14	16	61	76.25	มาก
6	8	10	12	13	15	58	72.50	ปานกลาง
7	8	11	12	13	14	58	72.50	ปานกลาง
8	8	10	12	13	15	58	72.50	ปานกลาง
9	8	12	13	14	15	62	77.50	มาก
10	8	11	12	14	15	60	75.00	มาก

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (จำนวน 5 ครั้ง)					รวม คะแนน (80)	คิดเป็น ร้อยละ	ระดับ
	ครั้งที่ 1 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 3 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 4 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 5 (16 คะแนน)			
11	8	12	13	14	15	62	77.50	มาก
12	8	11	13	14	15	61	76.25	มาก
13	8	11	13	14	15	61	76.25	มาก
14	8	11	13	14	16	62	77.50	มาก
15	8	10	12	13	15	58	72.50	ปานกลาง
16	8	10	13	14	15	60	75.00	มาก
17	8	11	12	14	15	60	75.00	มาก
18	8	11	13	13	15	60	75.00	มาก
19	8	10	12	13	15	58	72.50	ปานกลาง
20	8	10	12	14	15	59	73.75	ปานกลาง
21	8	11	13	14	15	61	76.25	มาก
22	8	10	13	14	16	61	76.25	มาก
23	8	11	13	13	15	60	75.00	มาก
24	8	12	13	13	14	60	75.00	มาก
25	8	11	13	14	15	61	76.25	มาก
26	8	12	13	13	14	60	75.00	มาก
27	8	11	13	14	15	61	76.25	มาก
28	8	10	13	14	16	61	76.25	มาก
29	8	12	13	14	16	63	78.75	มาก
30	8	10	12	13	14	57	71.25	ปานกลาง
เฉลี่ย	8.00	10.83	12.67	13.70	15.10	60.27	75.33	มาก

จากตารางที่ 4.1 แสดงผลคะแนนและร้อยละของความคิดสร้างสรรค์โดยรวมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน จากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 5 แผน พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 60.27 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.33 อยู่ในระดับมีความคิดสร้างสรรค์มาก

จากการพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคล พบว่ามีนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 และนักเรียนจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 มีความคิดสร้างสรรค์ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ความคิดสร้างสรรค์	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	เกณฑ์ร้อยละ 70	\bar{x}	S.D.	df	t	p
หลังเรียน	30	80	56	60.27	1.62	29	14.45*	.000

*p < .05

จากตารางที่ 4.2 แสดงค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard เท่ากับ 60.27 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.62 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ซึ่งมีค่าเท่ากับ 56 คะแนน พบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 4.3 คะแนนและร้อยละของทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คนที่	คะแนนทักษะการนำเสนอ (จำนวน 5 ครั้ง)					รวมคะแนน (80)	คิดเป็นร้อยละ
	ครั้งที่ 1 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 3 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 4 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 5 (16 คะแนน)		
1	8	10	12	13	15	58	72.50
2	8	11	12	13	14	58	72.50
3	8	11	12	13	14	58	72.50
4	8	10	12	13	15	58	72.50
5	8	10	11	12	15	56	70.00
6	8	12	13	13	14	60	75.00
7	8	11	13	13	15	60	75.00
8	8	12	13	14	15	61	76.25
9	8	12	13	13	14	60	75.00

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

คนที่	คะแนนทักษะการนำเสนอ (จำนวน 5 ครั้ง)					รวมคะแนน (80)	คิดเป็นร้อยละ
	ครั้งที่ 1 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 3 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 4 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 5 (16 คะแนน)		
10	8	11	13	14	15	60	75.00
11	8	10	12	13	14	58	72.50
12	8	11	13	14	16	62	77.50
13	8	12	13	14	15	62	77.50
14	8	11	13	14	15	60	75.00
15	8	12	13	14	15	62	77.50
16	8	12	13	13	15	61	76.25
17	8	12	13	15	16	64	80.00
18	8	12	13	14	16	63	78.75
19	8	12	13	15	16	63	78.75
20	8	12	13	14	15	62	77.50
21	8	11	14	15	16	62	77.50
22	8	10	12	14	15	59	73.75
23	8	11	12	13	15	59	73.75
24	8	11	13	14	15	60	75.00
25	8	10	13	14	15	59	73.75
26	8	12	13	13	15	61	76.25
27	8	12	12	14	15	61	76.25
28	8	12	13	13	16	62	77.50
29	8	11	13	14	15	60	75.00
30	8	11	12	13	14	56	70.00
เฉลี่ย	8.00	11.23	12.67	13.60	15.00	60.17	75.21

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลคะแนนและร้อยละของทักษะการนำเสนอโดยรวมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน จากการประเมินทักษะการนำเสนอตามแผนการจัดการเรียนรู้ 5 แผน พบว่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 60.17 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.21 และนักเรียนทั้ง 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีคะแนนทักษะการนำเสนอเกินกว่าร้อยละ 70

ตารางที่ 4.4 การเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ทักษะการ นำเสนอ	จำนวน นักเรียน	คะแนนรวม	เกณฑ์ร้อยละ 70	\bar{x}	S.D.	df	t	p
หลังเรียน	30	80	56	60.17	2.00	29	11.40*	.000

*p < .05

จากตารางที่ 4.4 แสดงค่าเฉลี่ยทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard เท่ากับ 60.17 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.00 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ซึ่งมีค่าเท่ากับ 56 คะแนน พบว่าทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวิธีการศึกษาตามลำดับได้ดังนี้
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

(2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

(3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

สมมติฐานการวิจัย

(1) ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard อยู่ในระดับมาก

(2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

(3) ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 5 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 236 คน (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร [สนศ.], 2566)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย สังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง มีจำนวนนักเรียน 30 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

(1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard จำนวนทั้งหมด 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 15 ชั่วโมง

(2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินผลงานของนักเรียนโดยใช้ scoring rubrics พัฒนามาจากแบบวัดมาตรฐานของ Guilford (1959) และแนวคิดการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะของ สิปปิ์ สุขสำราญ (2561) ประเมินตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ (1) คิดริเริ่ม (2) คิดคล่องแคล่ว

(3) คัดยัดหยุ่น และ (4) คัดละเอียดยลลออก ในแต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็นคะแนนเต็ม 16 คะแนน

(3) แบบประเมินทักษะการนำเสนอ เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนตาม scoring rubrics โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ (1) เนื้อหา (2) การใช้ภาษา (3) การใช้น้ำเสียง และ (4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง ในแต่ละด้านให้คะแนนตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล
ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนการเคหะท่าทราย จังหวัด กรุงเทพมหานคร มีนักเรียนจำนวนทั้งหมด 30 คน โดยดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการสอบหลังทดลอง (One group posttest-only design)

(1) ผู้วิจัยส่งเค้าโครงวิทยานิพนธ์ต่อคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เพื่อดำเนินการพิจารณาด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

(2) ผู้วิจัยดำเนินการขออนุญาตโรงเรียนการเคหะท่าทราย จังหวัด กรุงเทพมหานคร เพื่อทดลองจัดการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

(3) ผู้วิจัยอธิบายและชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

(4) ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเวลาในการสอน 15 ชั่วโมง

(5) หลังจากทำการสอนจนครบทั้ง 5 แผน กลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์คิด และแบบวัดทักษะการนำเสนอ ผู้วิจัยตรวจและบันทึกคะแนนหลังเรียน

(6) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปประมวลผลทางสถิติและวิเคราะห์ผลการวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏผลได้ดังนี้

5.1.1 ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard อยู่ในระดับมาก

5.1.2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

5.1.3 ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลการศึกษาได้ดังนี้

(1) ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 60.27 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานหรือชิ้นงานศิลปะ แนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วยกระบวนการ (Process) และการสร้างบรรยากาศ (Context) ในด้านกระบวนการผู้เป็นครูต้องสามารถวางแผนจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการปฏิบัติกิจกรรมของรายวิชา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2560) ยิ่งไปกว่านั้นการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก ส่งผลให้ผู้เรียนตื่นตัว เรียนด้วยความสนุกสนาน เป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้จริง เป็นไปในทำนองเดียวกับแนวคิดของ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2562) ที่ระบุว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตเพื่อก้าวเข้าสู่งานใหม่ที่จะมาถึง ได้แก่ ทักษะการค้นคว้า ทักษะการคิด และทักษะการทำงาน เป็นต้น

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้ว การที่นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากอาจเป็นผลมาจากการนำกระดาน Moodboard เข้ามาใช้ร่วมในการจัดการเรียนรู้ กระดาน Moodboard เป็นพื้นที่แสดงผลงานที่ต้องใช้รูปภาพ ข้อความ ตัวอักษร และสีเพื่อนำเสนอแนวคิดของผู้ออกแบบตามโจทย์ที่ได้รับ จึงเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อช่วยให้งานนั้นออกมาเป็นรูปธรรมและเข้าใจง่ายขึ้น อีกทั้งในระหว่างการสร้างผลงานด้วยกระดาน Moodboard นักเรียนยังต้องนำเสนองานเพื่อทำให้ผู้ฟังได้เห็นภาพตามไปด้วย เมื่อนำแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับกระดาน Moodboard มารวมเข้าด้วยกันจึงทำให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สังเกตได้จากงานที่นักเรียนได้รับมอบหมายจะสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 องค์ประกอบ โดยเริ่มจากนักเรียนต้องมีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงานและสามารถนำไปใช้ได้จริง งานออกแบบโปสเตอร์โฆษณาสินค้า นักเรียนคิดรูปแบบงานตามโจทย์ภายในเวลาที่กำหนดซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านความคิดคล่องแคล่ว ในขณะที่เดียวกันงานที่นักเรียนสร้างนั้นต้องหลากหลาย และดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ให้สามารถใช้งานได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านความคิดยืดหยุ่น และนักเรียนบอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ เชื่อมโยงหรือขยายความความสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ ได้ แสดงว่ามีความคิดละเอียดลออซึ่งเป็นองค์ประกอบสุดท้ายของความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สรล สุวรรณ (2566) ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แล้วพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถทำให้นักเรียนคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้ ด้านบรรยากาศในการเรียนการสอนสนุกสนาน ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้านการประเมินผลในการเรียนนักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chishti et al. (2022) ที่พบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนศิลปะแบบสร้างสรรค์จะถูกกระตุ้นให้รู้จักแสดงออก มีจินตนาการ มีการคิดวิจารณ์ญาณและทักษะการคิด

สร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ อีกทั้งยังมองหาหนทางใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหาที่มีความท้าทายกับชีวิต

(2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยใช้นั้นเป็นขั้นตอน 5 ขั้นตอนที่มีแนวคิดมาจากการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และนำกระดาน Moodboard ซึ่งเป็นเครื่องมือสร้างผลงานแนวใหม่มาช่วยนำเสนอความคิดในรายวิชาทัศนศิลป์ ซึ่งขั้นตอนทุกขั้นช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

โดยในขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้สื่อรูปแบบต่างๆ เช่น การยกตัวอย่างโดยการเปิดวิดีโอและให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่ม กระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและอยากค้นคว้าหาคำตอบ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยครูผู้สอนได้กำหนดโจทย์การทำงานไว้อย่างกว้าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการทำงาน เช่น ครูตั้งโจทย์ให้ออกแบบโปสเตอร์สินค้า จากนั้นผู้เรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจหรือตามปัญหาที่พบ ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ทำให้แต่ละคนได้เรียนรู้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ของเพื่อนร่วมชั้น เห็นถึงความคิดที่หลากหลายและแตกต่างออกไปจากความคิดเดิม เกิดความคล่องแคล่วในการคิด

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อตอบปัญหาในกลุ่มของตนเอง การค้นคว้าข้อมูลเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีการสร้างผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด หลากหลายรูปแบบมากที่สุด จากนั้นจึงเลือกวิธีการที่ดีที่สุดทำเป็นผลงานในกระดาน Moodboard ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้น เป็นการเรียนรู้แบบตื่นตัวที่ผู้เรียนจะได้ใช้ความคิดยืดหยุ่นในการคิด เช่น หลังจากให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลที่สนใจแล้ว ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้นั้นมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงจากต้นแบบเดิมที่มีอยู่หรือที่ได้ค้นคว้ามา ให้เกิดความแปลกใหม่เป็นชิ้นงานของตนเอง

ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานศิลปะบนกระดาน Moodboard โดยเน้นให้ผู้เรียนบอกเล่าแนวคิดของผลงานกลุ่ม และแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่ปรากฏในผลงาน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการนำเสนอให้ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดละเอียดลออ

ขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม พร้อมให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในการต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไป

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ข้างต้นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Guilford (1956) ที่กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถทางสมองในการคิดได้หลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ และสอดคล้องกับแนวคิดของ ไสว พักขาว และ อาภาพร สิงหราช (2566) ที่นำเสนอไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดในลักษณะขยายขอบเขตของความคิดออกนอกกรอบเดิมไปสู่ความคิดใหม่ๆ ซึ่งกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นการนำทักษะหลายทักษะมาผสมกัน ได้แก่ ทักษะการคิดขั้นพื้นฐานที่เป็นทักษะการสื่อสาร ประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะการคิดพื้นฐานและทักษะการคิดที่เป็นแกน เช่น การสำรวจ การตั้งคำถาม การรวบรวมข้อมูล การระบุและสร้างข้อมูล การหาความสัมพันธ์ การหาเหตุผล

การตีความ เป็นต้น และทักษะการคิดขั้นสูงหรือทักษะการคิดที่ซับซ้อน ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนิษฐา พูลลาภ (2563) ที่จัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้วพบว่านักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาวิณี โตสำลี (2563) ที่จัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แล้วพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยทั้งโดยรวมและรายด้านสูงกว่า ก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานของ ณิชสุตา ธุมลา (2563) ที่พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้วพบว่านักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 มีความสามารถในการออกแบบ ลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

(3) ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ข้อที่ 3 เนื่องจากการใช้กระดาน Moodboard ส่งเสริมให้นักเรียนต้องนำเสนอแนวคิดการออกแบบของตนเองด้วยการถ่ายทอดข้อมูล เลือกใช้ถ้อยคำและประโยคเพื่อสื่อความหมายและสร้างความเข้าใจร่วมกันกับผู้ฟัง ในขณะที่นำเสนอให้นักเรียนต้องรู้จักเลือกใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมและเลือกใช้ภาษาที่สอดคล้องกับการนำเสนอเพื่อให้บุคคล กลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับสารเห็นด้วยและคล้อยตาม สอดคล้องกับ เทพ สงวนกิตติพันธ์ (2556) และ ศิริรัตน์ ศิริวรรณ (2557) ที่กล่าวถึงเทคนิคการนำเสนอว่าผู้นำเสนอต้องรู้จักผู้ฟัง เตรียมเนื้อหาเพื่อนำเสนอ รู้จักใช้น้ำเสียงและท่าทาง เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard โดยเฉพาะขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่นักเรียนได้พัฒนาทักษะการนำเสนอในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เนื่องจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของตนเองและผู้ฟังเป็นเพื่อนในวัยใกล้เคียงกัน ทำให้นักเรียนไม่ รู้สึกเคร่งเครียดแต่จะพยายามหาวิธีการนำเสนอที่ทำให้เพื่อนร่วมชั้นและครูสามารถเข้าใจในแนวคิดการออกแบบ

การที่นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอทุกแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นการปฏิบัติซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง จึงทำให้เกิด การพัฒนาทักษะการนำเสนอ เมื่อถึงขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน เป็นขั้นที่ครูและเพื่อนร่วมชั้นให้ผลป้อนกลับ การได้ผล สะท้อนในบรรยากาศที่ผ่อนคลายจะช่วยให้เด็กเกิดความมั่นใจจนสามารถพัฒนาการนำเสนอของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรสิริย์ สัตร์ตันวัฒนา และ อำไพ ตรีณสาร (2558) ที่กล่าวถึงทักษะการนำเสนอของผู้นำ ชมนิทรรศการที่ต้องมีทักษะในการพูดอธิบายที่ทำให้เกิดความน่าสนใจ น่าติดตาม มีทัศนคติที่ดีต่องานศิลปะ และมี บุคลิกภาพดี และงานวิจัยของ ณิชฐิติญาภรณ์ การะเกตุ (2566) ที่พบว่าหลังจากจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการสื่อสาร แล้วนักศึกษาระดับปริญญาตรีศึกษาศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัยมีพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอผลงานสูงขึ้นทั้งด้านบุคลิกภาพ และการเรียบเรียงข้อมูล ด้านเนื้อหาสาระ และด้านการใช้ภาษาได้คล่องแคล่วถูกต้องชัดเจน

5.3 ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้และในการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ผู้สอนควรแนะนำและชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard โดยเฉพาะขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล เนื่องจากเป็นขั้นที่ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อตอบปัญหาในกลุ่มของตนเอง ซึ่งการค้นคว้าข้อมูลเน้นให้

ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีการสร้างผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด เช่น การออกแบบโปสเตอร์สินค้า นักเรียนต้องรวบรวมภาพของสินค้าเครื่องอุปโภคหรือบริโภคในกระดาน Moodboard ที่หลากหลายมากที่สุด จากนั้นจึงเลือกวิธีการที่ดีที่สุดทำเป็นผลงานในกระดาน Moodboard ผู้สอนต้องหมั่นกำกับเวลาเพื่อให้เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในกิจกรรมการเรียนรู้

5.3.1.2 การใช้งานเทมเพลตคำสั่งที่อยู่ในแอปพลิเคชัน เช่น Canva ต้องเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและเวลาที่กำหนด ไม่ควรเป็นการออกแบบเทมเพลตที่ง่ายเกินไป เนื่องจากนักเรียนจะไม่ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากพอตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

5.3.1.3 ผู้สอนควรจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการทำกิจกรรมของผู้เรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมแบบเป็นกลุ่ม ดังนั้นจึงควรจัดพื้นที่ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติงานร่วมกันได้อย่างสะดวกสบาย มีการแบ่งสัดส่วนพื้นที่การใช้งานอย่างชัดเจน

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของนักเรียนระดับชั้นอื่น

5.3.2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบระดับความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบอื่นว่าแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

5.3.2.3 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับตัวแปรอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ความสามารถในการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กนิษฐา พูลลาภ. (2563). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. ใน การประชุมวิชาการการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 21. (น. 562-575). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑*.
http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf.
- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2538). *การสร้างนิสัยรักการอ่านให้ลูกน้อย*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2556). *ความคิดสร้างสรรค์*. ผู้แต่ง.
- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2560). *การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านความรับผิดชอบและวินัยในตนเอง*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กองบรรณาธิการ (วสศ.). (2563, 8. เมษายน). *เด็กไม่รู้ศิลปะแล้วเด็กจะรู้อะไร? คำถาม สำคัญของศิลปะกับการพัฒนาผู้เรียน*. วสศ. <https://research.eef.or.th/art-education/>.
- เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินการนำเสนอผลงาน. (2566). *การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคณิตศาสตร์ประยุกต์ ครั้งที่ 11 ประจำปี 2566*. https://uamc2023.sut.ac.th/Content/file/แบบประเมินการนำเสนอผลงาน%20UAMC%202023-Update_compressed.pdf.
- เกรียงศักดิ์ นิรติพัฒนาศัย. (2558). *พรีเซนตชันเทพ*. ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- แกลโล, เค. (2557). *The presentation secrets of Steve Jobs* [เก่งPresentationอย่าง สตีฟ จ๊อบส์]. แมคกรอ-ฮิล.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์. (2563). ปัญหาการสอนทักษะการพูดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 17(2), 63-76.
<https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jhnu/article/view/246327>.
- ชนินันท์ พฤกษ์ประมุล, นัญฐิภา เจริญตะคุ, และ สีวะโชติ ศรีสุทธิยากร. (2561). ประสิทธิภาพของสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน สเปียร์แมน และเคนดอลล์ เมื่อข้อมูลไม่มีการแจกแจงแบบปกติ. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 15(2), 1-16.
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/245395/166218>
- ชุดิลัค ชุ่มเย็น. (2565). *การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน* [วิทยานิพนธ์นิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. Chiang Mai University Digital Collections – CMUDC.
<https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:162780>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2564). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 15). ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ซาฟีโร, เอ็ม. (2559). *Presenting: bullet guide* [เคล็ดลับฟรีเซนต์เก่ง เล่มเดียวจบ]. ริงค์ ปียอนด์ บุ๊คส์.
- ณัฐวรรณ เถลิสมสุข (2563). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย* [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทชั้นโท, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3274>.
- ณัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ. (2566). *การพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอผลงานของนักศึกษาชั้นปี 3 สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิตศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 9(8), 1803-1812.*
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/view/265795/181072>.
- ณัฐสุดา ธุมาลา. (2563). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลดรายจ่ายบาติตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 คณะศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น, 17(2), 471-482.*
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/umt-poly/article/view/246117/166818>.
- เดอ โบโน, อี. (2546). *Six think hats* [หมวก 6 ใบ คิด 6 แบบ] (พิมพ์ครั้งที่ 6). ชานชาลา.
- ทรงศักดิ์ โพธิ์เอี่ยม. (2560). *อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วยในการนำเสนอผลงาน.*
<https://presentationptrp27.wordpress.com/> อุปกรณ์ดิจิทัลที่ช่วย/.
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์ (2559). *การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา, 27(1), 1-14.*
<https://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/education2/article/view/4043>.
- เทพ สงวนกิตติพันธุ์. (2556). *เทคนิคในการนำเสนอ. ศูนย์วิทย์พัฒนามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชอุตรธานี.*
- ธนวัชร จริยภูมิ และ พัลลภ พิริยะสุรวงศ์. (2558). *รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 7(3), 292-302.* <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/44551/36898>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธรัช อารีราษฎร์ และ วรปภา อารีราษฎร์. (2562). รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามกรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 สู่การจัดการศึกษา 4.0. *วารสารโครงการนวัตกรรมการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 5(1), 52-64. <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/199308/139058>.
- บทความ ข้อเขียน และงานศิลปกรรมของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี. (2545). หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- ปรีดี นกุลสมปรารถนา. (2565). รูปแบบการนำเสนองาน (Presentation) กับความเหมาะสมในการใช้งาน. <https://www.popticles.com/business/presentation-types-and-styles/>.
- ปวีตร ภูมิสูง. (2564). การพัฒนาการคิดเชิงออกแบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางสติศึกษา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. <http://202.28.34.124/dspace/bitstream/123456789/1329/1/62010556010.pdf>.
- ปัญญา วรวัฒน์ชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์. *วารสารครุศาสตร์สาร*, 16(1), 14-31. <https://edujournal.bsru.ac.th/publishes/20/articles/381>
- เผ่าไทย เสียงแจ่ม. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารครุศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 4(1), 62-70. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edunsrujo/article/view/253818/170626>.
- พงศธร สิ่งสำราญ. (2565). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์เป็นฐานสู่ชุมชน (CBLplus) เพื่อเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครู*, 2(2), 265-280. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JTPLC/article/view/260995/177252>.
- พงศ์สุข หิรัญพฤกษ์. (2565, 29 เมษายน). 7 เคล็ดลับ นำเสนองานอย่างไรให้มีประสิทธิภาพ. <https://blog.cariber.co/post/7-tips-for-presentation>.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2556). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 8). แฮ็ส ออฟ เคอร์ มีส์ท์.
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2558). *การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)*. <https://ph.kku.ac.th/thai/images/file/km/pbl-he-58-1.pdf>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2566). *หน่วยที่ 3 การสร้างแบบประเมินคุณลักษณะและทักษะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษา*. คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชธานี วิทยาเขตอุดรธานี.
<https://nurse.ratchathani.ac.th/images/km/doc/unit3.pdf>.
- ภัทรสิริย์ สัตร์ตันวัฒนา และ อำไพ ตีรณสาร. (2558). การนำเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการนำเสนองานศิลปะร่วมสมัยของผู้นำชมนิทรรศการ. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 10(2), 484-495.
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/35329/33498>.
- ภาวิณี โตสำลี และ ญัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ. (2564). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์. *วารสารลวงศรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 5(1), 53-66. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/lawasrijo/article/view/250926/171453>.
- ภาวิณี เดชเทศ. (2561). ผลการใช้กระบวนการกลุ่มและการระดมสมองที่มีต่อความสามารถด้านการพูดนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารครุพิบูล*, 6(2), 184-194.
- มงคล เรียงณรงค์ และ ลัดดา ศิลาน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน(CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส21 103 สังคมศึกษา 2. *วารสารศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(4), 141-148.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDKKUJ/article/view/48676/40453>.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคม. (2564, 29 มีนาคม). *สรุปและสังเคราะห์องค์ความรู้แนวปฏิบัติที่ดีจากการจัดการความรู้ (KM) การจัดการความรู้ (Knowledge Management) ด้านการผลิตบัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2563 ประเด็น “การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)”*.
<https://eqa.pcru.ac.th/QA/doc/km/km2563huso1.pdf>.
- รัชนิกุล ภิญญานูวัฒน์. (2560). *การออกแบบการวิจัย*. สำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. [https://libarts.stou.ac.th/UploadedFile/PP%20วิจัย%20research%20design\(ศิลปศาสตร์\)%20ชุดที่%201.pdf](https://libarts.stou.ac.th/UploadedFile/PP%20วิจัย%20research%20design(ศิลปศาสตร์)%20ชุดที่%201.pdf).
- รู้จัก *Generation Alpha: รุ่นใหม่วัยเยาว์ที่กำหนดอนาคต*. (2564, 7 กรกฎาคม). OKMD.
<https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/opportunities-2021/4185/>.
- ลักษมี คงลาภ และ อัปสร เสถียรทิพย์. (2558). *เทคนิคการนำเสนองานอย่างมีประสิทธิภาพ*.
<https://www.tistr.or.th/tistrblog/?p=2357>.
- เล่างานออกแบบให้ตรงกับความคิดด้วย Moodboard พร้อม 7 เว็บไซต์ สร้าง Moodboard แจก ๆ. (2563). UPPERCUZ Blog. <https://uppercuz.com/blog/telling-your-concept-idea-with-moodboard-and-online-free-tools/>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรวรรณ นิमितพงษ์กุล. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม].
<https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126716/Srisutham%20Wipornphan.pdf>.
- วัชรารักษ์ หาสะศรี. (2559). ความคิดสร้างสรรค์มิใช่พรสวรรค์ แต่ฝึกฝนได้. Novabizz.
https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm#google_vignette.
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม].
<https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126716/Srisutham%20Wipornphan.pdf>.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning: (CBL). *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 1(2), 23-37. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jliwu/article/view/95056/74245>.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ และ วรวรรณ นิमितพงษ์กุล. (2562). สอนสร้างสรรค์เรียนสนุกยุค 4.0+. ซีอีดียูเคชั่น.
- วิลาสินี อินทจันทร์ และ ณัฐพล รำไพ. (2559). พัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดอโต้โมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 5(1), 68-82. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JLPRU/article/view/60925>.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2557). *Moodboard เทคนิคคิดสร้างสรรค์พัฒนานวัตกรรม*. HCD Innovation. <https://www.sasimasuk.com/17344099/moodboard>.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2563). *การพัฒนาคณิตศาสตร์เชิงนวัตกรรม*. HCD Innovation. <https://www.sasimasuk.com/16805006/การพัฒนาคณิตศาสตร์เชิงนวัตกรรม-innovative-thinking-เพื่อพัฒนานวัตกรรมในองค์กร>.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม* (พิมพ์ครั้งที่ 6). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิรินทิพย์ ดาทอง. (2559). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สารสนเทศศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 14(1), 129-139. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/92258/72316>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศิริพล แสนบุญส่ง และ กมลพรรณ ทองคล้าย. (2566). การพัฒนาทักษะการออกแบบภาพกราฟิกโดยการนำเสนองานแบบจักรวาลนฤมิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม*, 9(1). 30-44. <https://mitij.mju.ac.th/ARTICLE/R66003.pdf>.
- ศิริรัตน์ ศิริวรรณ. (2557). *ฟรีเซนต์อย่างโปร*. ปัญญามิตร.
- ศิริรัตน์ ทะนุก, ตฤณ กิตติการอำพล, และ ปริญญา ทองสอน. (2563). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ เรื่อง การสร้างหนังสือสามมิติ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน. *e-Journal of Education Studies, Burapha University*, 2(4), <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ejes/article/view/244663/166328>.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2564). *ความคิดสร้างสรรค์ (แบ่งเป็น 4 ลักษณะ)*. <https://designtechnology.ipst.ac.th/wp-content/uploads/sites/83/2019/01/การวัดและประเมินทักษะ-พฤติกรรม.pdf>.
- สมิต สัจฉกร. (2551, 19 สิงหาคม). *เทคนิคการนำเสนอ-ลักษณะการนำเสนอที่ดี*. WRITER. https://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?pageid=3&bookID=667&read#.
- สร้อย สุวรรณ และ อุบลวรรณ ส่งเสริม. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 13(1), 91-100. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbru/article/view/259991/178318>.
- ลิปป์ สุขสำราญ และ อุทัย บุญจวบ. (2562, 27 สิงหาคม). *แผนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ โดยใช้การเคลื่อนไหวทางกาย (Physical Activity) ภายใต้กิจกรรมกายพร้อม ใจพร้อม สานิตประถม (ศึกษาศาสตร์)*. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์). <https://n9.cl/dmu4r>.
- สิรินทร์ ลัดดาภิรมย์ บุญเชิดชู. (2559). การพัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาระดับปริญญาตรีโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง. *วารสารวิชาการ Veridian E –Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 9(2), 1245-1261. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/71175>.
- สิริพัชร เจริญวโรจน์. (2560). กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกระบวนการเรียน CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก). *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 32(2), 1-8. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/eduku/article/view/97490>.
- สุวัฒน์ ทองธนากุล. (2561, 3 กรกฎาคม). *คตินอกกรอบ ตัวช่วยให้มีทางออก*. MGR Online. <https://mgronline.com/goodhealth/detail/9610000065921>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2566) *รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัด กรุงเทพมหานคร.*
https://webportal.bangkok.go.th/user_files/116/2052212579651f64bf7549d6.15479121.pdf.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). *การคิดเชิงสร้างสรรค์. ผู้แต่ง.*
<https://www2.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๖๔.*
https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422.
- ไสว พักขาว และ อาภาพร สิงหราช. (2566). *วิทยาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน. ศูนย์ผลิตตำราเรียนและสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.*
- อนงค์นารถ ทนันทชัย. (2563). การใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะการนำเสนอของนักศึกษา ในรายวิชาการนำเสนอผลงานทางธุรกิจ. *วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 7(1), 48-63. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/hssnsru/article/view/241813/167717>.
- อรัญญา ดวงศรีแก้ว, ชานิตา โฮ่คำ และ ปิณิตา รูปกระต่ายทอง. (ม.ป.ป.). *Creative Thinking.*
https://issuu.com/minddt/docs/e-bookk_d9dc4b17e6b619.
- อารี พันธมณี. (2557). *ฝึกคิดให้เป็น คิดให้สร้างสรรค์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- อาจารย์ ฉัยรเศรษฐกุล. (2560, 4 พฤษภาคม). *Creative Thinking ความคิดสร้างสรรค์ฝึกฝนได้.*
<https://imdesign-studio.com/creative-thinking/>.อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท. (2549). *การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- About Me: โบ ลินดา ไกรวณิช. (2566). BOW KRAIVANICH. https://bowkraivanich.com/about/.*
- Moodboard สำคัญกับงานตกแต่งภายในอย่างไร? Interior Design ต้องรู้. (2565, 3 มีนาคม). Bimspaces https://bimspaces.com/blog/what-is-moodboard-for-interior-design/#.*
- Arianne. (2021, May 21). *EEN TOTAALPLAN MAKEN – DEEL 3 Het kleuren- & materialenplan. Woonvljijt. https://www.woonvljijt.nl/post/een-totaalplan-maken-deel-3-het-kleuren-materialenplan.*
- Browen, E. K., & Starr, M. K. (1983). *Basic Statistics for Business and Economics.* McGraw-Hill Education.
- Choueiri, L. S., & Mhanna, S. (2013). The design process as a life skill. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 93, 925-929. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.305>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Chishiti, R., Anwar, M., Anwar, A., Ali, S., Yousaf, F., & Mughal, Z. (2022). Visual Arts Pedagogy And Its Impact On Creativity And Problem Solving Ability Of Elementary School Students. *Webology*, 19(3), 3835-3846. [https://www.webology.org/data-cms/articles/20220913105852pmwebology%2019%20\(3\)%20-%20270.pdf](https://www.webology.org/data-cms/articles/20220913105852pmwebology%2019%20(3)%20-%20270.pdf).
- Dixon, G., & Beverly, G. T. (2015). Improving undergrad presentation skills. *122nd ASEE Annual Conference and Exposition*. ASEE. <https://peer.asee.org/improving-undergrad-presentation-skills>.
- Freeman, C., Marcketti, S., & Karpova, E. (2017). Creativity of images: using digital consensual assessment to evaluate mood boards. *Fashionand Textiles*, 4(17) <https://doi.org/10.1186/s40691-017-0102-4>.
- Gardner, H. (1995). *Leading mind: an anatomy of leadership*. Basic Book.
- Goldschmidt, G., & Rodgers, P.A. (2013) he design thinking approaches of three different groups of designers based on self-reports. *Design Studies*, 34(4), 454-471. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2013.01.004>.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Guo, R. X. (2013). The use of video recordings as an effective tool to improve presentation skills. *Polyglossia*, 24, 92-101. <https://core.ac.uk/download/pdf/60540586.pdf>.
- Liedtka, J. (2014). Perspective: Linking Design Thinking with InnovationOutcomes through Cognitive Bias Reduction. *Journal of Product Innovation Management*, 32(6), 925-938. <https://doi.org/10.1111/jpim.12163>.
- Kleinsmann, M., Valkenburg, R., & Sluijs, J. (2017). Capturing the Value of Design Thinking in Different Innovation Practices. *International Journal of Design*, 11(2), 25-40. <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/2771/0>.
- Osborn, A. F. (1957). *Applied Imagination*. Scribners.
- McDonald, R. E., & Derby, J. M. (2015). Active Learning to Improve Presentation Skills: The Use of Pecha Kucha in Undergraduate Sales Management Classes. *Marketing Education Review*, 25(1), 21-25. <https://doi.org/10.1080/10528008.2015.999593>.
- Shedd, M. K., & Coyner, R. L. (2015). Preschool and Kindergarten: Every Color on the Canvas Using Art to Explore Preschoolers' Understanding of Differences. *YC Young Children*, 70(3), 84-75. <http://www.jstor.org/stable/ycyoungchildren.70.3.84>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Strauch-Nelson, W. (2012). Reuniting Art and Nature in the Life of the Child. *Art Education*, 65(3), 33–38. <https://doi.org/10.1080/00043125.2012.11519174>
- Ulger, K. (2018). The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649>.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ชัยชาญ จันทร์ศรี

อาจารย์ประจำสาขาประติมากรรม
วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
รัตนโกสินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุดารัตน์ เทพพิมล

อาจารย์ประจำ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

นาย อภิชัย หอมชาติ

ครูชำนาญการ หัวหน้ากลุ่มสาระศิลปะ
โรงเรียนการเคหะท่าทราย

ภาคผนวก ข

จดหมายขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

จดหมายขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ



ที่ มธบ.0414(1)/ 0066

29 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน รองศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ชัยชาญ จันทร์ศรี วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์โกสินทร์
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสาวธัญพิชชา วิลไพจิตร นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน
Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2” โดยมี อาจารย์ ดร.สุคนธ์ นฤพนธ์จิรกุล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน
เป็นผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์เกียรติ มั่นโกศล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์ ปฏิบัติการแทน

อธิการบดี



วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

โทรศัพท์ 02-954-7300 ต่อ 427,648, 649

(นางสาวธัญพิชชา วิลไพจิตร โทร.095-2468131)



ที่ มธบ.0414(1)/ 0066

29 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุตารัตน์ เทพพิมล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสาวธัญพิชชา วิลไพจิตร นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
"การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน
Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2" โดยมี อาจารย์ ดร.สุตคณิง นฤพนธ์จิรกุล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

ในกรณีนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน
เป็นผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้มโคล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์ ปฏิบัติการแทน
อธิการบดี



วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
โทรศัพท์ 02-954-7300 ต่อ 427,648, 649
(นางสาวธัญพิชชา วิลไพจิตร โทร.095-2468131)





ที่ มธบ.0414(1)/0066

29 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอบขออนุญาตฯ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน นายอภิชัย หอมชาติ ครูชำนาญการ โรงเรียนการเคหะท่าพราย
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสาวธัญพิชชา วัลไพจิตร นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน
Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2” โดยมี อาจารย์ ดร.สุตคนึง นฤพนธ์จิรกุล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน
เป็นผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตฯ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์กัญญา แม่นโกศล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์ ปฏิบัติการแทน

อธิการบดี



วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ

โทรศัพท์ 02-954-7300 ต่อ 427,648, 649

(นางสาวธัญพิชชา วัลไพจิตร โทร.095-2468131)



ภาคผนวก ค

เอกสารรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์



บันทึก

Memorandum

ที่ DPU_BSH 041266/2565

วันที่ 4 ธันวาคม 2566

จาก คณะกรรมการพิจารณางานวิจัยด้านพฤติกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต (DPU_BSH)
เรียน นางสาวธัญพิชชา วิลไพจิตร

เรื่อง แจ้งผลการตรวจสอบโครงการวิจัย

ตามแนวปฏิบัติในการดำเนินการวิจัยในมนุษย์ด้านพฤติกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์

ตามที่ นางสาวธัญพิชชา วิลไพจิตร วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ คณะกรรมการพิจารณางานวิจัยด้านพฤติกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ (DPU_BSH) ตรวจสอบเอกสารการประเมินตนเองเกี่ยวกับแนวปฏิบัติในการดำเนินการวิจัยในมนุษย์ด้านพฤติกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ของโครงการวิจัย เรื่อง "การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2"

จากการตรวจสอบโดยพิจารณาเอกสารแนบ ได้แก่ 1) แบบตรวจสอบ DPU_BSH Checklist 2) รายละเอียดบท/หัวข้อ "วิธีการดำเนินการวิจัย" และ 3) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลของโครงการวิจัย

ทางคณะกรรมการฯ ได้พิจารณาโดยอ้างอิงเกณฑ์ตามประกาศของสำนักคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สกสว.) เรื่อง แนวทางปฏิบัติในการดำเนินการวิจัยในมนุษย์ด้านพฤติกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ เลขที่ อว 6309.FB 6.1/1/2564 ลงวันที่ 18 มีนาคม 2564 ข้อ (3) แล้ว เห็นควรว่า การดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยข้างต้น เข้าข่ายการประเมินจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์แบบยกเว้น (Exemption)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงนาม.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน แสงพิกุล)

ประธานคณะกรรมการพิจารณางานวิจัยด้านพฤติกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์

วันที่.....4...../.....ธันวาคม...../.....2566.....



โทร. 632, 128 (อ. วรุณพันธ์/ อ.ดร. จตุพร)

DPU_BSH

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เกณฑ์การวิจารณ์งานทัศนศิลป์
รหัสวิชา ศ21101 รายวิชา ทัศนศิลป์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
จำนวนเวลา 180 นาที

เรื่อง Me, myself & I
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ
ภาคเรียนที่ 2 / 2566
ผู้สอน นางสาว ธัญพิชชา วัลไพจิตร

มาตรฐานการเรียนรู้ :

- มาตรฐาน ศ 1.1** สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานทัศนศิลป์ได้อย่าง
อิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ตัวชี้วัด ม.2/4** สร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์
- ตัวชี้วัด ม.2/5** นำผลงานการวิจารณ์ไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางาน

1. สาระสำคัญ

งานทัศนศิลป์ที่สำเร็จเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์ได้นั้น ต้องผ่านกระบวนการแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนา
ซึ่งป็นผลมาจากการประเมินและวิจารณ์ของผู้ที่ได้ชื่นชมผลงานชิ้นนั้น โดยแต่ละคนต่างมีความคิดเห็นที่
แตกต่างกัน การสร้างเกณฑ์ในการประเมินและวิจารณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นเพื่อเอื้อประโยชน์ให้กับทั้งผู้
ประเมินและผู้สร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นผู้เรียนจึงจำเป็นที่จะสื่อสารโดยการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และ
ประเมิน ผลงานของตนและผู้อื่นตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกองค์ประกอบของผลงานการแนะนำตนเองได้ (K)
2. นักเรียนใช้กระดาน Moodboard เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน Me, myself & I ของตนเองได้ (P)
3. นักเรียนนำเสนอผลงานกระดาน Moodboard ของตนเองได้ (P)
4. นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน (A)

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร: นำเสนอผลงานทัศนศิลป์ที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง
2. ความสามารถในการคิด: คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจเลือกข้อมูลที่เหมาะสมนำมาสร้างสรรค์ผลงานของ
ตนเอง
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา: ประยุกต์ใช้ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองที่สอดคล้อง
กับโจทย์ที่ได้รับ

4. ความสามารถในการในการใช้ทักษะชีวิต: ทำงานร่วมกับผู้อื่นและรับฟังความคิดเห็นร่วมกัน
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี: ใช้อุปกรณ์และแอปพลิเคชัน Canva ในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย : ตัวชี้วัดที่ 3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม
2. ใฝ่เรียนรู้ : ตัวชี้วัดที่ 4.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน : ตัวชี้วัดที่ 6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การงาน
ตัวชี้วัดที่ 6.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย
4. รักความเป็นไทย : ตัวชี้วัดที่ 7.2 เห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

Moodboard คือเครื่องมือในการรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจต่างๆ แล้วนำเสนอออกมา โดยเลือกใช้รูปภาพ ข้อความ ลักษณะตัวอักษร และสี มาประกอบกันให้ตรงตามโจทย์หรือสถานการณ์ที่กำหนด กระดาน Moodboard ทำให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นภาพและเข้าใจแนวคิดของนักออกแบบได้ง่ายขึ้น เช่น

- การแนะนำตนเองให้น่าสนใจด้วย Moodboard ในการจัดวางองค์ประกอบกรเลือกรูปภาพหรือทัศนธาตุต่างๆ มาจัดวางรวมกันอย่างสมดุลตามหลักการจัดองค์ประกอบ เพื่อนำเสนอให้งานออกแบบสามารถสื่อสารให้กับผู้ชมได้ดีที่สุด

- องค์ประกอบที่ควรมีในการนำเสนอผลงาน ได้แก่ 1. ชื่อ-นามสกุล 2. ชื่อผลงาน 3. แนวความคิดและแรงบันดาลใจ 4. ขนาดและเทคนิคของผลงาน 5. อุปสรรคและวิธีแก้ไขปัญหา และ 6. สรุป

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (20 นาที)

1. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถาม ดังนี้
 - นักเรียนจะมีวิธีการนำเสนองานอย่างไรไม่ให้เพื่อนง่วงนอน (นักเรียนตอบตามประสบการณ์)
 - นักเรียนเคยดูรายการขายสินค้าทางโทรทัศน์บ้างหรือไม่ (นักเรียนตอบตามประสบการณ์)

- การนำเสนอสินค้ามีวิธีการและรายละเอียดอย่างไรบ้าง (นักเรียนตอบตามประสบการณ์)
- การเริ่มต้นของการนำเสนอสินค้ามักจะเริ่มต้นอย่างไร (นักเรียนตอบตามประสบการณ์)

2. เมื่อนักเรียนเริ่มสนใจและอภิปรายเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอองานแล้ว ครูเปิดคลิปวิดีโอตัวอย่างการนำเสนอผลงานให้นักเรียนรับชมเป็นตัวอย่าง

คลิปที่ 1 <https://www.youtube.com/watch?v=gAZaUsYVeHA> (บุกตะลุย "ตลาดน้อย" เก็บภาพมาทำ Mood Board! | Arty Diary EP. 5)

3. ครูอธิบายว่า Moodboard คือเครื่องมือในการรวบรวมความคิดและแรงบันดาลใจต่างๆ แล้วนำเสนอออกมา โดยเลือกใช้รูปภาพ ข้อความ ลักษณะตัวอักษร และสี มาประกอบกันให้ตรงตามโจทย์หรือสถานการณ์ที่กำหนด กระดาน Moodboard เป็นที่นิยมใช้ในการนำเสนอแนวคิดในการออกแบบของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ทำให้ผู้รับสารสามารถมองเห็นภาพและเข้าใจแนวคิดของนักออกแบบได้ง่ายขึ้น

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (40 นาที)

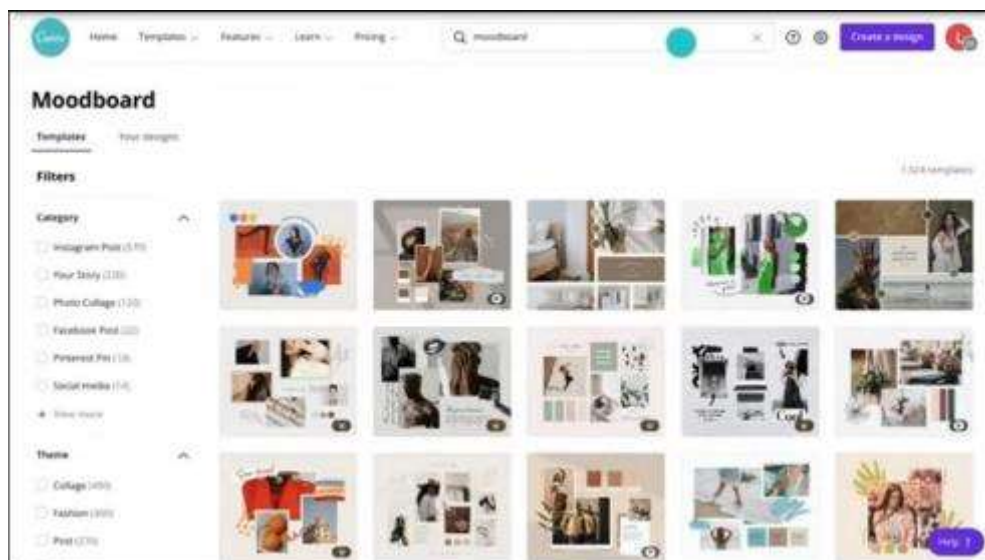
4. ครูสอบถามนักเรียนว่ามีประสบการณ์ในการใช้ Canva เพื่อสร้างสรรค์หรือออกแบบงานมากนักเพียงใด

5. เมื่อทราบพื้นฐานการใช้ Canva ของนักเรียนแล้ว ครูเปิดคลิปวิดีโอวิธีสร้างกระดาน Moodboard ใน Canva ให้นักเรียนได้ชมก่อนลงมือปฏิบัติ

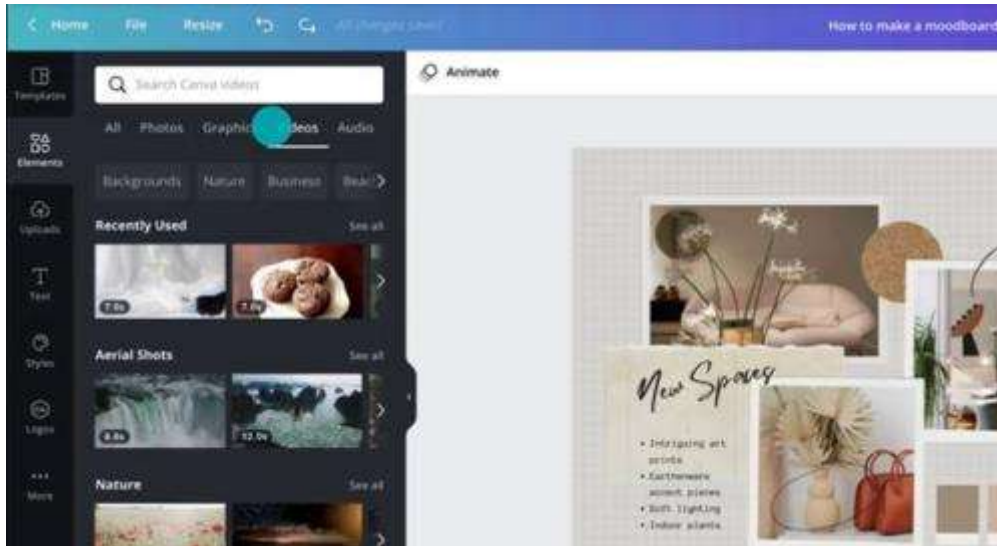
คลิปที่ 2 <https://www.youtube.com/watch?v=V6w0gDwVeLM> (วิธีสร้างมู้ดบอร์ดใน Canva | พื้นฐานการออกแบบกราฟิก)

6. ให้นักเรียนลงเข้าใช้โปรแกรม Canva ตามขั้นตอนดังนี้

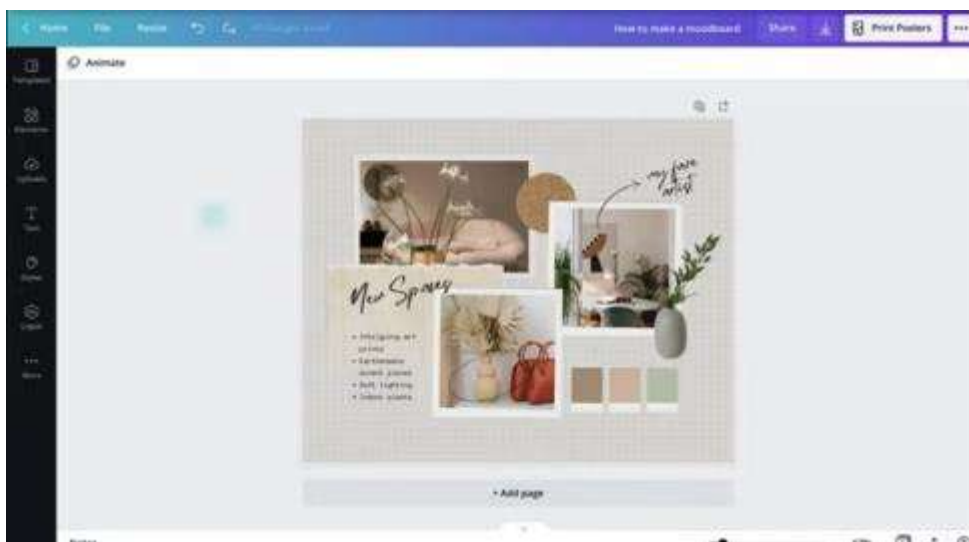
ขั้นตอนที่ 1 เปิดโปรแกรม Canva บนโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์และสมัครใช้งานโดยใช้บัญชี Facebook หรือ Google ของนักเรียน หากมีบัญชีอยู่แล้วให้ลงชื่อเข้าใช้และค้นหา “Moodboard” เพื่อเริ่มออกแบบ



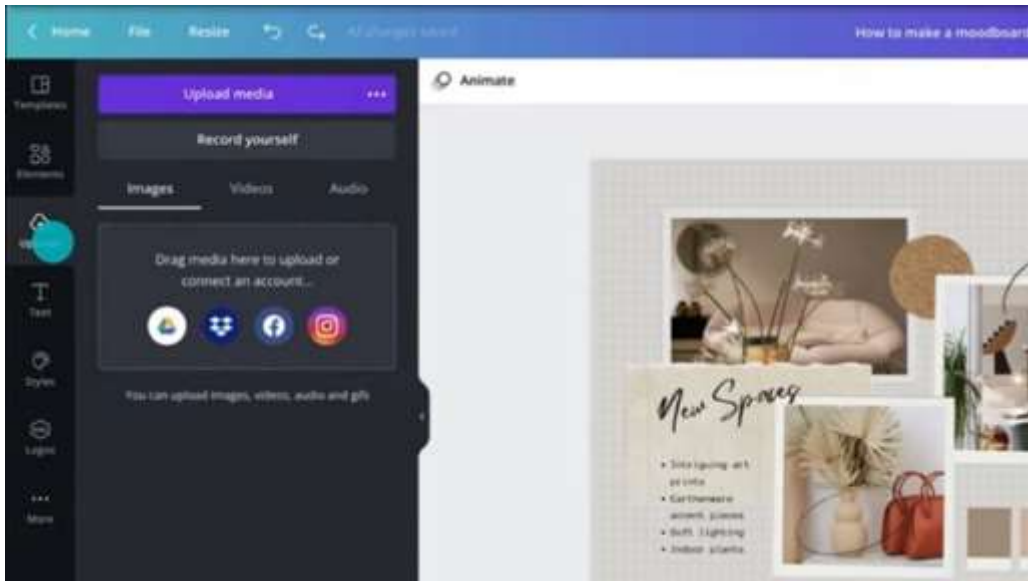
ขั้นตอนที่ 2 เรียกดูแม่แบบ Moodboard ซึ่งมีตัวอย่าง Moodboard ให้นักเรียนเลือกใช้หลายรูปแบบ



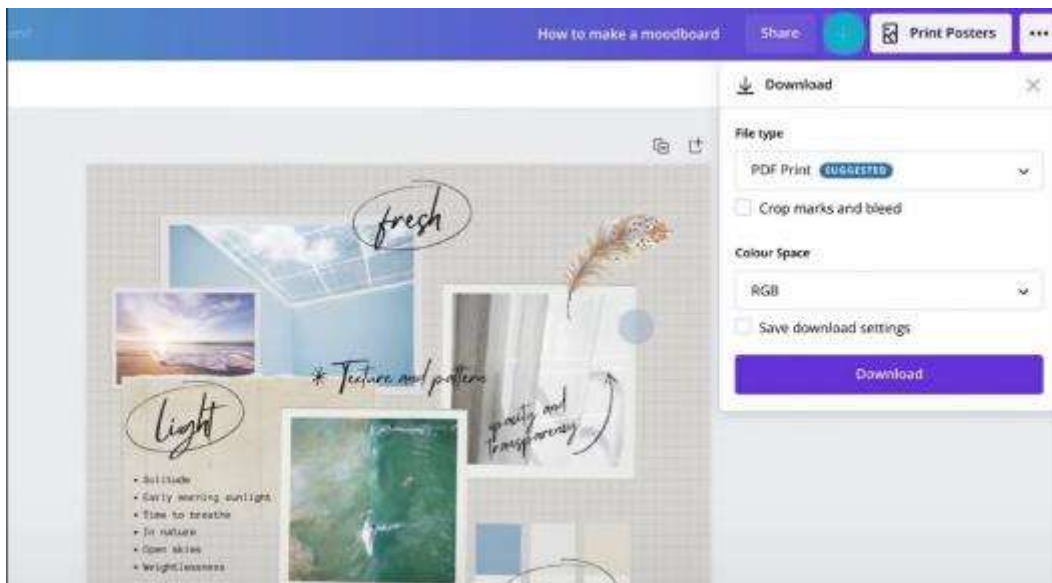
ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนสำรวจเครื่องมือออกแบบ Moodboard ซึ่งประกอบด้วยข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว และอื่นๆ เพื่อให้สามารถออกแบบผลงานได้ตามความคิดของนักเรียนเอง



ขั้นตอนที่ 4 นักเรียนสามารถปรับแต่ง Moodboard ของตนเอง หรืออัปเดตเพื่อจัดเรียงภาพประกอบใหม่และเปลี่ยนรูปแบบฟอนต์ เพิ่มหรือลบข้อความ ปรับขนาดองค์ประกอบโดยใช้เครื่องมือปรับขนาด ทดลองและสร้างสรรค์งานได้อย่างอิสระ



ขั้นตอนที่ 5 เมื่อนักเรียนสร้างสรรค์งานจนพอใจแล้ว สามารถดาวน์โหลดและบันทึกงานออกแบบเป็นไฟล์ PNG หรือ JPG หรือสั่งพิมพ์งานได้ และยังกลับมาแก้ไขงานออกแบบได้ตลอดเวลา



7. เมื่อนักเรียนคุ้นเคยกับโปรแกรม Canva แล้ว ครูให้โจทย์ดังนี้ “ให้นักเรียนแนะนำตนเองและสิ่งที่คุณเองชื่นชอบ เช่น ธรรมชาติ สัตว์เลี้ยง กีฬา ศิลปินคนโปรด เป็นต้นนำมาสร้างสรรค์ดัดแปลง โดยใช้ Moodboard เป็นสื่อในการออกแบบและนำเสนอผลงานภายใต้หัวข้อ Me, myself & I”

8. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจของนักเรียน เช่น กลุ่มธรรมชาติ กลุ่มสัตว์เลี้ยง กลุ่มกีฬา กลุ่มศิลปินคนโปรด เป็นต้น แล้วให้นักเรียนทำงานร่วมกันเพื่อแบ่งปันข้อมูลหรือแนวคิดในการสร้างผลงาน Moodboard

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล (60 นาที)

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มพยายามออกแบบผลงานการแนะนำตนเองให้สร้างสรรค์แปลกใหม่ โดยสมาชิกในกลุ่มสามารถช่วยเหลือกันในการหารูปภาพ องค์ประกอบใน Moodboard การจัดวางให้มีความสร้างสรรค์อย่างรวดเร็วและไม่ซ้ำใครหลากหลายมากที่สุด

10. ในระหว่างที่นักเรียนสร้างผลงานด้วย Moodboard ครูสามารถช่วยเหลือและให้คำแนะนำด้านแนวคิดทางศิลปะ เช่น การจัดวางองค์ประกอบควรเลือกรูปภาพหรือทัศนธาตุต่างๆมาจัดวางรวมกันอย่างสมดุลตามหลักการจัดองค์ประกอบ และนำเสนอให้งานออกแบบสามารถสื่อสารให้กับผู้ชมได้ดีที่สุด เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

11. ครูยกตัวอย่างการนำเสนอผลงาน Me, myself & I ให้นักเรียนดูเพื่อให้เกิดแนวคิดในการนำเสนอผลงาน

ตัวอย่าง



<p>ขั้นตอนการแนะนำผลงาน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชื่อ-นามสกุล 2. ชื่อผลงาน 3. แนวความคิดและแรงบันดาลใจ 4. ขนาดและเทคนิค 5. อุปสรรคและวิธีแก้ไขปัญหา 6. ถาม-ตอบ และ สรุป 	 <p>สวัสดีค่ะ หนูชื่อ มาลี ขยันสุด วันนี้จะมานำเสนอ</p> <p>ร้องเพลงในการแนะนำตัวเอง</p>
<p>ผลงานชื่อ ธรรมชาติที่</p>  <p>นำผลงานมาวางประกอบด้านข้าง</p>	 <p>แนวความคิดและแรงบันดาลใจของภาพนี้เกิดจากความชื่นชอบธรรมชาติจึงอยากถ่าย</p> <p>ใช้มือผายดึงสายตาให้ผู้ชมมองไปที่ผลงาน</p>
 <p>ขนาด A3 เทคนิค ที่ใช้คือ สี</p> <p>นำอุปกรณ์ออกมาให้ผู้ชมได้เห็นจริงอย่างชัดเจน</p>	<p>อุปสรรคในการทำงานครั้งนี้ ระยะเวลาในการทำงานค่อนข้างจำกัด วิธีแก้คือการจัดสรรเวลาในการ</p>  <p>ทำท่าทางประกอบ</p>
<p>ช่วง ถามมาตอบไป</p> <p>ตัวอย่างคำถาม ต่อจากผลงาน ชิ้นนี้จะเป็นผลงานใดต่อไป คำตอบ อาจจะเป็นภาพเหมือน</p>  <p>ทำท่าทางประกอบ</p>	 <p>สรุป การทำผลงานในครั้งนี้ถึงแม้จะมีอุปสรรคแต่ก็ผ่านไปได้ด้วยดี ผลงานสมบูรณ์ถามที่วางแผนไว้ขอจบการนำเสนอขอบคุณค่ะ</p>

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน (45 นาที)

12. นักเรียนเตรียมตัวในการนำเสนอผลงานของตนเองโดยกำหนดให้ส่งงานลงในอัลบั้ม Line กลุ่มห้องเพื่อฉายผ่านสมาร์ททีวีประกอบการนำเสนอ

13. ให้นักเรียนออกมานำเสนออธิบายหรือบอกรูปแบบของผลงานการออกแบบหัวข้อ Me, Myself & I ของตนเองหน้าชั้นเรียนรายบุคคลตามลำดับเลขที่สุดท้ายถึงลำดับเลขที่แรก โดยกำหนดเวลาในการนำเสนอคนละ 1-2 นาที

ขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน (15 นาที)

14. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานการออกแบบของเพื่อนร่วมชั้น และให้นักเรียนโหวตเลือกผลงานที่ดีที่สุด 3 ลำดับ ครูให้คำชื่นชมผลงานที่ได้รับเลือก และให้กำลังใจนักเรียนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นต่อไป

15. ครูให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบในด้านการจัดวางองค์ประกอบ การเลือกใช้ภาพและตัวอักษร และการใช้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มาสร้างผลงานด้วย Moodboard

16. นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอของเพื่อน และยกตัวอย่างการนำเสนอที่ดีและไม่ดีเพื่อการพัฒนาทักษะการนำเสนอในครั้งต่อไป (เช่น การนำเสนอเสียงดังฟังชัด ไม่ตะโกนหรือตะคอกเสียง การนำเสนอยังไม่ค่อยน่าสนใจเท่าไร ควรมีเทคนิคในการนำเสนอให้น่าสนใจกว่านี้ การนำเสนอยังมีการยืนอายอยู่บ้าง เป็นต้น)

17. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับ

- การแนะนำตนเองให้น่าสนใจด้วย moodboard ในการจัดวางองค์ประกอบควรเลือกรูปภาพหรือทัศนธาตุต่างๆ มาจัดวางรวมกันอย่างสมดุลตามหลักการจัดองค์ประกอบอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำเสนอให้งานออกแบบสามารถสื่อสารให้กับผู้ชมได้ดีที่สุด

- องค์ประกอบที่ควรมีในการนำเสนอผลงาน ได้แก่

1. ชื่อ-นามสกุล
2. ชื่อผลงาน
3. แนวความคิดและแรงบันดาลใจ
4. ขนาดและเทคนิค
5. อุปสรรคและวิธีแก้ไขปัญหา
6. สรุป

7. สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

- สื่อการเรียนรู้สารสนเทศ (Google, Youtube)
- อุปกรณ์สมาร์ททีวี และโทรศัพท์มือถือ

- ผลงานการออกแบบการนำเสนอของนักเรียน (ผลงานภาพวาดและกระดาน Moodboard)
- ภาพผลงานตัวอย่าง
- สมุดวาดเขียน
- เครื่องเขียน ดินสอ/ยางลบ/ไม้บรรทัด

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมินผล
นักเรียนบอกองค์ประกอบของผลงานการแนะนำตนเองได้ (K)	ประเมินการนำเสนอของนักเรียน (ด้านเนื้อหา)	แบบประเมินทักษะการนำเสนอ (ด้านเนื้อหา)	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้ขึ้นไป (ด้านเนื้อหา)
นักเรียนใช้กระดาน Moodboard เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน Me, myself & I ของตนเองได้ (P)	ตรวจชิ้นงาน	แบบประเมินชิ้นงาน	ได้คะแนนประเมินตั้งแต่ 9 คะแนนขึ้นไป
นักเรียนนำเสนอผลงานกระดาน Moodboard ของตนเองได้ (P)	ประเมินการนำเสนอของนักเรียน	แบบประเมินทักษะการนำเสนอ	ได้คะแนนประเมินตั้งแต่ 9 คะแนนขึ้นไป
นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน (A)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้	ได้คะแนนประเมินตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 งานทัศนศิลป์และงานออกแบบในการโฆษณา

เรื่อง Art Poster

รหัสวิชา ศ21101

รายวิชา ทัศนศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 / 2566

จำนวนเวลา 180 นาที

ผู้สอน นางสาว ธัญพิชชา วัลไพจิตร

มาตรฐานการเรียนรู้ :

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานทัศนศิลป์ได้อย่าง
อิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ม.2/7 บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจและนำเสนอตัวอย่าง
ประกอบ

1. สาระสำคัญ

การโฆษณาเป็นการชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ (Product) บริการ (Service) และความคิด (Idea) จากความคิดของคน ๆ หนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งไปสู่กลุ่มชนโดยส่วนรวม สำหรับในสังคมปัจจุบันการออกแบบโฆษณาได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชนและระบบธุรกิจ เพราะการออกแบบโฆษณาได้มีสภาพเป็นแรงกระตุ้นหรือแรงผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการและเกิดการเปรียบเทียบสิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่างเพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิดมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเอง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบรรยายแนวคิดในการออกแบบงานทัศนศิลป์เพื่อการโฆษณาได้ (K)
2. นักเรียนใช้กระดาน Moodboard เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน Art Poster ได้ (P)
3. นักเรียนนำเสนอผลงานทัศนศิลป์การออกแบบโฆษณาบนกระดาน Moodboard ของตนเองได้ (P)
4. นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน (A)

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร : นำเสนอผลงานทัศนศิลป์ที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง
2. ความสามารถในการคิด : คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจเลือกข้อมูลที่เหมาะสมนำมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา : ประยุกต์ใช้ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองที่สอดคล้องกับโจทย์ที่ได้รับ

4. ความสามารถในการในการใช้ทักษะชีวิต : ทำงานร่วมกับผู้อื่นและรับฟังความคิดเห็นร่วมกัน
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี : ใช้อุปกรณ์และแอปพลิเคชัน Canva ในการค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย : ตัวชี้วัดที่ 3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม
2. ใฝ่เรียนรู้ : ตัวชี้วัดที่ 4.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน : ตัวชี้วัดที่ 6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การงาน
ตัวชี้วัดที่ 6.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย
4. รักความเป็นไทย : ตัวชี้วัดที่ 7.2 เห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

5. สารการเรียนรู้

การเข้าใจองค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ในงานโฆษณา จะทำให้ใช้งานทัศนศิลป์ในการออกแบบโฆษณาได้เหมาะสม งานทัศนศิลป์และงานออกแบบในการโฆษณาจะมีความงามขึ้นมาได้นั้นก็ด้วยการนำเอามวลธาตุทางทัศนศิลป์มาจัดวางอย่างลงตัวและคำนึงถึงความต้องการหรือเจตย์ที่ได้รับ

6. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (20 นาที)

1. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถามท้าทาย ดังนี้
 - นักเรียนคิดว่างานโฆษณาเกิดขึ้นเพราะอะไร (นักเรียนตอบตามประสบการณ์)
 - นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดจึงต้องใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณา (นักเรียนตอบตามประสบการณ์)
2. เมื่อนักเรียนเริ่มสนใจครูให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอการโฆษณาสินค้า

คลิปที่ 1 <https://www.youtube.com/watch?v=O9sJhuPlt8k> (กาแฟสำเร็จรูปเขาช่อง หอมกลิ่นกาแฟแท้จากธรรมชาติ เขาช่อง รสแท้กาแฟไทย ความภูมิใจที่เป็นหนึ่งเดียวกัน)

3. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็น โดยครูใช้คำถาม ดังนี้
 - นักเรียนคิดว่าโฆษณานี้เกี่ยวกับอะไร และรู้สึกอย่างไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจและตอบตามความรู้สึก เช่น สนุกสนาน ต้องการใช้ผลิตภัณฑ์ในโฆษณา มีอารมณ์ร่วมกับโฆษณา)

- นอกจากโฆษณาที่นักเรียนเห็น นักเรียนยังเคยเห็นโฆษณาทางสื่ออะไรอีกบ้าง (นักเรียนตอบตามประสบการณ์ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ วารสาร แผ่นป้ายโฆษณา รถโฆษณา สื่อสังคมออนไลน์ ฯลฯ)
- นักเรียนคิดว่าการจะสร้างผลงานโฆษณาขึ้นมา 1 ชิ้น ต้องใช้องค์ประกอบอะไรบ้าง (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ)

4. ครูเปิดวิดีโอทฤษฎีการออกแบบโปสเตอร์ให้นักเรียนดูเพื่อให้เข้าใจหลักการในการออกแบบโปสเตอร์ในงานโฆษณา

คลิปที่ 2 <https://www.youtube.com/watch?v=J0Sea0mghdo> (ทฤษฎีการออกแบบโปสเตอร์)

5. ครูอธิบายความหมายของการโฆษณาว่า การโฆษณาเป็นการชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ (Product) บริการ (Service) และความคิด (Idea) จากความคิดของคน ๆ หนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งไปสู่กลุ่มชนโดยส่วนรวม สำหรับในสังคมปัจจุบันการออกแบบโฆษณาได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชนและระบบธุรกิจ เพราะการออกแบบโฆษณาได้มีสภาพเป็นแรงกระตุ้น หรือแรงผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการและเกิดการเปรียบเทียบสิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่างเพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิดมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเอง ซึ่งองค์ประกอบของงานโฆษณา คือ สิ่งที่จะโฆษณา สื่อที่ใช้ในการโฆษณา ผู้ที่รับรู้งานโฆษณา และประเภทของสื่อโฆษณา การจะทำให้ใช้งานทัศนศิลป์ในการออกแบบโฆษณาได้เหมาะสม งานทัศนศิลป์และงานออกแบบในการโฆษณาจะมีความงามขึ้นมาได้นั้นก็ด้วยการนำเอามวลธาตุทางทัศนศิลป์มาจัดวางอย่างลงตัวและคำนึงถึงความต้องการหรือโจทย์ที่ได้รับ

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (40 นาที)

6. ครูให้โจทย์ในการทำงานแก่นักเรียนดังนี้ “ให้นักเรียนออกแบบโปสเตอร์สินค้าของตนเอง เช่น เครื่องดื่ม ขนม เสื้อผ้า รองเท้า เครื่องสำอาง เป็นต้น นำมาสร้างสรรค์ตัดแปลง โดยใช้ Moodboard เป็นสื่อในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปออกแบบและนำเสนอผลงานภายใต้หัวข้อ Art Poster”

7. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจของนักเรียน เช่น เครื่องดื่ม ขนม เสื้อผ้า รองเท้า เครื่องสำอาง เป็นต้น แล้วให้นักเรียนทำงานร่วมกันเพื่อแบ่งปันข้อมูลหรือแนวคิดในการสร้างผลงาน Moodboard

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล (60 นาที)

8. นักเรียนแต่ละคนพยายามออกแบบผลงานโปสเตอร์ในการโฆษณาสินค้าให้สร้างสรรค์แปลกใหม่ โดยสมาชิกในกลุ่มสามารถช่วยเหลือกันในการหารูปภาพ องค์ประกอบใน Moodboard นำมาจัดวางให้มีความสร้างสรรค์อย่างรวดเร็วและไม่ซ้ำใครหลากหลายมากที่สุด

9. ในระหว่างที่นักเรียนสร้างผลงาน ครูสามารถช่วยเหลือและให้คำแนะนำด้านแนวคิดทางศิลปะ เช่น การจัดวางองค์ประกอบควรเลือกรูปภาพหรือทัศนธาตุต่างๆ มาจัดวางรวมกันอย่างสมดุลตามหลักการจัด

องค์ประกอบในการโฆษณา และสามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจได้ดีที่สุด เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

10. ครูยกตัวอย่างผลงาน Art Poster ให้นักเรียนดูเพื่อให้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน



ตัวอย่างโปสเตอร์ผลงานกลุ่มขนม



ชั่วโมงที่ 3

ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน (45 นาที)

11. นักเรียนเตรียมตัวในการนำเสนอผลงานของตนเองโดยกำหนดให้ส่งงานลงในอัลบั้ม Line กลุ่มห้องเพื่อฉายผ่านสมาร์ททีวีประกอบการนำเสนอ

12. ให้นักเรียนออกมานำเสนอผลอธิบายหรือบอกรูปแบบของงานการออกแบบหัวข้อ Art Poster ของตนเองหน้าชั้นเรียนรายบุคคลจากการสุ่มรายชื่อ โดยกำหนดเวลาในการนำเสนอคนละ 1-2 นาที

ขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน (15 นาที)

13. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานการออกแบบของเพื่อนร่วมชั้น และให้นักเรียนโหวตเลือกผลงานที่ดีที่สุด 3 ลำดับ

14. ครูให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบในด้านการจัดวางองค์ประกอบ การเลือกใช้ภาพตัวอักษร หรือการใช้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มาสร้างผลงานด้วย Moodboard และการสร้างสรรค์ผลงาน Art Poster (เช่น การวางองค์ประกอบพื้นหลังโล่งจนเกินไป ไม่สมดุล หรือไม่ใช่ออกภาพการใช้สีไม่เหมาะสมกับตัวสินค้า เป็นต้น) เพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผลงานในครั้งต่อไป

15. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับ การโฆษณาเป็นการชี้แนะและชักชวนทางด้านผลิตภัณฑ์ (Product) บริการ (Service) และความคิด (Idea) จากความคิดของคน ๆ หนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่งไปสู่กลุ่มชนโดยส่วนรวม ซึ่งองค์ประกอบของงานโฆษณา คือสิ่งที่จะโฆษณา สื่อที่ใช้ในการโฆษณา ผู้ที่รับรู้งานโฆษณา และประเภทของสื่อโฆษณา การจะทำให้ใช้งานทัศนศิลป์ในการออกแบบโฆษณาได้เหมาะสม งานทัศนศิลป์และงานออกแบบในการโฆษณาจะมีความงามขึ้นมาได้นั้นก็ด้วยการนำเอามวลธาตุทางทัศนศิลป์มาจัดวางอย่างลงตัวและคำนึงถึงความต้องการหรือโจทย์ที่ได้รับ

7. สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

- สื่อการเรียนรู้สารสนเทศ (Google, Youtube)
- อุปกรณ์สมาร์ททีวี และโทรศัพท์มือถือ
- ผลงานการออกแบบการนำเสนอของนักเรียน (ผลงานภาพวาดและกระดานMoodboard)
- ภาพผลงานตัวอย่าง
- สมุดวาดเขียน
- เครื่องเขียน ดินสอ/ยางลบ/ไม้บรรทัด/สีโปสเตอร์/สีอะคริลิก/พู่กัน/ ถังน้ำ/ผ้าเช็ด

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมินผล
นักเรียนบรรยายแนวคิดในการออกแบบงานทัศนศิลป์เพื่อการโฆษณาได้ (K)	ประเมินการนำเสนอของนักเรียน (ด้านเนื้อหา)	แบบประเมินทักษะการนำเสนอ (ด้านเนื้อหา)	ผ่านเกณฑ์ระดับพอใช้ขึ้นไป (ด้านเนื้อหา)
นักเรียนใช้กระดาน Moodboard เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน Art Poster ได้ (P)	ตรวจชิ้นงาน	แบบประเมินชิ้นงาน	ได้คะแนนประเมินตั้งแต่ 9 คะแนนขึ้นไป
นักเรียนนำเสนอผลงานทัศนศิลป์การออกแบบโฆษณาบนกระดาน Moodboard ของตนเองได้ (P)	ประเมินการนำเสนอของนักเรียน	แบบประเมินทักษะการนำเสนอ	ได้คะแนนประเมินตั้งแต่ 9 คะแนนขึ้นไป
นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน (A)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้	ได้คะแนนประเมินตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไป

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินจากชิ้นงานของนักเรียนโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตารางคะแนนที่ตรงกับลักษณะ และคุณภาพชิ้นงานของนักเรียน

เลขที่	รายการ																
	ความคิดริเริ่ม				ความคิดคล่องแคล่ว				ความคิดยืดหยุ่น				ความคิดละเอียดลออ				ผลรวมคะแนนทั้งหมด
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	16
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(_____)

เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ความคิดริเริ่ม	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่ ประเมินร้อยละ 90 ขึ้นไป - ชิ้นงานหรือวิธีการเหมาะสมต่อการใช้งานจริง	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่ ประเมินร้อยละ 70 - 90	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยการดัดแปลงจากความคิดเดิม ประเมินร้อยละ 50 - 70	- พัฒนาชิ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหา โดยไม่มีความคิดแปลกใหม่
ความคิดคล่องแคล่ว	- คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว ประเมินร้อยละ 90 ขึ้นไป ภายในเวลาที่กำหนด	- คิดรูปแบบงานได้รวดเร็ว ประเมินร้อยละ 70 - 90 ภายในเวลาที่กำหนด	- คิดรูปแบบงานได้ ประเมินร้อยละ 50 - 70 ภายในเวลาที่กำหนด	- คิดรูปแบบงานได้ ต่ำกว่าร้อยละ 50 ภายในเวลาที่กำหนด
ความคิดยืดหยุ่น	- คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ อย่างหลากหลาย ประเมินร้อยละ 90 ขึ้นไป - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้หลากหลาย	- คิดรูปแบบงานที่จะทำได้ อย่างหลากหลาย ประเมินร้อยละ 70 - 90 - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้	- คิดรูปแบบงานที่จะทำได้แต่ไม่หลากหลาย ประเมินร้อยละ 50 - 70 - ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดแต่ยังไม่เหมาะสม	- ไม่สามารถคิดรูปแบบงานที่จะทำได้หลากหลาย ไม่สามารถดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้
ความคิดละเอียดลออ	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ครบถ้วน สมบูรณ์เชื่อมโยงหรือขยายความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ประเมินร้อยละ 90 ขึ้นไป	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ ครบถ้วน เชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ประเมินร้อยละ 70 - 90	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้แต่ไม่ครบถ้วน เชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้แต่ไม่ชัดเจน ประเมินร้อยละ 50 - 70	- บอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้น้อยมากไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างชัดเจน

เกณฑ์การประเมิน

- 14 - 16 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก
 10 - 13 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี
 7 - 9 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้
 4 - 6 คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง
 ตั้งแต่ 9 คะแนนขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบประเมินทักษะการนำเสนอ

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินจากการนำเสนอของนักเรียนโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตารางคะแนนที่ตรงกับลักษณะและคุณภาพการนำเสนอของนักเรียน

เลขที่	รายการ																
	เนื้อหา				การใช้ภาษา				การใช้น้ำเสียง				บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง				ผลรวมคะแนนทั้งหมด
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	16
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(_____)

เกณฑ์การประเมินทักษะการนำเสนอ

หัวข้อประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
เนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาถูกต้องและสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอ - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังทั้งหมด - แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปครบทุกประเด็น 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาส่วนใหญ่ถูกต้องและสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอ - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังบางส่วน - แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปประเด็นสำคัญ 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอแต่ไม่ถูกต้องทั้งหมด - มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังน้อย - แนะนำเพียงชื่อตนเอง - จบการนำเสนอด้วยการสรุปเพียงเล็กน้อย 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสัมพันธ์กับหัวข้อที่นำเสนอเพียงบางส่วน - ไม่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความสนใจผู้ฟังเลย - ไม่แนะนำตนเอง - จบการนำเสนอโดยไม่มีการสรุป
การใช้ภาษา	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำและประโยคได้ถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมกับผู้ฟัง - มีการเชื่อมความทั้งตอนต้น ส่วนของเนื้อเรื่อง และตอนท้ายของการนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังทั้งหมดติดตามเรื่องราวได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำ และประโยคได้ถูกต้องและเหมาะสมกับผู้ฟัง อาจมีภาษาที่ไม่เหมาะสมแทรกอยู่บ้าง - มีการเชื่อมความทั้งตอนต้น ส่วนของเนื้อเรื่อง และตอนท้าย ของการนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังบางส่วนติดตามเรื่องราวได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้ถ้อยคำ และประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษาทั้งหมด มีการใช้ภาษาพูดที่ไม่เหมาะสมกับผู้ฟังปรากฏอยู่ - มีการเชื่อมความเป็นบางส่วนของ การนำเสนอ ทำให้ผู้ฟังบางส่วนติดตามเรื่องราวไม่ทันหรือไม่เข้าใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ถ้อยคำและประโยคไม่ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้ภาษาพูดไม่เหมาะสม - ไม่มีการเชื่อมความ ผู้ฟังไม่สามารถติดตามเรื่องราวหรือฟังด้วยความไม่เข้าใจ
การใช้น้ำเสียง	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงเต็มเปี่ยมด้วยความมั่นใจ - ความดังของเสียงเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงมีความมั่นใจแต่ไม่ตลอดการนำเสนอ - ความดังของเสียงเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงสั้นเครือบ้าง - ใช้เสียงเบาบ้างดังบ้างสลับกันไป 	<ul style="list-style-type: none"> - น้ำเสียงสั้นเครือ - ใช้เสียงเบาเหมือนกระซิบ หรือดังเหมือนตะคอก หรือตะโกน
บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ภาษากายอย่างคล่องแคล่วเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำเสนอ เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อดึงดูดให้ผู้ฟังรู้สึกสนใจในสิ่งที่อธิบาย - สบสายตากับผู้ฟังอยู่ตลอดเพื่อดึงดูดให้ผู้ฟังสนใจในเนื้อหาที่ถ่ายทอด 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ภาษากายในการสื่อสารพอสมควร เช่น ยกมือ ผายมือ เพื่อให้ผู้ฟังสนใจในสิ่งที่อธิบาย แต่ไม่สอดคล้องกับการนำเสนอทั้งหมด - สบสายตากับผู้ฟังพอสมควร 	<ul style="list-style-type: none"> - มีการใช้ภาษากายน้อยครั้งในการสื่อสาร หรือใช้ภาษากายไม่เหมาะสม - สบสายตากับผู้ฟังน้อยครั้งมาก 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีการใช้ภาษากายใดๆ ในการสื่อสาร - ไม่สบสายตากับผู้ฟังหรือก้มหน้าอ่านบทพูด

เกณฑ์การประเมิน

- 14 - 16 คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก
 10 - 13 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี
 7 - 9 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้
 4 - 6 คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ตั้งแต่ 9 คะแนนขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบประเมินพฤติกรรมการเรียน

คำชี้แจง : ให้ครูประเมินพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนโดยใช้เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตารางคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมและคุณลักษณะของนักเรียน

1 หมายถึง ปรับปรุง

2 หมายถึง พอใช้

3 หมายถึง ดี

เลขที่	รายการ												รวมคะแนน (12)
	ความพร้อมในการเรียน			ความกระตือรือร้นในการเรียน			การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น			ความรับผิดชอบในการทำงาน			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													

เกณฑ์การประเมิน

9 - 12 คะแนน ระดับคุณภาพ ดี
 5 - 8 คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้
 ต่ำกว่า 5 คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง
 ตั้งแต่ 5 คะแนนขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

ภาคผนวก จ

ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับกระดาน Moodboard

แผนที่ 1 เรื่อง Me, myself & I

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและครอบคลุม	4	5	5	4.67	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้				4.50	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	4	4	5	4.33	มาก
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
7. กิจกรรมแต่ละขั้นตอนชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการนำเสนอ	5	4	5	4.67	มากที่สุด
เนื้อหาและสื่อที่ใช้				4.67	มากที่สุด
9. เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
การวัดและประเมินผล				4.83	มากที่สุด
11. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
12. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	5	5	5	5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.42	4.83	5.00	4.75	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เท่ากับ 4.75 มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด					

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ร่วมกับกระดาน Moodboard

แผนที่ 1 เรื่อง Me, myself & I

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและครอบคลุม	4	5	5	4.67	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้				4.50	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	4	4	5	4.33	มาก
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
7. กิจกรรมแต่ละขั้นตอนชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการนำเสนอ	5	4	5	4.67	มากที่สุด
เนื้อหาและสื่อที่ใช้				4.67	มากที่สุด
9. เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
การวัดและประเมินผล				4.83	มากที่สุด
11. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
12. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	5	5	5	5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.42	4.83	5.00	4.75	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เท่ากับ 4.75 มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด					

แผนที่ 2 เรื่อง Dream House

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้				4.67	มากที่สุด
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและครอบคลุม	4	5	5	4.67	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้				4.92	มากที่สุด
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. กิจกรรมแต่ละขั้นตอนชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการนำเสนอ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
เนื้อหาและสื่อที่ใช้				4.67	มากที่สุด
9. เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
การวัดและประเมินผล				4.83	มากที่สุด
11. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	4	5	5	4.67	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.42	5.00	5.00	4.81	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เท่ากับ 4.81 มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด					

แผนที่ 3 เรื่อง Art Poster

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้				5.00	มากที่สุด
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและครอบคลุม	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้				5.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้				4.75	มากที่สุด
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
7. กิจกรรมแต่ละขั้นตอนชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง	4	5	5	4.67	มากที่สุด
8. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการนำเสนอ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
เนื้อหาและสื่อที่ใช้				4.67	มากที่สุด
9. เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
การวัดและประเมินผล				4.83	มากที่สุด
11. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
12. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	5	5	5	5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.42	5.00	5.00	4.81	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เท่ากับ 4.81 มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด					

แผนที่ 4 เรื่อง My Mascot

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้				5.00	มากที่สุด
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและครอบคลุม	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	4	5	4.67	มากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	5	4	5	4.67	มากที่สุด
6. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
7. กิจกรรมแต่ละขั้นตอนชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการนำเสนอ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
เนื้อหาและสื่อที่ใช้				4.83	มากที่สุด
9. เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
การวัดและประเมินผล				4.67	มากที่สุด
11. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
12. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	4	5	5	4.67	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.67	4.83	5.00	4.83	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เท่ากับ 4.83 มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด					

แผนที่ 5 เรื่อง Stucco art

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและครอบคลุม	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้				4.83	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้				4.58	มากที่สุด
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard	3	5	5	4.33	มากที่สุด
6. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
7. กิจกรรมแต่ละขั้นตอนชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง	4	4	5	4.33	มากที่สุด
8. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการนำเสนอ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
เนื้อหาและสื่อที่ใช้				4.67	มากที่สุด
9. เนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
การวัดและประเมินผล				5.00	มากที่สุด
11. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	5	5	5	5.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.33	4.92	5.00	4.75	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เท่ากับ 4.75 มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด					

ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์						
ข้อที่	ประเด็นพิจารณา	ระดับความคิดเห็น			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ระดับพฤติกรรมที่แสดงออกโดยให้คะแนน 4 ระดับมีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	1	1	1	1	ใช้ได้
2	รายการประเมินทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ความคิดคล่องแคล่ว 3) ความคิดยืดหยุ่น และ 4) ความคิดละเอียดลออ สามารถประเมินได้ครอบคลุมพฤติกรรมของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
3	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านความคิดริเริ่ม สามารถนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
4	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านความคิดคล่องแคล่ว สามารถนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
5	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านความคิดยืดหยุ่น สามารถนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
6	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านความคิดละเอียดลออ สามารถนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
7	เกณฑ์ในการแปลความหมายมีความเหมาะสม	1	1	1	1	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 1.00						

ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะการนำเสนอ

ข้อที่	ประเด็นพิจารณา	ระดับความคิดเห็น			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ระดับพฤติกรรมที่แสดงออกโดยให้คะแนน 4 ระดับมีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	1	1	1	1	ใช้ได้
2	รายการประเมินทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) เนื้อหา 2) การใช้ภาษา 3) การใช้น้ำเสียง และ 4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง สามารถประเมินได้ครอบคลุมพฤติกรรมการนำเสนอของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
3	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านการเนื้อหาสามารถนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
4	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านการใช้ภาษาสามารถนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
5	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านการใช้น้ำเสียง สามารถประเมินนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
6	เกณฑ์ในรายการประเมินด้านบุคลิกภาพและภาษาท่าทาง สามารถประเมินนำไปประเมินได้จริง	1	1	1	1	ใช้ได้
7	เกณฑ์ในการแปลความหมายมีความเหมาะสม	1	1	1	1	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการนำเสนอเท่ากับ 1.00						

ภาคผนวก จ

ตารางแสดงคะแนนของนักเรียน

ตารางแสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์

นักเรียน	ความคิดริเริ่ม					รวม	ความคิด คล่องแคล่ว					รวม	ความคิดยืดหยุ่น					รวม	ความคิด ละเอียดลออ					รวม	คะแนน รวม ความคิด สร้างสรรค์ 80
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		
ครั้งที่						20						20						20						20	
1	2	3	3	3	5	16	2	2	3	3	4	14	2	2	3	3	4	14	2	3	3	2	5	15	59
2	2	3	4	3	4	16	2	2	3	3	5	15	2	3	2	3	5	15	2	3	3	4	5	17	63
3	2	3	4	3	5	17	2	2	3	3	5	15	2	3	2	3	5	15	2	3	3	4	4	16	63
4	2	2	4	2	4	14	2	2	3	3	4	14	2	3	2	3	5	15	2	3	3	4	5	17	60
5	2	3	4	3	4	16	2	2	3	4	4	15	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	5	16	61
6	2	2	3	3	4	14	2	2	3	3	4	14	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	5	16	58
7	2	2	3	3	4	14	2	2	3	3	4	14	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	5	16	58
8	2	2	3	3	5	15	2	2	3	3	5	15	2	2	2	3	4	13	2	3	3	3	4	15	58
9	2	3	3	3	5	16	2	2	3	3	5	15	2	3	2	3	5	15	2	2	4	4	4	16	62
10	2	2	3	3	4	14	2	2	3	3	4	14	2	3	3	3	5	16	2	3	2	4	5	16	60
11	2	2	3	3	5	15	2	2	3	3	4	14	2	3	3	3	5	16	2	3	3	4	5	17	62
12	2	3	3	2	5	15	2	2	3	3	4	14	2	3	3	3	5	16	2	3	3	3	5	16	61
13	2	3	3	2	5	15	2	2	3	3	4	14	2	3	3	3	5	16	2	3	3	3	5	16	61
14	2	3	3	3	4	15	2	2	3	3	5	15	2	3	3	3	5	16	2	2	3	4	5	16	62
15	2	3	3	2	4	14	2	2	3	3	4	14	2	3	3	3	5	16	2	2	3	2	5	14	58
16	2	3	4	2	5	16	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	4	15	2	2	3	4	4	15	60
17	2	3	4	3	5	17	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	4	15	2	2	3	3	4	14	60
18	2	3	4	3	5	17	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	4	15	2	2	3	3	4	14	60
19	2	3	4	4	5	18	2	2	2	2	5	13	2	3	3	2	4	14	2	2	3	2	4	13	58
20	2	3	4	3	5	17	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	4	15	2	2	3	2	4	13	59
21	2	2	3	4	4	15	2	2	3	3	5	15	2	3	4	3	5	17	2	3	2	3	4	14	61
22	2	3	3	3	4	15	2	2	2	4	4	14	2	2	4	4	5	17	2	2	3	3	5	15	61

23	2	3	3	3	5	16	2	2	3	2	5	14	2	2	2	4	4	14	2	2	4	4	4	16	60
นักเรียน	ความคิดริเริ่ม					รวม	ความคิด คล่องแคล่ว					รวม	ความคิดยืดหยุ่น					รวม	ความคิด ละเอียดลออ					รวม	คะแนน รวม
ครั้งที่	1	2	3	4	5	20	1	2	3	4	5	20	1	2	3	4	5	20	1	2	3	4	5	20	ความคิด สร้างสรรค์ 80
23	2	3	3	3	5	16	2	2	3	2	5	14	2	2	2	4	4	14	2	2	4	4	4	16	60
24	2	2	3	3	5	15	2	4	2	3	4	15	2	2	4	4	5	17	2	2	3	2	4	13	60
25	2	4	3	3	4	16	2	2	3	3	4	14	2	2	2	4	5	15	2	2	4	3	5	16	61
26	2	2	4	3	4	15	2	2	3	3	4	14	2	2	3	3	5	15	2	3	2	4	5	16	60
27	2	2	3	4	5	16	2	2	4	3	5	16	2	3	3	3	4	15	2	3	2	3	4	14	61
28	2	2	3	4	5	16	2	2	4	3	5	16	2	3	3	3	4	15	2	3	2	3	4	14	61
29	2	2	3	4	4	15	2	2	3	3	4	14	2	3	4	3	5	17	2	3	4	3	5	17	63
30	2	3	2	4	5	16	2	2	3	3	4	14	2	2	3	3	4	14	2	2	3	2	4	13	57
เฉลี่ย						15.00						15.20						15.03						14.93	60.17
s.d.																							1.62		

ตารางคะแนนทักษะการนำเสนอ

นักเรียน	เนื้อหา					รวม	การใช้ภาษา					รวม	การใช้น้ำเสียง					รวม	บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง					รวม	คะแนนรวมทักษะการนำเสนอ 80
	ครั้งที่	1	2	3	4		5	20	1	2	3		4	5	20	1	2		3	4	5	20	1		
1	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	5	16	2	2	3	3	4	14	2	2	2	3	5	14	58
2	2	2	2	3	4	13	2	2	3	3	5	15	2	3	3	3	5	16	2	2	2	3	5	14	58
3	2	2	2	3	4	13	2	2	3	3	5	15	2	3	3	3	5	16	2	2	2	3	5	14	58
4	2	2	2	3	5	14	2	2	3	3	5	15	2	3	3	3	4	15	2	2	2	3	5	14	58
5	2	2	2	3	5	14	2	2	3	3	4	14	2	3	3	3	4	15	2	2	2	3	4	13	56
6	2	3	3	3	5	16	2	2	2	3	5	14	2	3	3	3	5	16	2	2	2	4	4	14	60
7	2	3	4	4	4	17	2	2	3	3	5	15	2	2	2	3	5	14	2	2	2	3	5	14	60
8	2	3	4	4	4	17	2	2	3	3	5	15	2	3	2	3	5	15	2	2	2	3	5	14	61
9	2	2	3	4	4	15	2	2	3	3	5	15	2	3	3	3	5	16	2	2	2	3	5	14	60
10	2	2	3	3	4	14	2	2	3	3	5	15	2	3	3	3	5	16	2	2	2	4	5	15	60
11	2	2	3	4	4	15	2	2	3	3	4	14	2	2	2	3	4	13	2	3	2	4	5	16	58
12	2	3	3	4	4	16	2	2	3	4	5	16	2	2	3	3	5	15	2	2	3	3	5	15	62
13	2	3	3	3	4	15	2	2	3	4	5	16	2	2	3	4	5	16	2	2	3	3	5	15	62
14	2	3	2	3	4	14	2	2	3	4	5	16	2	2	3	4	5	16	2	2	2	3	5	14	60
15	2	3	2	3	4	14	2	2	3	4	5	16	2	2	3	4	5	16	2	2	4	3	5	16	62
16	2	2	2	3	4	13	2	2	3	4	5	16	2	2	3	4	5	16	2	2	4	3	5	16	61
17	2	2	2	3	4	13	2	3	3	4	5	17	2	3	3	4	5	17	2	3	4	3	5	17	64
18	2	2	3	4	4	15	2	3	3	4	5	17	2	3	2	3	5	15	2	3	4	3	4	16	63

19	2	2	3	4	4	15	2	3	3	4	5	17	2	3	2	3	5	15	2	3	4	3	4	16	63
นักเรียน	เนื้อหา					รวม	การใช้ภาษา					รวม	การใช้น้ำเสียง					รวม	บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง					รวม	คะแนนรวม
ครั้งที่	1	2	3	4	5	20	1	2	3	4	5	20	1	2	3	4	5	20	1	2	3	4	5	20	ทักษะการนำเสนอ 80
20	2	2	3	3	4	14	2	3	3	4	4	16	2	3	2	3	5	15	2	3	4	3	5	17	62
21	2	2	3	3	5	15	2	3	3	3	4	15	2	2	2	4	5	15	2	3	3	4	4	16	61
22	2	2	2	3	5	14	2	3	3	4	4	16	2	2	3	3	4	14	2	3	2	3	5	15	59
23	2	3	2	3	5	15	2	2	3	4	4	15	2	2	3	3	4	14	2	3	2	3	5	15	59
24	2	2	3	4	5	16	2	3	3	3	4	15	2	2	2	3	4	13	2	3	3	3	5	16	60
25	2	3	3	4	4	16	2	2	2	3	5	14	2	2	3	3	4	14	2	3	2	3	5	15	59
26	2	3	3	4	5	17	2	2	2	4	5	15	2	2	3	3	5	15	2	3	2	3	4	14	61
27	2	3	3	4	4	16	2	2	2	3	5	14	2	2	3	4	5	16	2	3	2	3	5	15	61
28	2	3	3	3	5	16	2	2	3	4	5	16	2	3	2	4	5	16	2	2	3	3	4	14	62
29	2	3	4	4	5	18	2	2	2	3	4	13	2	2	2	3	4	13	2	3	2	4	5	16	60
30	2	2	4	4	4	16	2	2	2	2	4	12	2	2	2	3	5	14	2	3	2	3	4	14	56
เฉลี่ย						15.00						15.20						15.03						14.93	60.17
s.d.																							2.00		

ภาคผนวก ช
ภาพบรรยากาศชั้นเรียน

แผนที่ 1







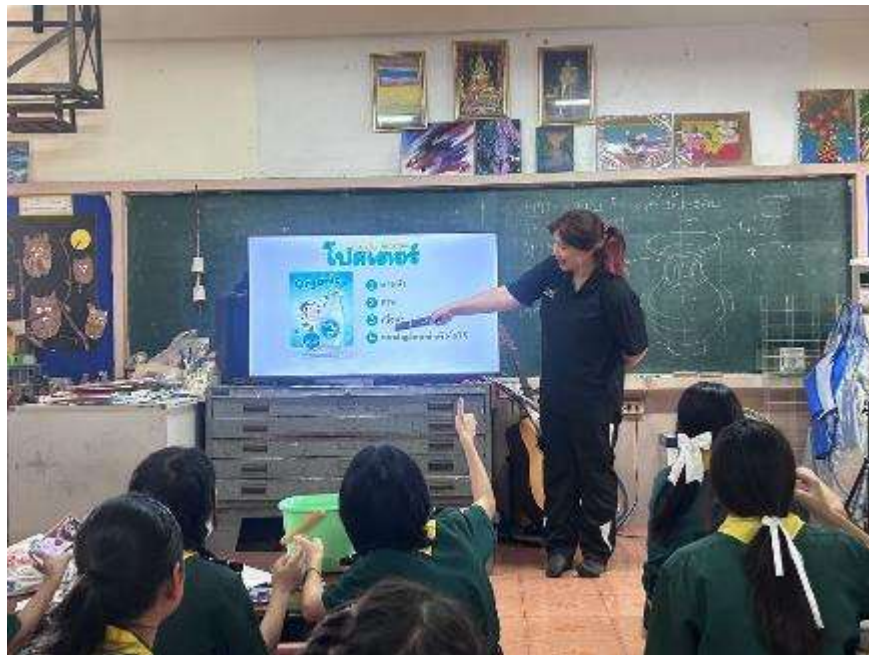
แผนที่ 2







แผนที่ 3





แผนที่ 4







แผนที่ 5









ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล นางสาว ธัญพิชชา วัลไพจิตร

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ.2564 - ระดับปริญญา ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรมไทย ภาควิชาศิลปะประจำชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง
- พ.ศ.2565 - กำลังศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ประสบการณ์ทำงาน

- พ.ศ. 2563 - นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาช่างศิลป์ ภัทรศิลป์ไทย อาร์ต สตูดิโอ
- พ.ศ. 2565 - บัณฑิตช่วยงาน ฝ่ายจัดเลี้ยงและต้อนรับ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- พ.ศ. 2566 - นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู โรงเรียนการเคหะท่าทราย