



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ ภู่วิภาคารวรรณ อาจารย์ประจำสาขาวิชาประเมินผลและ
วิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. นายวินัย แว่นทอง ครูชำนาญการ โรงเรียนเทศบาลชุมชนวัด
ศรีดอนไชย อำเภอเมือง เชียงใหม่
3. นายศิริพงษ์ พิมสวัสดิ์ ครูชำนาญการ โรงเรียนเทศบาลวัด
เกตการาม อำเภอเมือง เชียงใหม่

ภาคผนวก ข

หนังสือขออนุญาต

ที่ ศธ ๐๕๓๓.๑๓/ ๐๕๐



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓ มกราคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือเพื่อทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดปางเดิม

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้ขอุมัติให้ นางสาวปริญภรณ์ กรรณิกา นักศึกษาระดับปริญญาโท-หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนาและการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๕ " โดยมี อาจารย์ ดร.วชิรา เกื้อคำอ้าย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ในการจัดทำวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จึงขออนุญาตให้นักศึกษาทดลองใช้เครื่องมือ เพื่อจัดทำวิทยานิพนธ์ กำหนดทดลองใช้เครื่องมือภายในระหว่างวันที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘ จนถึง วันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๕๘ ส่วนรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะประสานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิท จิตริจรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๐

โทรสาร. ๐๕๓-๘๘๕๙๙๐



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๑๓/๒๕๑

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
๒๐๒ ถนนช้างเผือก อ.เมือง
จ. เชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

๑๓ มกราคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดปางเตม

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้ นางสาวปรียาภรณ์ กรรณิกา นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ การพัฒนาและการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๔ ” โดยมี อาจารย์ ดร.จิรา เครือคำอ้าย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ในการจัดทำวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จึงขออนุญาตให้นักศึกษาเก็บข้อมูล เพื่อจัดทำวิทยานิพนธ์ กำหนดเก็บข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์ในระหว่างวันที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘ จนถึงวันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๕๘ ส่วนรายละเอียดขั้นต้นนักศึกษาจะประสานกับท่านโดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชิต จิตวีจรรย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐๕๓-๘๘๕๙๙๐

โทรสาร ๐๕๓-๘๘๕๙๙๐

ภาคผนวก ค

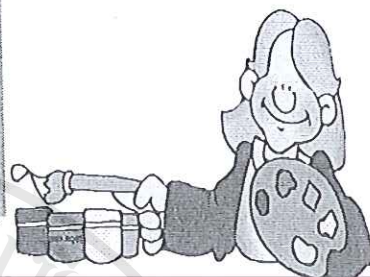
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ตัวอย่างชุดกิจกรรมศิลปะ
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์



คำชี้แจง

ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์



หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญของการคิดมากขึ้นตามลำดับ โดยเชื่อว่าความคิดเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาฝึกฝนได้โดยใช้สิ่งแวดล้อมภายนอก ซึ่งกระบวนการทางการศึกษาของแต่ละประเทศได้กำหนดการพัฒนาและส่งเสริมการคิดไว้ในจุดประสงค์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ โดยส่งเสริมปัจจัยและกระบวนการต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมและเอื้ออำนวยให้เกิดการพัฒนากระบวนการคิดให้แก่เด็กและเยาวชน ตั้งแต่การส่งเสริมปัจจัยด้านอาหาร การพักผ่อน การจัดสภาพแวดล้อม และการสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยให้เกิดสติปัญญา ความคิด การจัดการศึกษา การจัดกิจกรรม ที่พัฒนาการคิดได้กำหนดไว้ในหลักสูตรผ่านกระบวนการทางเนื้อหาวิชาที่สอนในโรงเรียน หรือการฝึกการคิดโดยตรงที่สร้างจิตลักษณะและคุณสมบัติให้เป็นนักคิด (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2548 :75) ด้วยเหตุนี้มาตรฐานการเรียนรู้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ล้วนกำหนดและมุ่งเน้นทักษะการคิด การประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการคิดอันเป็นเป้าหมายสำคัญของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2549 :12)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล โดยนำประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ อันนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่างๆ ที่แปลกใหม่ โดยมีองค์ประกอบสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ได้แก่ ความคิดริเริ่มซึ่งเป็นความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น ความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้รวดเร็วและได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด ความคิดยืดหยุ่นเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง ความคิดละเอียดลออเป็นความสามารถในการคิดในรายละเอียด เพื่อขยายความคิดครั้งแรกให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ, 2551: 30-34) สอดคล้องกับการศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดพบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดแบบอนैनิก

(Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ลักษณะคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมทั้งการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาให้สำเร็จด้วยความคิดแบบเบเนกนัย 4 ด้าน ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ (Guilford, 1967: 139)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะการคิดที่สำคัญ และเป็นทักษะการคิดที่ควรได้รับการปลูกฝังและส่งเสริมตั้งแต่เยาว์วัยอย่างถูกต้อง เหมาะสม และด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แทรกทักษะการคิดสร้างสรรค์ไว้ในเนื้อหาวิชา การสร้างและใช้สื่อการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือการใช้เทคนิค วิธีการสอนต่างๆ เป็นต้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ดีนั้นจะช่วยให้เด็กสามารถใช้ความสามารถของตนในการพัฒนาสิ่งต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคมส่วนรวมได้ ดังนั้นพ่อแม่ ครู และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเด็กควรตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ และให้การสนับสนุน ส่งเสริมเด็กอย่างจริงจัง เพื่อให้เด็กสามารถดึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้อย่างเต็มที่

การฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้นักเรียนมีแนวทางคิดที่หลากหลาย มีกระบวนการคิด มีจินตนาการในการประยุกต์ที่จะนำไปสู่การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ที่คนส่วนใหญ่คาดคิดไม่ถึงหรือมองข้าม ตลอดจนส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยกระตือรือร้น ไม่ย่อท้อ อยากรู้อยากเห็น อยากค้นคว้าและทดลองสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2551: 132-133) ปัจจุบันการสอนให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดสร้างสรรค์ในทางที่ดีและเหมาะสม รู้จักแสดงความคิดของตนเองออกมาให้เกิดประโยชน์ การสอนเพื่อส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ เป็นวิธีกระตุ้นให้เด็กเกิดอัจฉริยภาพ รู้จักคิดอย่างอิสระด้วยตนเอง ซึ่งประกอบด้วยความคิดแบบจินตนาการและความคิดแก้ปัญหา โดยใช้ไหวพริบไม่มีรูปแบบตายตัว เด็กจะมีความกล้าและความมั่นใจ ทั้งเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีชีวิตชีวามากขึ้นด้วย กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้แก่ กิจกรรมทางภาษา กิจกรรมทางการประดิษฐ์ กิจกรรมทางดนตรีและการเคลื่อนไหวและกิจกรรมทางด้านศิลปะ (ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผล, 2547 : 2)

ดังนั้นการพัฒนาและนำชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอน ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบของความสามารถในการคิดแบบอเนก
นัย 4 ด้านตามแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford) คือ

- 1) ความคิดคล่องแคล่ว
- 2) ความคิดยืดหยุ่น
- 3) ความคิดริเริ่ม
- 4) ความคิดละเอียดลออ



เนื้อหา

ชุดกิจกรรมศิลปะเป็นชุดกิจกรรมที่มีการบูรณาการเชื่อมโยงระหว่างสาระทัศนศิลป์
และสาระดนตรีโดยภายในชุดกิจกรรมจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางศิลปะต่าง ๆ ได้แก่ การวาด การ
ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การพับการตัด การฉีก การปะ และการประดิษฐ์เศษวัสดุ มีทั้งหมด
18 กิจกรรม มีรายละเอียดเกี่ยวกับชุดกิจกรรมดังตารางต่อไปนี้

ชุดกิจกรรม	กิจกรรม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในองค์ประกอบด้าน
ชุดกิจกรรมที่ 1 วาดเสริม เติมแต่ง	กิจกรรมที่ 1 จุดนี้ที่หลากหลาย	ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่น
	กิจกรรมที่ 2 กล้องแปลงกาย	ความคิดริเริ่ม
	กิจกรรมที่ 3 ทรายสีสร้างภาพ	ความคิดละเอียดลออ
ชุดกิจกรรมที่ 2 จินตนาการสุด หรรษา	กิจกรรมที่ 1 ภาพสุดหรรษา	ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่น
	กิจกรรมที่ 2 ก้อนหินมหัศจรรย์	ความคิดริเริ่ม
	กิจกรรมที่ 3 ภาพนี้ที่ฉันจินตนาการ	ความคิดละเอียดลออ

ชุดกิจกรรม	กิจกรรม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในองค์ประกอบด้าน
ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง	กิจกรรมที่ 1 ต้นไม้ในป่าพิศวง	ความคิดคล่องแคล่ว
	กิจกรรมที่ 2 สิ่งสำคัญในป่าพิศวง	ความคิดยืดหยุ่น
	กิจกรรมที่ 3 สัตว์ประหลาดในป่าพิศวง	ความคิดริเริ่ม
	กิจกรรมที่ 4 บ้านในป่าพิศวง	ความคิดละเอียดลออ
ชุดกิจกรรมที่ 4 โลก 1,000 ปี ในอนาคต	กิจกรรมที่ 1 มนุษย์ในโลกอนาคต	ความคิดคล่องแคล่ว
	กิจกรรมที่ 2 ภาพพิมพ์โลกอนาคต	ความคิดยืดหยุ่น
	กิจกรรมที่ 3 ของใช้ในโลกลอนาคต	ความคิดริเริ่ม
	กิจกรรมที่ 4 แผนผังเมืองในโลกอนาคต	ความคิดละเอียดลออ
ชุดกิจกรรมที่ 5 ผสมกลมกลืน	กิจกรรมที่ 1 อะไรเอ่ย กลมๆ แล้วกินได้	ความคิดคล่องแคล่ว
	กิจกรรมที่ 2 อาหารจานพิเศษ	ความคิดยืดหยุ่น
	กิจกรรมที่ 3 ผลงานของฉัน	ความคิดริเริ่ม
	กิจกรรมที่ 4 กรอบรูปสร้างสรรค์	ความคิดละเอียดลออ

แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมศิลปะตามชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะใช้เวลา
วันละ 1 กิจกรรมๆ ละ 1-2 ชั่วโมงขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละ
กิจกรรม จะมีการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม
ขั้นดำเนินกิจกรรม และขั้นสรุปผลการดำเนินกิจกรรมซึ่งหลังปฏิบัติ
กิจกรรมจะมีการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมและการเผยแพร่ผลงาน
ทุกครั้งก่อนสรุปผลการดำเนินกิจกรรม แต่ละขั้นมีรายละเอียด
ดังต่อไปนี้



ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม เป็นการเตรียมความพร้อมนักเรียนก่อนจะเข้าสู่การดำเนิน
กิจกรรม โดยการสร้างความสนใจนักเรียนด้วยสื่อต่างๆ เช่น รูปภาพ เพลง การเล่นเกม การกระตุ้น
ด้วยคำถาม เป็นต้น หรือการทบทวนความรู้เดิม การให้ข้อมูล และความรู้พื้นฐานที่จำเป็นเกี่ยวกับ
การปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ

ขั้นตอนกิจกรรม เป็นขั้นที่นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อย่างหลากหลายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละองค์ประกอบตามที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรมมีทั้งลักษณะเป็นกิจกรรมกลุ่มและรายบุคคลโดยให้นักเรียนมีอิสระในการปฏิบัติกิจกรรมในบรรยากาศที่เป็นกันเอง อบอุ่น มีครูคอยกระตุ้นให้กำลังใจแก่นักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรมและชื่นชมในผลงานนักเรียนที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนจะได้แสดงออกทางผลงานอย่างเต็มความสามารถเมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จสิ้นจะมีการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เผยแพร่ผลงานของตนเองทุกครั้งเพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชมผลงานและให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน

ขั้นสรุปผลการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นที่ครูจะสรุปสาระสำคัญหลังการดำเนินกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมเสร็จสิ้น และชมเชยผลงานนักเรียนเพื่อสร้างกำลังใจและบรรยากาศที่ดีในการเรียน

การดำเนินกิจกรรมทั้ง 3 ขั้นในชุดกิจกรรมศิลปะชุดนี้อาศัยกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ที่ได้สังเคราะห์ขึ้นเพื่อช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีทั้งหมด 5 ขั้น ประกอบด้วย

1. ขั้นรับรู้ปัญหา เป็นการกำหนดปัญหาหรือสิ่งเร้า ให้นักเรียนมีความจับใจที่จะรับรู้ถึงปัญหาหรือสิ่งเร้านั้น โดยพยายามทำความเข้าใจและมองปัญหาในแง่มุมต่างๆ ขยายขอบเขตของปัญหาให้กว้างไกล ไม่ยึดติดกับการมองปัญหาในแง่เดียว
2. ขั้นค้นหาและทบทวน ให้นักเรียนทบทวนข้อมูลหรือความรู้เดิมที่สั่งสมมา และให้เริ่มใช้จินตนาการในการเปรียบเทียบ ความรู้ต่างๆ ที่มีหรือที่รวบรวมมาได้จากขั้นตอนแรก เช่น ข้อดี ข้อด้อย ความเหมือนหรือความต่างระหว่างความรู้ที่นักเรียนรวบรวมไว้กับข้อมูลใหม่ โดยเน้นให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการอย่างเปิดกว้าง เพื่อให้เห็นถึงความโยงใยหรือความสัมพันธ์กันของข้อมูล
3. ขั้นก่อเกิดความคิด ให้นักเรียนฝึกคิดหรือจินตนาการ หาแนวคิดที่แปลกใหม่ ออกนอกกรอบที่มีอยู่ คิดอย่างหลากหลาย และคิดออกมาให้มากที่สุด เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีอยู่ ซึ่งการคิดหรือจินตนาการหาทางที่แปลกใหม่ และเป็นไปได้หลายๆ ทาง การสามารถจัดรูปความคิดของตนเองให้เปลี่ยนเป็นความคิดใหม่ได้นั้น เป็นพื้นฐานของการนำแนวคิดที่ได้ไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น
4. ขั้นสร้างสรรค์ความคิด ให้นักเรียนนำแนวคิดที่ได้จากขั้นที่ 3 มาสร้างให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และสมบูรณ์มากขึ้น เป็นการเปลี่ยนแปลงความคิดหรือจินตนาการไปสู่การปฏิบัติจริง เช่น การถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูด การแสดง การผลิตออกมาเป็นชิ้นงาน เป็นต้น ซึ่งในขั้นนี้จะเป็นการฝึกให้นักเรียนมีความมั่นใจในตัวเอง มีความมุ่งมั่น อดทน และเพียรพยายามในการแปรเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ที่ได้ให้เป็นรูปร่าง และมีความสมบูรณ์ตามที่คิดไว้

5. ขั้นการตรวจสอบผลและนำเสนอ ขั้นนี้เป็นการนำแนวคิดหรือผลงานที่ได้มาตรวจสอบว่า เป็นที่พอใจมากน้อยเพียงใด ควรได้รับการแก้ไข หรือปรับปรุงในส่วนไหน ทั้งนี้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะทบทวนและปรับปรุงวิธีคิดหรือผลงาน จากนั้นให้นักเรียนมีโอกาสได้นำเสนอแนวคิดหรือผลงานของตนเอง ซึ่งการเผยแพร่ผลงานของนักเรียนจะทำให้ นักเรียนเกิดภาคภูมิใจในตนเอง และเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะกระตุ้นให้นักเรียนอยากจะพัฒนาความคิดหรือผลงานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

การประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 พฤติกรรม ได้แก่

- 1) ถามคำถามที่แปลกใหม่ น่าสนใจ
- 2) ช่างสังเกต
- 3) สนุกสนาน ร่าเริง
- 4) มีอารมณ์ขัน
- 5) กล้าคิด
- 6) กล้าพูด

2. การตรวจผลงานของนักเรียนเพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบของความสามารถในการคิดแบบอนินทรีย์ 4 ด้านคือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. แบบตรวจผลงานนักเรียน (ครูบันทึกคะแนนลงในแบบตรวจผลงาน)

บทบาทของครู

1. ศึกษาเกี่ยวกับชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เข้าใจก่อนลงมือจัดกิจกรรม
2. แนะนำสื่อ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมและให้โอกาสนักเรียนสร้างข้อตกลงเกี่ยวกับการใช้วัสดุอุปกรณ์พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรมให้นักเรียนทราบอย่างละเอียด ชัดเจน เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามหากเกิดข้อสงสัย
3. กระตุ้นและจูงใจเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมและอยากแสดงออกอย่างเต็มที่ตามความสามารถ ความสนใจและความถนัดตามธรรมชาติของแต่ละคน รวมถึงให้แรงเสริมทางบวกขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระโดยครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

บทบาทของนักเรียน

1. มีส่วนร่วมในการตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ ที่ครูกำหนดได้อย่างอิสระ
2. ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ทั้งลักษณะกิจกรรมกลุ่มและรายบุคคลได้อย่างอิสระเพื่อแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองภายใต้การดูแลของครู
3. พูดย่อหรือเล่าเกี่ยวกับผลงานของตนเอง เพื่อให้ทราบถึงความคิด ความรู้สึก หรือจินตนาการที่ต้องการสื่อออกมาผ่านผลงาน
4. นำผลงานไปติดที่ป้ายนิเทศหรือไปตั้งโชว์ที่มุม “ผลงานแจ๋ว ของเด็กตัวจิ๋ว” เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชมผลงานและให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงานตนเอง

คำชี้แจงชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง

กิจกรรมที่ 1 ต้นไม้ในป่าพิศวง (ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 1 ชั่วโมง)

เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยการวาดภาพต้นไม้ในป่าพิศวงตามจินตนาการอย่างรวดเร็วมีปริมาณมาก แตกต่างกันในเวลาที่กำหนด และเป็นภาพที่ชัดเจน

เชื่อมโยงกับ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

- สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1
- ตัวชี้วัดที่ 3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง

กิจกรรมที่ 2 สิ่งสำคัญในป่าพิศวง (ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 1 ชั่วโมง)

เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดยืดหยุ่น โดยการวาดต่อเติมภาพกระป๋องเพื่อแสดงถึงการนำกระป๋องไปใช้ประโยชน์ได้อย่างหลากหลายแตกต่างกัน และเป็นภาพที่มีความหมายชัดเจน

เชื่อมโยงกับ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

- สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1
- ตัวชี้วัดที่ 3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง

กิจกรรมที่ 3 สัตว์ประหลาดในป่าพิศวง (ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 1 ชั่วโมง)

เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดริเริ่ม โดยการปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์ประหลาดในป่าพิศวงตามจินตนาการให้มีความแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดผู้อื่น พร้อมตั้งชื่อผลงาน



เชื่อมโยงกับ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

- สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1
- ตัวชี้วัดที่ 3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง

กิจกรรมที่ 4 บ้านในป่าพิศวง (ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 1 ชั่วโมง)

เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดละเอียดลออ โดยการวาดภาพต่อเติมบ้านกระดาษตามจินตนาการ ให้กลายเป็นภาพบ้านในป่าพิศวงที่สมบูรณ์และน่าสนใจ



เชื่อมโยงกับ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

- สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1
- ตัวชี้วัดที่ 1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของ รูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง
กิจกรรมที่ 1 ต้นไม้ในป่าพิศวง

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิด
คล่องแคล่ว โดยการวาดภาพต้นไม้ในป่าพิศวงตามจินตนาการอย่างรวดเร็ว มีปริมาณมาก แตกต่าง
กันภายในเวลาที่กำหนด และเป็นภาพที่ชัดเจน

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถวาดภาพต้นไม้ในป่าพิศวงตามจินตนาการได้อย่างรวดเร็ว มีปริมาณ
มาก แตกต่างกันภายในเวลาที่กำหนด และเป็นภาพที่ชัดเจน

สาระสำคัญ

การวาดภาพต้นไม้ในป่าพิศวงในลักษณะต่างๆ จำเป็นต้องอาศัยจินตนาการเพราะ
จินตนาการทำให้เกิดแนวคิดใหม่มากมาย ไม่สิ้นสุดและช่วยให้นักเรียนไปถึงยังที่ๆ ไม่สามารถไป
ถึงได้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดคล่องแคล่วได้

เวลา

1 ชั่วโมง

อุปกรณ์

1. กระดาษปรีฟ (สำหรับทำงานกลุ่ม)
2. ใบกิจกรรม “ต้นไม้ในป่าพิศวง”
3. ดินสอ
4. สีเทียน, สีไม้

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (10 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 3-4 คน และมอบหมายให้แต่ละกลุ่มจินตนาการถึงสถานที่ในโลกจินตนาการกลุ่มละ 1 แห่งแล้ววาดภาพสถานที่นั้นลงในกระดาษที่ครูแจกให้
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอภาพสถานที่ในโลกจินตนาการและช่วยกันเล่าให้เพื่อนๆ ฟังว่าสถานที่ในโลกจินตนาการของกลุ่มตนเองมีชื่อว่าอะไร มีลักษณะอย่างไร จากนั้นครูชมเชยผลงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)

3. ครูให้นักเรียนนั่งล้อมวงแล้วหลับตา ครูพูดกับนักเรียน “วันนี้ครูจะพาทุกคนเดินทางไปยังป่าพิศวง” จากนั้นครูเล่าเรื่องป่าพิศวงโดยกำหนดให้นักเรียนเป็นตัวละครหลักที่กำลังเดินทางอยู่ในป่าพิศวง เมื่อครูเล่าเรื่องจบให้นักเรียนลืมตา

เรื่องราว “ป่าพิศวง”

“ครีน ครีน” เสียงฟ้าร้องดัง “ครีน ครีน” เพราะเสียงนั้นทำให้ฉันต้องลืมตาตื่น ภาพที่ฉันเห็นอยู่เบื้องหน้าไม่ใช่ภาพเขวนบนฝาผนังในห้องนอนที่คุ้นเคย แต่กลับเป็นภาพต้นไม้ ใบหญ้าที่ขึ้นเรียงรายกันอย่างหนาแน่น ที่นี้ถือได้ว่าเป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์แห่งหนึ่ง อากาศที่เย็นเยือกและความเงียบสงบของป่าแห่งนี้ทำให้ฉันรู้สึกหวาดกลัว

ฉันตัดสินใจลุกขึ้นยืนด้วยขาที่รู้สึกอ่อนแรงเพราะความกลัว “ฉันกลัวจังเลย ฉันอยู่ที่ไหนนะ ฉันจะอย่างไรดี ฉันจะเดินไปทางไหน” คำถามมากมายผุดขึ้นมาในสมองของฉัน ทันใดนั้นสายตาของก็เหลือบไปเห็นแสงสีเหลืองทองอันเจิดจ้าส่องมาอย่างตรงหน้า และค่อยๆ เคลื่อนตัวไปเหมือนเป็นสัญญาณบอกให้ฉันเดินตามไป ฉันจึงตัดสินใจเดินตามลำแสงนั้น โดยเร็วอย่างไม่รีรอ

แสงนำทางของฉันเริ่มจางหายไปแต่กลับมีหมอกควันที่เริ่มหนาแน่นขึ้นมาแทนที่ “จิบ จิบ จิบ จิบ” พอสันเสียงบางอย่างที่ฉันคาดเดาว่าคงเป็นเสียงของนก หมอกควันนั้นก็เริ่มหายไป ภาพที่อยู่เบื้องหน้าทำให้ฉันรู้สึกตะลึงยิ่งกว่าครั้งแรกที่ลืมตาตื่นเมื่อไม่กี่นาทีที่ผ่านมา ว้าว! นั่นต้นไม้ ดอกไม้สวยๆ มากมาย บึงน้ำกว้างสุดลูกหูลูกตา ฉันคิดว่าที่แห่งนี้คือป่าอย่างแน่นอน แต่ทำไมทุกอย่างในป่าแห่งนี้ถึงมีรูปร่าง ลักษณะ สีสัณเปลงหมู่แปลกตาอย่างไม่เคยพบเห็นมาก่อน มองดูแล้ว “ป่าแห่งนี้ช่างน่าพิศวงเสียจริง”

4. ครูถามคำถามกระตุ้นเพื่อสร้างจินตนาการที่มากขึ้นให้นักเรียน เช่น เมื่อเดินเข้าไปในป่าพิศวงนักเรียนรู้สึกอย่างไร อากาศในป่าเป็นอย่างไร นักเรียนเห็นอะไรบ้างขณะกำลังเดินอยู่ในป่า

5. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทบทวนข้อมูลหรือนึกถึงเรื่องราวของป่าพิศวงและใช้จินตนาการอย่างเปิดกว้าง เพื่อนำไปสู่การตอบคำถาม

6. ครูพูดกับนักเรียน “ขณะเดินอยู่ในป่าพิศวง นักเรียนได้สังเกตรูปร่าง ลักษณะของต้นไม้ในป่าบ้างหรือไม่ มันมีลักษณะอย่างไร ครูอยากเห็นต้นไม้ในป่าพิศวงตามจินตนาการของนักเรียน นักเรียนลองจินตนาการถึงต้นไม้เหล่านั้นออกมาให้มากที่สุด” ขั้นนี้เป็นการฝึกได้ก่อให้เกิดความคิด ฝึกจินตนาการ หาแนวคิดที่แปลกใหม่ ออกนอกกรอบที่มีอยู่ และคิดออกมาให้มากที่สุด

7. ครูแจกใบกิจกรรม “ต้นไม้ในป่าพิศวง” ให้นักเรียนคนละ 1 ฉบับ ให้นักเรียนอ่านคำชี้แจงพร้อมๆ กัน จากนั้นให้นักเรียนทำความเข้าใจเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนด และซักถามครูหากเกิดข้อสงสัย

8. นักเรียนทำใบกิจกรรม “ต้นไม้ในป่าพิศวง” โดยใช้เวลา 10 นาที เป็นการสร้างสรรค์ความคิด และจินตนาการให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากขึ้น

9. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจและให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นให้ตัวแทนนักเรียน 2-3 คน ออกมานำเสนอภาพต้นไม้ในป่าพิศวง ก่อนที่นักเรียนจะช่วยกันนำภาพของตนเองไปติดที่ป้ายนิเทศ เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชมผลงานและให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน

ขั้นสรุปผลการดำเนินกิจกรรม (10 นาที)

10. ครูสรุปสาระสำคัญ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะและชมเชยผลงานนักเรียน

การประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. การตรวจผลงานของนักเรียน

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. แบบตรวจผลงานนักเรียน (ครูบันทึกคะแนนลงในแบบตรวจผลงาน)

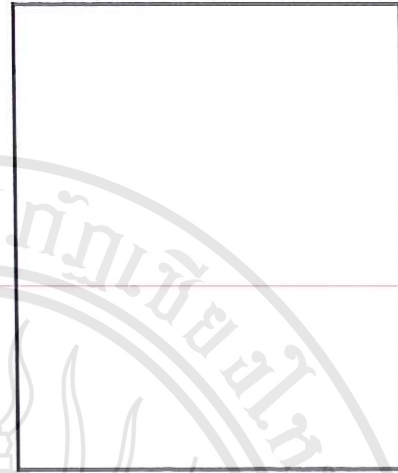
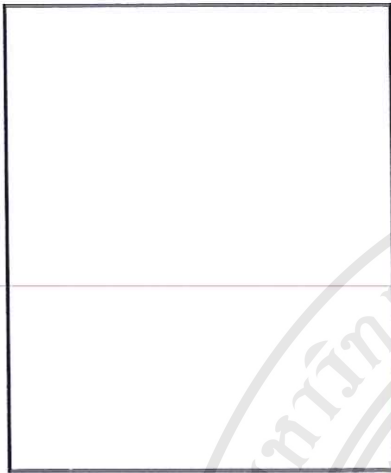
เกณฑ์

ตรวจสอบผลงานการวาดภาพต้นไม้ตามจินตนาการ จากใบกิจกรรม “ต้นไม้ในป่าพิศวง”
เป็นการประเมินองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยให้คะแนน 1
คะแนน สำหรับภาพที่วาดเสร็จทันเวลา เป็นภาพที่ไม่ซ้ำกันและมีความหมายชัดเจน ซึ่งกิจกรรมนี้มี
คะแนนเต็ม 10 คะแนน



ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง
ใบกิจกรรมที่ 1 “ต้นไม้ในป่าพิศวง”

คำชี้แจง: ให้นักเรียนวาดภาพต้นไม้ในป่าพิศวงตามจินตนาการ โดยไม่ซ้ำกัน ให้มีปริมาณมากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด และเป็นภาพที่ชัดเจน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)



คะแนน

ชื่อ.....สกุล.....

ชั้น.....เลขที่.....

ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง
กิจกรรมที่ 2 สิ่งสำคัญในป่าพิศวง

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดยืดหยุ่น โดยการวาดต่อเติมภาพกระป๋องเพื่อแสดงถึงการนำกระป๋องไปใช้ประโยชน์ได้อย่างหลากหลายแตกต่างกัน และเป็นภาพที่มีความหมายชัดเจน

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถวาดต่อเติมภาพกระป๋องเพื่อแสดงถึงการนำกระป๋องไปใช้ประโยชน์ได้อย่างหลากหลายแตกต่างกัน และเป็นภาพที่มีความหมายชัดเจน

สาระสำคัญ

การวาดต่อเติมภาพกระป๋องเป็นการฝึกให้นักเรียนคิดถึงการใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอย่างหลากหลายวิธี รู้จักปรับความคิดให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยการพิจารณาลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในมุมที่แปลกแตกต่างไปจากที่เคยคิดและคาดไม่ถึง เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดยืดหยุ่นได้

เวลา

1 ชั่วโมง

อุปกรณ์

1. กระดาษปรีฟ (สำหรับทำงานกลุ่ม)
2. ใบกิจกรรม “สิ่งสำคัญในป่าพิศวง”
3. ดินสอ

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (10 นาที)

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องราว “ป่าพิศวง” และกิจกรรมที่ 1 “ต้นไม้ในป่าพิศวง” เพื่อทบทวนความจำเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยให้นักเรียนอาสาช่วยกันเล่าเรื่องป่าพิศวงให้เพื่อนๆ ฟัง 2-3 คน

2. ครูสรุปเรื่องราว “ป่าพิศวง” อีกครั้ง ก่อนจะเข้าสู่กิจกรรมขั้นต่อไป
ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)

3. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 3-4 คน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกผู้นำของคิดตัวเข้าไปในป่าพิศวงได้ 1 อย่าง นักเรียนจะนำอะไรติดตัวไป”

4. ครูเสนอปัญหา “นักเรียนคิดว่าของที่นักเรียนเลือกนำติดตัวไปในป่าพิศวงสามารถนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง” เป็นการกำหนดปัญหาให้นักเรียนฝึกรับรู้อย่างฉับไว พยายามทำความเข้าใจและมองปัญหาในแง่มุมต่างๆ ไม่ยึดติดกับการมองปัญหาในแง่เดียว

5. ครูให้นักเรียนได้คิดทบทวนหรือใช้ความคิด จินตนาการที่เปิดกว้างเพื่อหาคำตอบให้ได้มากและหลากหลายที่สุดแล้วเขียนลงในกระดาษที่ครูแจกให้

6. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแนวคิด ครูชมเชยแนวคิดของนักเรียน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันจัดประเภทของแนวคิดหรือคำตอบของนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยแนวคิดหรือคำตอบที่ไปในทิศทางเดียวกันให้จัดอยู่ประเภทหรือกลุ่มเดียวกัน จากนั้นครูแนะแนวคิด “ถ้าแนวคิดหรือคำตอบสามารถนำมาจัดประเภทหรือกลุ่มได้หลากหลายเท่าใด แสดงว่าเรามีความคิดที่หลากหลายมากเท่านั้น”

7. ครูนำภาพกระป๋องมาให้นักเรียนดูและพิจารณา พร้อมถามคำถาม “กระป๋องใบนี้มีลักษณะอย่างไร โดยปกติเราใช้กระป๋องทำอะไรได้บ้าง” นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม จากนั้นครูพูดกับนักเรียน “สมมติว่าการเดินทางในป่าพิศวงครั้งนี้ นักเรียนไม่มีอะไรติดตัวไปนอกจากกระป๋องน้ำที่นักเรียนเพิ่งดื่มหมดไป นักเรียนคิดว่ากระป๋องนั้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง ลองคิดออกมาให้ได้หลากหลายที่สุดตามประเภทของการใช้ประโยชน์” ขั้นนี้เป็นการฝึกให้นักเรียนได้ก่อเกิดความคิด หัดจินตนาการ หาแนวคิดที่แปลกใหม่ ออกนอกกรอบที่มีอยู่

8. ครูแจกใบกิจกรรม “สิ่งสำคัญในป่าพิศวง” ให้นักเรียนคนละ 1 ฉบับและชี้แจงการปฏิบัติกิจกรรม จากนั้นให้นักเรียนทำความเข้าใจเกณฑ์การให้คะแนนและซักถามครูหากเกิดข้อสงสัย

9. นักเรียนทำใบกิจกรรม “สิ่งสำคัญในป่าพิศวง” โดยใช้เวลา 10 นาทีเป็นการสร้างสรรค์ความคิด และจินตนาการให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากขึ้น

10. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจใบกิจกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นตัวแทนนักเรียน 2-3 คน นำเสนอภาพที่ตนเองวาด ก่อนที่นักเรียนจะช่วยกันนำภาพวาดของตนเองไปติดที่ป้ายนิเทศ เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชมผลงานและให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน

ขั้นสรุปผลการดำเนินกิจกรรม (10 นาที)

11. ครูสรุปสาระสำคัญ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ และชมเชยผลงานนักเรียน

การประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. การตรวจผลงานของนักเรียน

เครื่องมือ

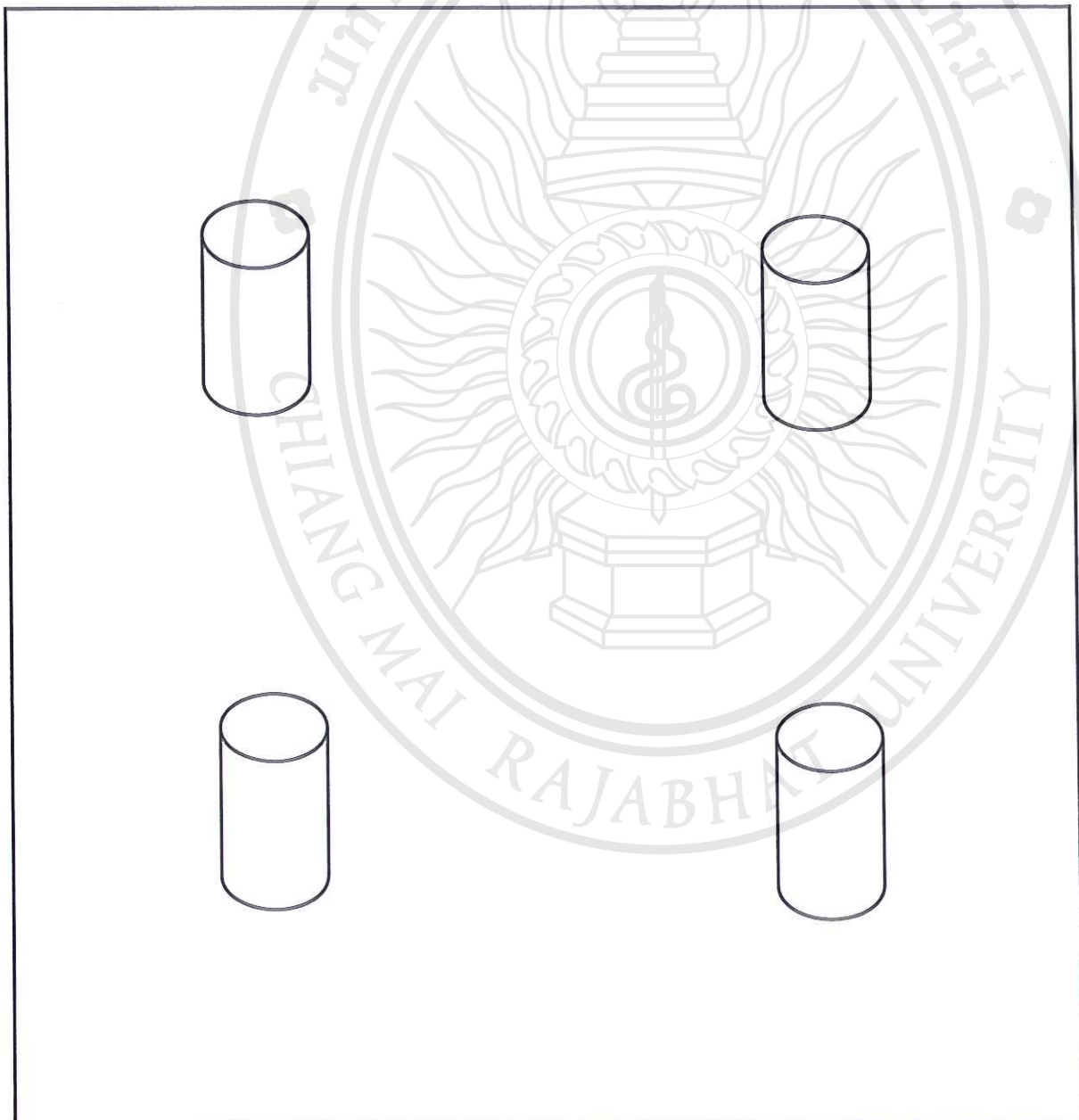
1. แบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. แบบตรวจผลงานนักเรียน (ครูบันทึกคะแนนลงในแบบตรวจผลงาน)

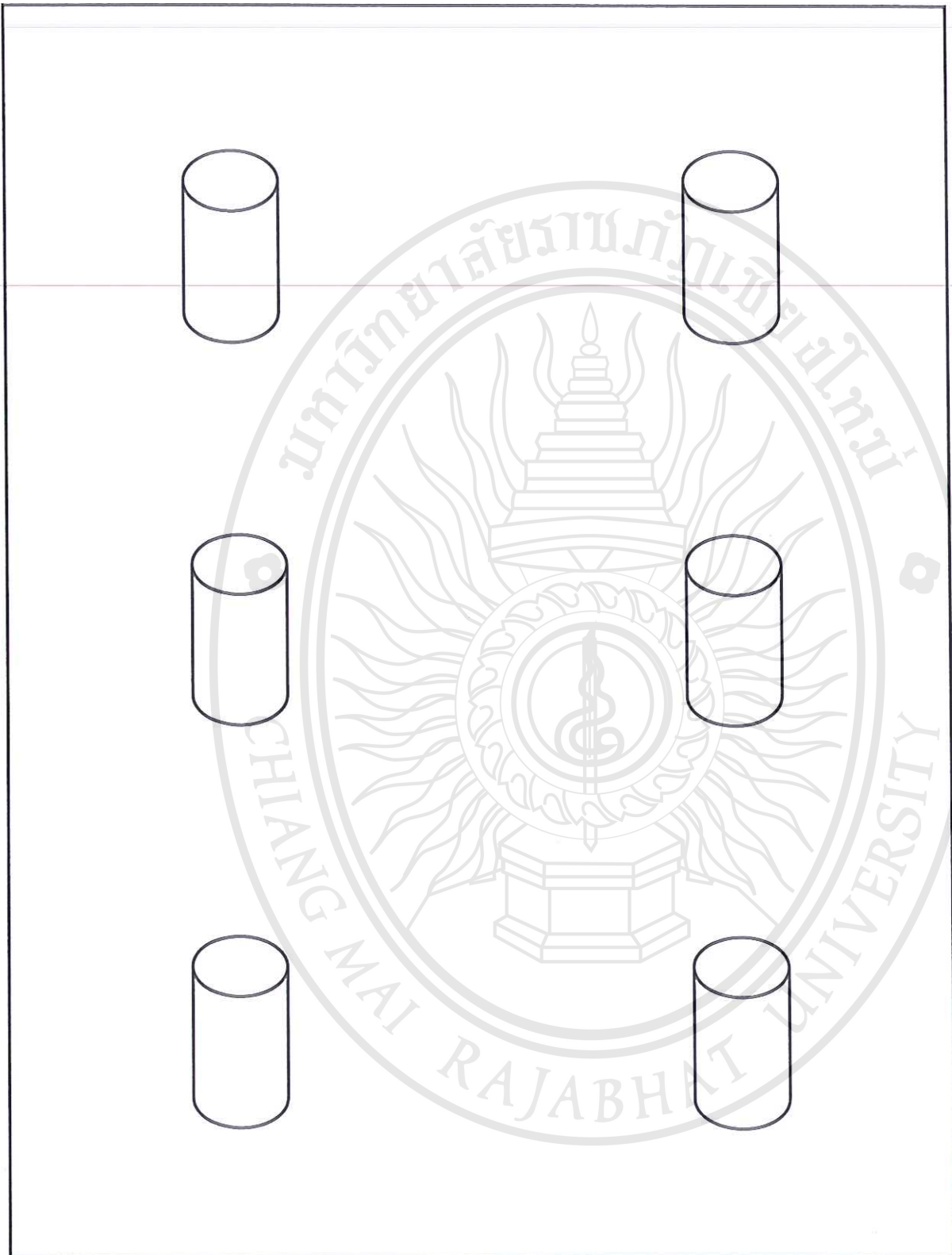
เกณฑ์

ตรวจผลงานการวาดต่อเติมภาพกระป๋องจากใบกิจกรรม “สิ่งสำคัญในป่าพิศวง” เป็นการประเมินองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น โดยให้คะแนนจากปริมาณของประเภทหรือกลุ่มของภาพที่วาดประเภทหรือกลุ่มละ 1 คะแนน กิจกรรมนี้มีคะแนนเต็ม 10 คะแนน

ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง
ใบกิจกรรมที่ 2 “สิ่งสำคัญในป่าพิศวง”

คำชี้แจง: ให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพกระป๋องเพื่อแสดงถึงการนำกระป๋องไปใช้ประโยชน์ได้
อย่างหลากหลาย แตกต่างกันไป และเป็นภาพที่มีความหมายชัดเจน (คะแนนเต็ม 10
คะแนน)





ชื่อ.....สกุล.....

ชั้น.....เลขที่.....

ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง

กิจกรรมที่ 3 สัตว์ประหลาดในป่าพิศวง

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดริเริ่ม โดยการปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์ประหลาดในป่าพิศวงตามจินตนาการให้มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดผู้อื่นพร้อมตั้งชื่อผลงาน

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์ประหลาดในป่าพิศวงตามจินตนาการให้มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดผู้อื่นพร้อมตั้งชื่อผลงานได้

สาระสำคัญ

การปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์ประหลาดในป่าพิศวงให้มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดผู้อื่นจำเป็นต้องอาศัยจินตนาการ เพราะจินตนาการทำให้เกิดแนวคิดแปลกใหม่ แตกต่างกัน และช่วยให้นักเรียนไปถึงยังที่ๆ ไม่สามารถไปถึงได้ การถ่ายทอดจินตนาการผ่านผลงานที่เกิดจากการปั้น เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดริเริ่มได้

เวลา

1 ชั่วโมง

อุปกรณ์

1. กระดาษ A4 (สำหรับร่างภาพสัตว์ประหลาดในป่าพิศวง)
2. ดินสอ
3. ดินน้ำมัน

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (10 นาที)

1. ครูพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องราวในป่าพิศวงและการทำงานต่างๆ ที่ผ่านมา เพื่อเป็นการทบทวนสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้

2. ครูถามคำถาม “นักเรียนรู้จักสัตว์ประหลาดหรือไม่ และนักเรียนคิดว่าสัตว์และสัตว์ประหลาดมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร” ให้นักเรียนตอบคำถามอย่างอิสระ ไม่มีถูกผิด จากนั้นครูสรุปสิ่งที่นักเรียนตอบอีกครั้งก่อนจะเข้าสู่กิจกรรมขั้นต่อไป

ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)

3. ครูกำหนดปัญหา “นักเรียนคิดว่าในป่าพิศวงจะมีสัตว์ประหลาดอาศัยอยู่หรือไม่ และถ้ามันจะมีลักษณะเป็นอย่างไร นักเรียนลองจินตนาการถึงสัตว์ประหลาดตัวนั้นว่ามันจะมีความแปลกประหลาดอย่างไร” ฝึกให้นักเรียนทำความเข้าใจและมองปัญหาในแง่มุมต่างๆ ขยายขอบเขตของปัญหาให้กว้างไกล ไม่ยึดติดกับการมองปัญหาในแง่เดียว

4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ความคิดและจินตนาการที่เปิดกว้างเพื่อนำไปสู่คำตอบหรือแนวทางการแก้ปัญหา

5. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น เพื่อร่างภาพสัตว์ประหลาดในป่าพิศวงตามจินตนาการก่อนจะลงมือปั้นดินน้ำมัน ฝึกให้นักเรียนได้ก่อเกิดความคิด หาแนวคิดที่แปลกใหม่ ออกนอกกรอบที่มีอยู่เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานให้มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น

6. ครูแจกดินน้ำมันพร้อมชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรม จากนั้นให้นักเรียนลงมือปั้นสัตว์ประหลาดในป่าพิศวงตามจินตนาการ ขั้นนี้เป็นการนำแนวคิดหรือจินตนาการที่วางไว้มาสร้างให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนและสมบูรณ์มากขึ้น โดยใช้เวลา 20 นาที

7. นักเรียนแต่ละคนนำเสนอผลงาน พร้อมเล่าถึงผลงานของตนเองสั้นๆ จากนั้นนำผลงานไปตั้งโชว์ที่มุม “ผลงานแจ๋ว ของเด็กตัวจิ๋ว” เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชมและให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน ครูตรวจผลงานและให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นสรุปผลการดำเนินกิจกรรม (10 นาที)

8. ครูสรุปสาระสำคัญ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ และชมเชยผลงานนักเรียน

การประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

2. การตรวจผลงานนักเรียน

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. แบบตรวจผลงานนักเรียน (ครูบันทึกคะแนนลงในแบบตรวจผลงาน)

เกณฑ์

ตรวจผลงานการปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์ประหลาดในป่าพิศวงของนักเรียน เป็นการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความริเริ่ม โดยคะแนนความคิดริเริ่มขึ้นอยู่กับความถี่ทางสถิติของผลงานที่แตกต่างไปจากธรรมดาและไม่ซ้ำกับผู้อื่น มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

1. ผลงานมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ได้คะแนนสูงสุด คือ 10 คะแนน
2. ผลงานซ้ำกับผู้อื่น มีความคิดเหมือนคนส่วนน้อย ได้คะแนน 7 คะแนน
3. ผลงานซ้ำกับผู้อื่น มีความคิดเหมือนคนส่วนใหญ่ได้คะแนน 5 คะแนน



ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง
กิจกรรมที่ 4 บ้านในป่าพิศวง

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดละเอียดลออ โดยการวาดภาพต่อเติมบ้านกระดาชตามจินตนาการ ให้กลายเป็นภาพบ้านในป่าพิศวงที่สมบูรณ์และน่าสนใจที่สุด

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถวาดภาพต่อเติมบ้านกระดาชตามจินตนาการ ให้กลายเป็นภาพบ้านในป่าพิศวงที่สมบูรณ์และน่าสนใจได้

สาระสำคัญ

การวาดภาพให้มีความสวยงามและสมบูรณ์ ต้องอาศัยการสังเกตอย่างละเอียดลออถึงความสัมพันธ์ของรายละเอียดที่ประกอบขึ้นเป็นภาพ การจัดกิจกรรมการวาดภาพต่อเติมบ้านกระดาชจึงช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในองค์ประกอบด้านความคิดละเอียดลออได้

เวลา

1 ชั่วโมง

อุปกรณ์

1. กระดาษสี
2. ใบกิจกรรม “บ้านในป่าพิศวง”
3. กาว
4. ดินสอ

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (10 นาที)

1. ครูถามคำถาม “จากการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ที่ผ่านมาในชุดกิจกรรมป่าพิศวง นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง” ให้นักเรียนอาสาตอบคำถามตามความสนใจโดยครูคอยถามกระตุ้น ให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมมากที่สุด

2. ครูเพิ่มเติมสาระสำคัญของกิจกรรมต่างๆ ในส่วนที่ขาดหายไปก่อนจะเข้าสู่กิจกรรม
ขั้นต่อไป

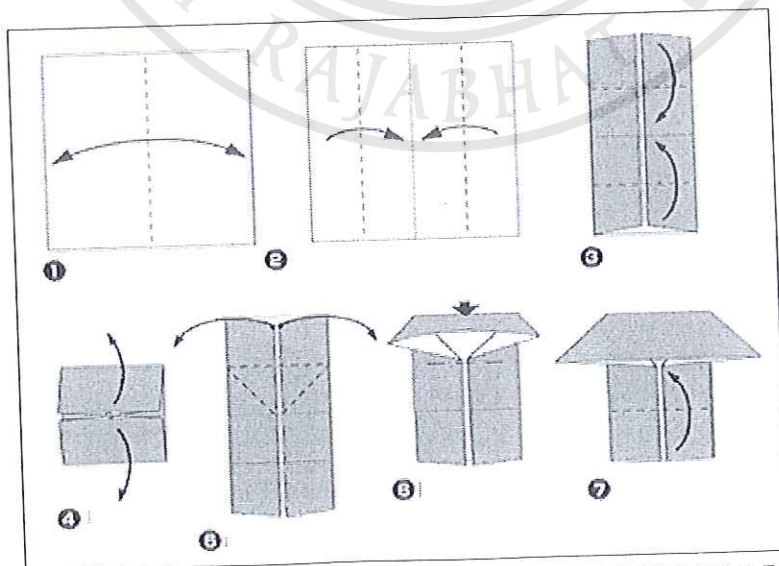
ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)

3. ครูเสนอปัญหาแก่นักเรียนโดยวาดภาพต้นไม้ 1 ต้น บนกระดานและให้นักเรียนแต่ละคนมาต่อเติมภาพบนกระดานตามจินตนาการจนครบทุกคน เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความจับใจที่จะรับรู้ถึงปัญหาหรือสิ่งเร้า ให้อยากทำความเข้าใจและมองปัญหาในแง่มุมต่างๆ ไม่ยึดติดกับการมองปัญหาในแง่เดียว

4. ครูให้นักเรียนมองดูภาพบนกระดานที่ต่อเติมแล้ว และให้นักเรียนลองนึกเปรียบเทียบกับภาพที่ครูวาดครั้งแรกว่า ภาพไหนเป็นภาพที่สมบูรณ์และน่าสนใจมากกว่า จากนั้นครูแนะแนวคิดว่า “การเพิ่มรายละเอียดต่างๆ ให้แก่ภาพที่เราวาดจะทำให้ภาพนั้นมีความสมบูรณ์และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น”

5. ครูเสนอกิจกรรมลำดับต่อไปโดยแจกกระดาษสีให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น และพูดกับนักเรียนว่า “วันนี้ครูจะชวนทุกคนมาสร้างบ้านกัน” จากนั้นครูสอนนักเรียนพับกระดาษเป็นรูปบ้าน แล้วให้นักเรียนนำบ้านที่ตนเองพับติดบนใบกิจกรรม “บ้านในป่าพิศวง” ที่ครูแจกให้

วิธีพับบ้านกระดาษ



6. ครูชูใบกิจกรรม “บ้านในป่าพิศวง” ให้นักเรียนดู และพูดกับนักเรียน “ถ้าบ้านหลังนี้คือ บ้านในป่าพิศวง นักเรียนจะอย่างไรให้ภาพบ้านหลังนี้มีความสมบูรณ์และน่าสนใจที่สุด” เป็นการฝึกให้นักเรียนได้ก่อเกิดความคิดหรือจินตนาการ หาแนวคิดที่แปลกใหม่ ออกนอกกรอบที่มีอยู่ และคิดออกมาให้มากที่สุด เป็นพื้นฐานของการนำแนวคิดที่ได้ไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น

7. นักเรียนทำใบกิจกรรม “บ้านในป่าพิศวง” โดยใช้เวลา 10 นาที เป็นการนำแนวคิดมาสร้างสรรค์ให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และสมบูรณ์มากขึ้น

8. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจและให้คะแนนใบกิจกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นให้ตัวแทนนักเรียน 2-3 คน ออกมานำเสนอบ้านในป่าพิศวง ก่อนที่นักเรียนจะช่วยกันนำภาพของตนเองไปติดที่ป้ายนิเทศ เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชมผลงานและให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงาน

ขั้นสรุปผลการดำเนินกิจกรรม (10 นาที)

9. ครูสรุปสาระสำคัญ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ และชมเชยผลงานนักเรียน

การประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. การตรวจผลงานของนักเรียน

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. แบบตรวจผลงานนักเรียน (ครูบันทึกคะแนนลงในแบบตรวจผลงาน)

เกณฑ์

ตรวจผลงานการวาดภาพต่อเติมบ้านกระดาษตามจินตนาการ จากใบกิจกรรม “บ้านในป่าพิศวง” เป็นการประเมินองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ โดยให้คะแนนจากการเพิ่มรายละเอียดแต่ละส่วนที่ทำให้ภาพมีความชัดเจนและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นส่วนละ

1 คะแนน

ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศวง
ใบกิจกรรมที่ 4 “บ้านในป่าพิศวง”

คำชี้แจง: ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมบ้านกระดาษตามจินตนาการ ให้กลายเป็นภาพบ้านในป่า
พิศวงที่สมบูรณ์และน่าสนใจที่สุด (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)



ชื่อ.....สกุล.....
ชั้น.....เลขที่.....

[illegible]

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

1. ความคิดต้องแตกต่าง

สำหรับกิจกรรมที่ 1 ต้นไม้ในป่าพิศวง ให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับภาพที่วาดเสร็จทันเวลา เป็นภาพที่ไม่ซ้ำกันและมีความหมายชัดเจน ซึ่งกิจกรรมนี้มีคะแนนเต็ม 10 คะแนน

2. ความคิดยืดหยุ่น

สำหรับกิจกรรมที่ 2 สิ่งสำคัญในป่าพิศวง ให้คะแนนจากปริมาณของประเภทหรือกลุ่มของภาพที่วาดประเภทหรือกลุ่มละ 1 คะแนน กิจกรรมนี้มีคะแนนเต็ม 10 คะแนน

3. ความคิดริเริ่ม สำหรับกิจกรรมที่ 3 สัตว์ประหลาดในป่าพิศวง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

3.1 ผลงานมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ได้คะแนนสูงสุด คือ 10 คะแนน

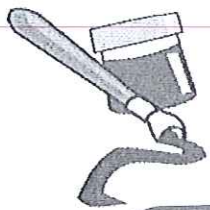
3.2 ผลงานซ้ำกับผู้อื่น มีความคิดเหมือนคนส่วนน้อย ได้คะแนน 7 คะแนน

3.3 ผลงานซ้ำกับผู้อื่น มีความคิดเหมือนคนส่วนใหญ่ ได้คะแนน 5 คะแนน

4. ความคิดละเอียดลออ

สำหรับกิจกรรมที่ 4 บ้านในป่าพิศวง ให้คะแนนจากการเพิ่มรายละเอียดแต่ละส่วนที่ทำให้ภาพมีความชัดเจนและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นส่วนละ 1 คะแนน ซึ่งกิจกรรมนี้มีคะแนนสูงสุด 10 คะแนน

ลงชื่อ.....(ผู้บันทึก)
(.....)



แบบวัดความคิดสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



คู่มือการใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยสร้างคู่มือแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องกับผู้ที่ใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ไปใช้ และเพื่อเป็นแนวทางประกอบการใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ได้พัฒนาและปรับปรุงมาจากแนวคิดแบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ของ Torrance (Torrance Test of Creative Figural Form A) เป็นแบบวัดมาตรฐานซึ่งแปลและปรับปรุงโดย อารี รังสิมันต์ และคณะ พ.ศ. 2521

ผู้วิจัยใช้แบบวัดสำหรับวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนตามองค์ประกอบของความสามารถในการคิดแบบอนกนัยของกิลฟอร์ด 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ทั้งก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้มีลักษณะเป็นกิจกรรมการวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ โดยให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพรูปไข่จำนวน 10 ภาพให้ได้จำนวนมากที่สุด และต่อเติมให้เป็นภาพที่มีความสมบูรณ์ แปลกใหม่ น่าสนใจ และไม่ซ้ำใคร ภายในเวลา 10 นาที พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพให้น่าสนใจ สื่อความกับภาพ แล้วเขียนชื่อภาพกำกับไว้ด้านล่างซึ่งมีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

การเตรียม

1. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์
2. นาฬิกาจับเวลา
3. ดินสอ, ยางลบ

ข้อปฏิบัติในการทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

1. ให้นักเรียนเขียนชื่อ สกุล และเลขที่ของตนเองลงในแบบวัดความคิดสร้างสรรค์
2. สนทนากับนักเรียนเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำชี้แจงหรือรายละเอียดต่างๆ ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ และเพื่อเป็นการเร้าความสนใจให้นักเรียนตั้งใจและเกิดความรู้สึกสนใจที่จะปฏิบัติกิจกรรมในแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

3. ให้นักเรียนทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์พร้อมกัน และกำหนดเวลาในการทำแบบวัดฉบับนี้ 10 นาที

4. สร้างความมั่นใจให้กับนักเรียนโดยการแจ้งว่า แบบวัดฉบับนี้ไม่มีคำตอบที่ผิด นักเรียนสามารถทำได้อย่างอิสระ ตามความคิดและจินตนาการของนักเรียน

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

1. ความคิดคล่องแคล่ว

คะแนนความคิดคล่องแคล่วนับจากจำนวนภาพที่นักเรียนสามารถวาดได้เสร็จทันตามเวลาที่กำหนด และเป็นภาพที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คะแนนสูงสุดจะเท่ากับ 10 คะแนน การตรวจจะต้องตรวจสอบดูว่าภาพนั้นชัดเจนหรือไม่ ถ้าภาพซ้ำกันก็ให้คะแนนเพียงภาพเดียว

2. ความคิดยืดหยุ่น

การตรวจให้คะแนนความคิดยืดหยุ่นจะพิจารณาจากคำตอบที่เป็นไปได้ซึ่งจะจัดกลุ่มหรือประเภทของคำตอบของนักเรียนแต่ละคน ตามวิธีการคิดที่แตกต่างกัน โดยให้คะแนนคำตอบเป็นกลุ่มหรือประเภทละ 1 คะแนน ซึ่งคะแนนสูงสุดจะเท่ากับ 10 คะแนน

3. ความคิดริเริ่ม

มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 10 คะแนน ซึ่งการตรวจให้คะแนนความคิดริเริ่มให้ดูที่ภาพเป็นหลัก สำหรับภาพที่ซ้ำกันมากและภาพที่กำหนดไว้ดังรายชื่อต่อไปนี้จะได้คะแนนภาพละ 0 คะแนน ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อที่กำหนดไว้ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน (อารี รังสินันท์, 2526 : 188 - 195)

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 คะแนน

1. ภาพที่ไม่มีความหมายและไม่มีชื่อกำกับไว้
2. ภาพเด็กผู้ชาย คนผู้ชาย เด็กผู้หญิง คนผู้หญิง และคนทุกชนิตนอกจากคนที่มาจากโลกอื่น
3. รูปไข่
4. ลูกโป่ง

4. ความคิดละเอียดลออ

กำหนดเกณฑ์การตรวจให้คะแนนความคิดละเอียดลออ ดังนี้

4.1 แต่ละภาพให้คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน

4.2 ส่วนรายละเอียดที่ต่อเติมภาพ เพื่อขยายหรืออธิบายภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้นเป็น “ความคิดละเอียดลออ” โดยทุกๆ ส่วนให้ส่วนละ 1 คะแนน แต่ถ้าซ้ำกันให้เพียง 1 คะแนน

ถ้าเส้นแบ่งภาพหนึ่งออกเป็น 2 ภาพ ก็ให้ 2 คะแนน และถ้าเส้นแบ่งมีความหมายเป็นของตนเอง เช่น เข็มขัด ตะเข็บ ขอบแขนเสื้อ บานหน้าต่าง เป็นต้น ก็ให้คะแนนในส่วนนั้นๆ ด้วย

การนับคะแนนความคิดละเอียดลออให้คะแนนโดยประมาณจากสเกล 5 สเกลตามส่วนรายละเอียดของภาพดังนี้

0 - 8	แห่ง	เท่ากับ	1	คะแนน
9 - 17	แห่ง	เท่ากับ	2	คะแนน
18 - 28	แห่ง	เท่ากับ	3	คะแนน
29 - 39	แห่ง	เท่ากับ	4	คะแนน
40 แห่งขึ้นไป		เท่ากับ	5	คะแนน

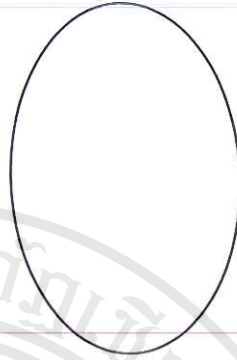
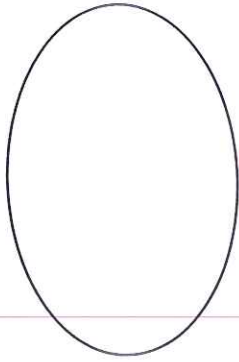
ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหาได้จากการนำคะแนนด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ มาคำนวณกันเป็นผลของคะแนน ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 35 คะแนน

คำชี้แจง

แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนตามองค์ประกอบของความสามารถในการคิดแบบอนันต์ของกิลฟอร์ด 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ทั้งก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเป็นกิจกรรมการวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ โดยให้นักเรียนปฏิบัติดังต่อไปนี้

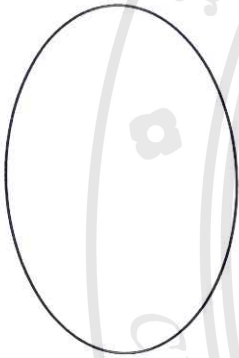
1. ให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพรูปไข่ต่อไปนี้ให้ได้จำนวนมากที่สุดภายในเวลา 10 นาที
2. โดยต่อเติมให้เป็นภาพที่มีความสมบูรณ์ แปลกใหม่ น่าสนใจ และไม่ซ้ำใคร
3. ตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมให้น่าสนใจ สื่อความกับภาพ พร้อมทั้งเขียนชื่อภาพกำกับไว้ด้านล่าง
4. แบบวัดนี้ไม่มีคำตอบที่ผิด นักเรียนจึงสามารถวาดภาพได้อย่างอิสระ ตามความคิดและจินตนาการของนักเรียน





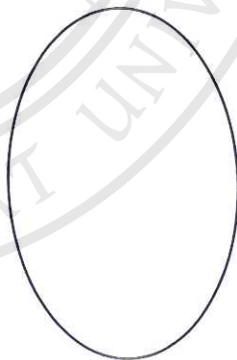
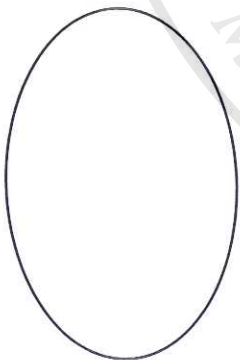
ชื่อภาพ.....

ชื่อภาพ.....



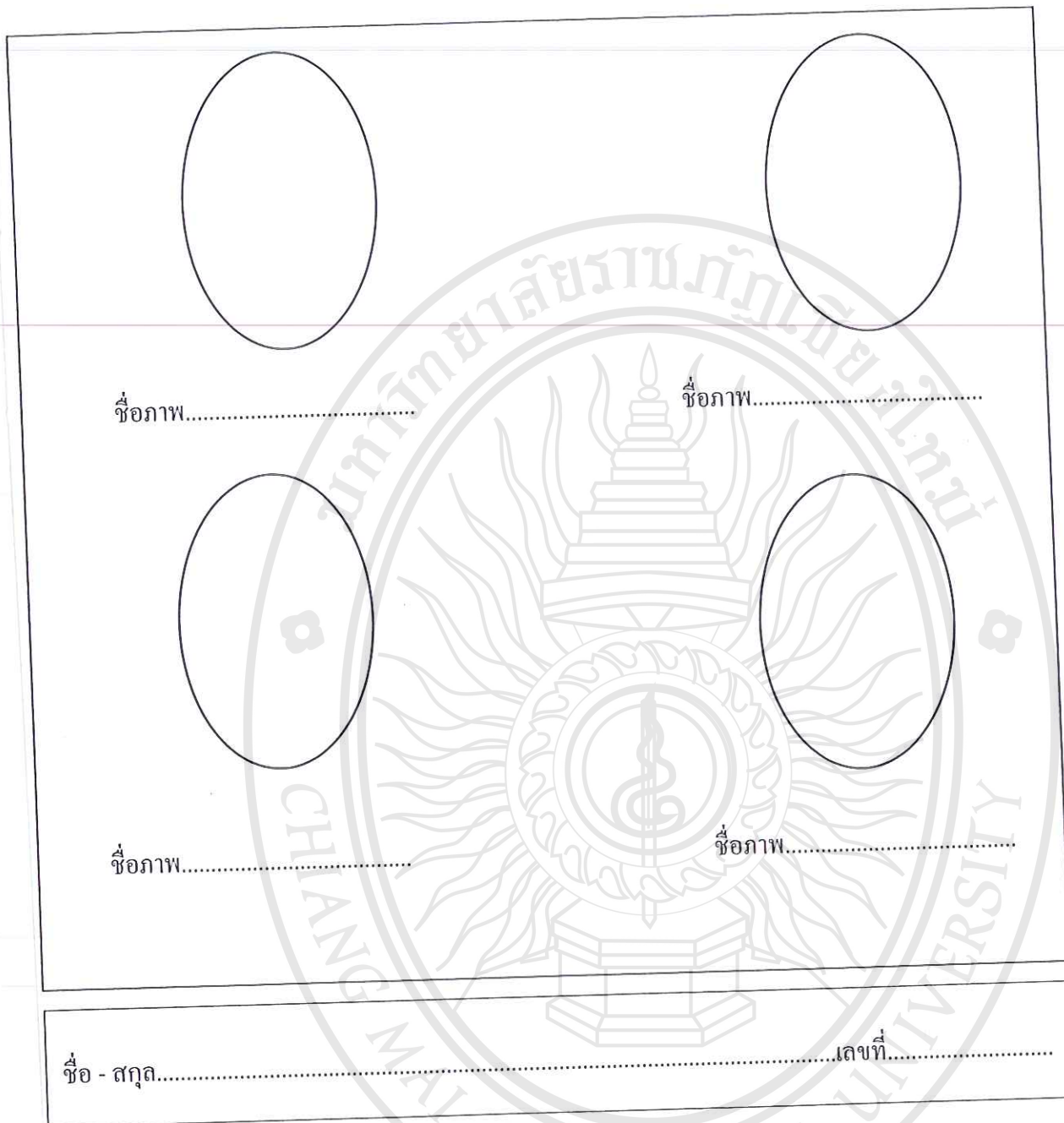
ชื่อภาพ.....

ชื่อภาพ.....



ชื่อภาพ.....

ชื่อภาพ.....



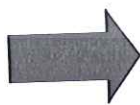
ชื่อภาพ.....

ชื่อภาพ.....

ชื่อภาพ.....

ชื่อภาพ.....

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....



ความคิดคล่องแคล่ว.....คะแนน

ความคิดยืดหยุ่น.....คะแนน

ความคิดริเริ่ม.....คะแนน

ความคิดละเอียดลออ.....คะแนน

รวม.....คะแนน

กิจกรรมที่.....วันที่.....

[illegible]

ภาคผนวก ง

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างลักษณะกิจกรรมในชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
กับวัตถุประสงค์และการประเมินผลกิจกรรม
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าลักษณะกิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และการ
ประเมินผลกิจกรรม หรือไม่ โดยให้คะแนนตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้
คะแนนความคิดเห็น ดังต่อไปนี้

- +1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่า มีความสอดคล้องกัน
- 0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่า มีความสอดคล้องกัน
- 1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่า ไม่มีความสอดคล้องกัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผล กิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ชุดกิจกรรมที่ 1 วาดเสริม เติมแต่ง							
กิจกรรมที่ 1 จุดนี้ที่หลากหลาย ให้นักเรียนใช้จุดมาเป็น ส่วนประกอบในการวาด ภาพต่างๆ ตามจินตนาการ ให้มีปริมาณมากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนดและ เป็นภาพที่หลากหลาย แตกต่างและมีความหมาย ชัดเจน	เพื่อส่งเสริม ความคิด คล่องแคล่ว และความคิด ยืดหยุ่น	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนน ดังนี้ - ความคิดคล่องแคล่ว ให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับภาพที่วาดเสร็จ ทันเวลา เป็นภาพที่ไม่ ซ้ำกันและชัดเจน - ความคิดยืดหยุ่น ให้ คะแนนจากปริมาณของ ประเภทหรือกลุ่มของ ภาพที่วาดประเภทหรือ กลุ่มละ 1 คะแนน	+1	0	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผลกิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 2 กล่องแปลงกาย ให้นักเรียนออกแบบและ ดัดแปลงกล่องกระดาษให้ กลายเป็นสิ่งประดิษฐ์ชิ้น ใหม่ที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดผู้อื่น พร้อมทั้งชื่อให้สอดคล้อง กับผลงาน	เพื่อส่งเสริม ความคิดริเริ่ม	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนน ดังนี้ 1. ผลงานมีความ แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับ ผู้อื่นได้คะแนนสูงสุด คือ 10 คะแนน 2. ผลงานซ้ำกับผู้อื่นมี ความคิดเหมือนคนส่วน น้อย ได้คะแนน 7 คะแนน 3. ผลงานซ้ำกับผู้อื่น มี ความคิดเหมือนคนส่วน ใหญ่ ได้คะแนน 5 คะแนน	+1	0	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน
กิจกรรมที่ 3 ทรายสีสร้างภาพ ให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพ ที่ครูกำหนดให้ตาม จินตนาการและตกแต่งภาพ ให้สวยงาม สมบูรณ์ด้วย ทรายสี พร้อมทั้งตั้งชื่อให้ สอดคล้องกับภาพ	เพื่อส่งเสริม ความคิด ละเอียดลออ	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนนจากการเพิ่ม รายละเอียดที่ทำให้ภาพ มีความชัดเจนและ สมบูรณ์มากขึ้นส่วนละ 1 คะแนน	+1	0	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผล กิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ชุดกิจกรรมที่ 2 จินตนาการ สุดพรรณา							
กิจกรรมที่ 1 ภาพสุดพรรณา ให้นักเรียนนำวัสดุต่างๆ รอบตัวมาใช้ในการวาด ภาพระบายสีหรือตกแต่ง ภาพเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกจากการฟังเพลง แทนการใช้วัสดุ อุปกรณ์ การวาดภาพระบายสี ธรรมดาทั่วไปให้ได้มาก ที่สุด หลากหลายและ แตกต่างกัน ภายในเวลาที่ กำหนด	เพื่อส่งเสริม ความคิด คล่องแคล่ว และความคิด ยืดหยุ่น	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนน ดังนี้ - ความคิดคล่องแคล่ว ให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับวัสดุ 1 ชิ้น ที่ นักเรียนใช้ในการวาด ภาพระบายสีหรือ ตกแต่งภาพ ภายในเวลา ที่กำหนด - ความคิดยืดหยุ่น ให้ คะแนนจากปริมาณของ ประเภทหรือกลุ่มของ วัสดุที่นักเรียนใช้ในการ วาดภาพระบายสี หรือ ตก แต่ง ภาพ ประเภทหรือกลุ่มละ 1 คะแนน	+1	0	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผล กิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ชุดกิจกรรมที่ 3 ป่าพิศว							
กิจกรรมที่ 1 ต้นไม้ในป่าพิศว ให้นักเรียนวาดภาพต้นไม้ที่มี มืออยู่ในป่าพิศวตาม จินตนาการให้มี ปริมาณ มากที่สุด แตกต่างกัน ภายในเวลาที่กำหนด และ เป็นภาพที่ชัดเจน	เพื่อส่งเสริม ความคิด คล่องแคล่ว	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับภาพ ที่วาดเสร็จทันเวลาเป็น ภาพที่ไม่ซ้ำกันและเป็น ภาพที่ชัดเจน	0	+1	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน
กิจกรรมที่ 2 สิ่งสำคัญในป่าพิศว ให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพ กระป๋องเพื่อแสดงถึงการนำ กระป๋องไปใช้ประโยชน์ที่ หลากหลายที่สุด เป็นภาพที่ แตกต่างกัน และ มี ความหมายชัดเจน	เพื่อส่งเสริม ความคิด ยืดหยุ่น	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยให้คะแนน จาก ปริมาณ ของ ประเภทหรือกลุ่มของ ภาพที่วาดประเภทหรือ กลุ่มละ 1 คะแนน	+1	+1	0	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผล กิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 3 สัตว์ประหลาด ในป่าพิศวง ให้นักเรียนปั้นดินน้ำมัน เป็นรูปสัตว์ประหลาดในป่า พิศวงตามจินตนาการให้มี ความแปลกใหม่ แตกต่าง จากความคิดผู้อื่นพร้อมตั้ง ชื่อผลงาน	เพื่อส่งเสริม ความคิดริเริ่ม	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนน ดังนี้ 1. ผลงานมีความ แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับ ผู้อื่นได้คะแนนสูงสุด คือ 10 คะแนน 2. ผลงานซ้ำกับผู้อื่นมี ความคิดเหมือนคนส่วน น้อย ได้คะแนน 7 คะแนน 3. ผลงานซ้ำกับผู้อื่น มีความคิดเหมือนคน ส่วนใหญ่ ได้คะแนน 5 คะแนน	+1	+1	+1	1	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผลกิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 4 บ้านในป่าพิศวง ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติม บ้าน กระดาษตาม จินตนาการ ให้กลายเป็น ภาพบ้านในป่าพิศวงที่ สมบูรณ์และน่าสนใจที่สุด	เพื่อส่งเสริม ความคิด ละเอียดลออ	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนนจากการเพิ่ม รายละเอียดที่ทำให้ภาพ มีความชัดเจนและ สมบูรณ์มากขึ้นส่วนละ 1 คะแนน	+1	+1	+1	1	มีความ สอดคล้อง กัน
ชุดกิจกรรมที่ 4 โลก 1,000 ปีในอนาคต							
กิจกรรมที่ 1 มนุษย์ในโลกอนาคต ให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพ ครึ่งวงกลมให้กลายเป็น ภาพมนุษย์ในโลก 1,000 ปี ในอนาคตตามจินตนาการ ให้มีปริมาณมากที่สุด แตกต่างกันภายในเวลาที่ กำหนด และเป็นภาพที่ ชัดเจน	เพื่อส่งเสริม ความคิด คล่องแคล่ว	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับภาพที่ วาดเสร็จทันเวลา เป็น ภาพที่ไม่ซ้ำกันและมี ความหมายชัดเจน	0	+1	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน

ขณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผลกิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 2 ภาพพิมพ์จากโลกอนาคต ให้นักเรียนสร้างภาพพิมพ์ ด้วยการใช้นิ้วมือเป็น แม่พิมพ์ เพื่อให้เกิดภาพ ต่างๆ ตามจินตนาการที่ หลากหลายที่สุด แตกต่าง กัน และเป็นภาพที่มี ความหมายชัดเจน	เพื่อส่งเสริม ความคิด ยืดหยุ่น	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยให้คะแนน จากปริมาณของประเภท หรือกลุ่มของภาพที่ไม่ ซ้ำซ้อนกันประเภทหรือ กลุ่มละ 1 คะแนน	0	+1	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน
กิจกรรมที่ 3 ของใช้ในโลคอนาคต ให้นักเรียนประดิษฐ์ของใช้ ในโลคอนาคตจากเศษวัสดุ ให้มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดผู้อื่น พร้อมตั้งชื่อผลงาน	เพื่อส่งเสริม ความคิดริเริ่ม	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนน ดังนี้ 1. ผลงานมีความ แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับ ผู้อื่นได้คะแนนสูงสุด คือ 10 คะแนน 2. ผลงานซ้ำกับผู้อื่นมี ความคิดเหมือนคนส่วน น้อย ได้คะแนน 7 คะแนน 3. ผลงานซ้ำกับผู้อื่น มีความคิดเหมือนคน ส่วนใหญ่ได้คะแนน 5 คะแนน	+1	+1	+1	1	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผลกิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 4 แผนผังเมืองใน โลกอนาคต ให้นักเรียนวาดต่อเติมภาพ แผนผังเมืองตาม จินตนาการ ให้กลายเป็น แผนผังเมืองในอนาคตที่ สมบูรณ์และน่าสนใจที่สุด	เพื่อส่งเสริม ความคิด ละเอียดลออ	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนนจากการเพิ่ม รายละเอียดที่ทำให้ภาพ มีความชัดเจนและ สมบูรณ์มากขึ้นส่วนละ 1 คะแนน	+1	+1	0	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน
ชุดกิจกรรมที่ 5 ผสมกลมกลืน							
กิจกรรมที่ 1 อะไรเอ๋ย กลมๆ แล้วกินได้ ให้นักเรียนวาดภาพสิ่งที่มี ลักษณะกลมแล้วสามารถ กินได้ ได้อย่างรวดเร็วมี ปริมาณมากที่สุด แตกต่าง กันภายในเวลาที่กำหนด และเป็นภาพที่ชัดเจน	เพื่อส่งเสริม ความคิด คล่องแคล่ว	ประเมินจากการตรวจ ผลงานโดยให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับภาพที่ วาดเสร็จทันเวลา เป็น ภาพที่ไม่ซ้ำกันและมี ความหมายชัดเจน	0	+1	+1	0.67	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผลกิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 2 อาหารงานพิเศษ ให้นักเรียนนำวัสดุหรือเศษ วัสดุที่หลากหลายมากที่สุด มาผสมผสานกันเพื่อ สร้างสรรค์เป็นอาหารงาน พิเศษตามจินตนาการ พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงาน	เพื่อส่งเสริม ความคิด ยืดหยุ่น	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยให้คะแนน จากปริมาณของประเภท หรือกลุ่มของวัสดุและ เศษวัสดุที่นำมาใช้ใน การสร้างผลงาน ประเภทหรือกลุ่มละ 1 คะแนน	+1	+1	+1	1	มีความ สอดคล้อง กัน
กิจกรรมที่ 3 ผลงานของกัน ให้สร้างสิ่งประดิษฐ์ตามที่ เงื่อนไขกำหนดให้มีความ แปลกใหม่ แตกต่างจาก ความคิดผู้อื่น พร้อมตั้งชื่อ ผลงาน	เพื่อส่งเสริม ความคิดริเริ่ม	ประเมินจากการตรวจ ผลงาน โดยมีเกณฑ์การ ให้คะแนน ดังนี้ 1. ผลงานแปลกใหม่ และไม่ซ้ำกับผู้อื่นได้ คะแนนสูงสุด คือ 10 คะแนน 2. ผลงานซ้ำกับผู้อื่น เหมือนคนส่วนน้อย ได้ 7 คะแนน 3. ผลงานซ้ำกับผู้อื่น เหมือนคนส่วนใหญ่ ได้ คะแนน 5 คะแนน	+1	+1	+1	1	มีความ สอดคล้อง กัน

ลักษณะกิจกรรม	วัตถุประสงค์	การประเมินผลกิจกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 4 กรอบรูปสร้างสรรค์ ให้นักเรียนตกแต่งกรอบรูป จากไม้ไอศกรีมให้มีความ สมบูรณ์ สวยงาม และ น่าสนใจที่สุด	เพื่อส่งเสริม ความคิด ละเอียดลออ	ประเมินจากการตรวจ ผลงานโดยมีเกณฑ์การให้ คะแนนจากการเพิ่ม รายละเอียดแต่ละส่วนที่ ทำให้ผลงานมีความ สมบูรณ์ สวยงามและ น่าสนใจยิ่งขึ้นส่วนละ 1 คะแนน	+1	+1	+1	1	มีความ สอดคล้องกัน
เฉลี่ย						0.78	มีความ สอดคล้องกัน

การตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Item-Objective Congruence: IOC) จากผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 0.78 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด คือ ตั้งแต่ 0.60 - 1.00 แสดงว่า เนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกัน

แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมศิลปะ
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมตามองค์ประกอบด้านต่างๆ ที่กำหนดหรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความเหมาะสม” ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- 5 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด
4 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมมาก
3 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมปานกลาง
2 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมน้อย
1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ			μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3		
1. ด้านเนื้อหาในชุดกิจกรรม					
1.1 มีการใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมกับนักเรียน	5	3	5	4.33	มาก
1.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4	3	4	3.67	มาก
1.3 มีปริมาณเนื้อหาเพียงพอที่จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน	5	3	5	4.33	มาก
1.4 มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	5	3	5	4.33	มาก
1.5 มีการเชื่อมโยงบูรณาการกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	5	4	4	4.33	มาก
2. ด้านสื่อหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม					
2.1 มีความหลากหลาย	4	3	4	3.67	มาก

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ			μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3		
2.3 มีความชัดเจน	4	3	4	3.67	มาก
2.4 เข้าใจง่าย	4	3	4	3.67	มาก
2.5 มีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรม	4	3	4	3.67	มาก
3. ด้านการจัดกิจกรรม					
3.1 มีการเร้าความสนใจหรือให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น ในการนำเข้าสู่กิจกรรม	5	4	4	4.33	มาก
3.2 มีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์ กิจกรรม	4	4	4	4	มาก
3.3 มีการเรียงลำดับขั้นการดำเนินกิจกรรมที่เหมาะสม	4	4	4	4	มาก
3.4 มีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน	5	4	5	4.67	มากที่สุด
3.5 มีความหลากหลาย	5	5	3	4.33	มาก
3.6 มีความน่าสนใจ สนุกสนาน	4	4	4	4	มาก
3.7 มีโอกาสให้นักเรียนคิดและทำผลงานได้อย่างอิสระ	5	4	5	4.67	มากที่สุด
3.8 มีโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำ กิจกรรม	5	4	5	4.67	มากที่สุด
4. ด้านเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม					
4.1 มีการกำหนดเวลาที่เหมาะสมเพียงพอต่อการ ปฏิบัติกิจกรรม	4	4	4	4	มาก
4.2 มีการกำหนดเวลาที่ชัดเจนในการปฏิบัติกิจกรรม แต่ละขั้น	5	5	5	5	มากที่สุด
5. ด้านการวัดและประเมินผล					
5.1 มีการกำหนดวิธีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสม กับเนื้อหาและกิจกรรม	4	4	4	4	มาก
5.2 มีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนและ เข้าใจง่าย	4	3	4	3.67	มาก

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ			μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3		
6. ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรม					
6.1 มีการให้กำลังใจ ยกย่องชมเชยนักเรียน	5	5	5	5	มากที่สุด
6.2 มีโอกาสให้นักเรียนนำเสนอหรือแสดงผลงานของ ตนเองทุกครั้งหลังจากปฏิบัติกิจกรรมเสร็จสิ้น	5	5	5	5	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทั้งหมด				4.20	มาก

แบบทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

(กลุ่มทดลอง 3 คน)

คนที่	คะแนนระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรม					คะแนนจากการวัดความคิด
	ชุดที่ 1 (40 คะแนน)	ชุดที่ 2 (40 คะแนน)	ชุดที่ 3 (40 คะแนน)	ชุดที่ 4 (40 คะแนน)	ชุดที่ 5 (40 คะแนน)	สร้างสรรค์หลัง การเรียนรู้ด้วยชุด กิจกรรม (35 คะแนน)
1	32.00	29.00	33.00	31.00	34.00	28.00
2	28.00	27.00	33.00	28.00	35.00	26.00
3	29.00	28.00	33.00	27.00	33.00	28.00
รวม	89.00	84.00	99.00	86.00	102.00	82.00
ร้อยละ	74.17	70.00	82.50	71.67	85.00	78.10
E_1/E_2	76.67					78.10

แบบทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

(กลุ่มทดลอง 9 คน)

คนที่	คะแนนระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรม					คะแนนจากการวัดความคิด
	ชุดที่ 1 (40 คะแนน)	ชุดที่ 2 (40 คะแนน)	ชุดที่ 3 (40 คะแนน)	ชุดที่ 4 (40 คะแนน)	ชุดที่ 5 (40 คะแนน)	สร้างสรรค์หลัง การเรียนรู้ด้วยชุด กิจกรรม (35 คะแนน)
1	32.00	29.00	33.00	32.00	34.00	30.00
2	32.00	30.00	32.00	31.00	33.00	29.00
3	32.00	30.00	33.00	33.00	31.00	27.00
4	33.00	32.00	30.00	34.00	29.00	28.00
5	30.00	32.00	30.00	31.00	31.00	26.00
6	29.00	28.00	29.00	31.00	29.00	26.00
7	30.00	29.00	30.00	31.00	30.00	28.00
8	32.00	31.00	29.00	31.00	30.00	27.00
9	30.00	31.00	29.00	31.00	30.00	26.00
รวม	280.00	272.00	275.00	285.00	277.00	247.00
ร้อยละ	77.78	75.56	76.39	79.17	76.95	78.41
E_1/E_2	77.17					78.41

แบบทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปางเตม
 ตำบลแม่สาบ อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่

เลขที่	คะแนนระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรม					คะแนนจากการ วัดความคิด
	ชุดที่ 1 (40 คะแนน)	ชุดที่ 2 (40 คะแนน)	ชุดที่ 3 (40 คะแนน)	ชุดที่ 4 (40 คะแนน)	ชุดที่ 5 (40 คะแนน)	สร้างสรรค์หลัง การเรียนรู้ด้วยชุด กิจกรรม (35 คะแนน)
1	34.00	32.00	34.00	32.00	31.00	30.00
2	33.00	31.00	30.00	31.00	30.00	29.00
3	30.00	31.00	34.00	33.00	32.00	29.00
4	33.00	33.00	35.00	32.00	34.00	30.00
5	30.00	32.00	31.00	32.00	30.00	28.00
6	29.00	29.00	30.00	29.00	30.00	27.00
7	32.00	29.00	29.00	29.00	31.00	27.00
8	30.00	32.00	31.00	31.00	32.00	29.00
9	29.00	34.00	32.00	31.00	31.00	28.00
10	30.00	30.00	30.00	31.00	34.00	26.00
11	29.00	30.00	31.00	31.00	32.00	28.00
12	31.00	30.00	30.00	30.00	30.00	27.00
13	29.00	30.00	29.00	30.00	30.00	28.00
รวม	399.00	403.00	406.00	402.00	407.00	366.00
ร้อยละ	76.73	77.50	78.07	77.30	78.27	80.44
E_1/E_2	77.57					80.44

แบบประเมินความเหมาะสมของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมตามองค์ประกอบด้านต่างๆ ที่กำหนดหรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความเหมาะสม” ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- 5 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด
4 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมมาก
3 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมปานกลาง
2 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมน้อย
1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ			μ	ระดับความ เหมาะสม
	1	2	3		
1. คำชี้แจงมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	4	4	4.33	มาก
2. มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4	3	4	3.67	มาก
3. การวัดความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ ของ ความสามารถในการคิดแบบอนกนัย 4 ด้าน ได้แก่					
3.1 ด้านความคิดคล่องแคล่ว	5	4	5	4.67	มากที่สุด
3.2 ด้านความคิดยืดหยุ่น	5	4	5	4.67	มากที่สุด
3.3 ด้านความคิดริเริ่ม	5	5	4	4.67	มากที่สุด
3.4 ด้านความคิดละเอียดลออ	5	4	5	4.67	มากที่สุด
4. มีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนและ เข้าใจง่าย	5	5	4	4.67	มากที่สุด
5. มีการกำหนดเวลาที่เหมาะสมเพียงพอต่อการทำ	4	3	4	3.67	มาก

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ			μ	ระดับความ เหมาะสม
แบบวัดความคิดสร้างสรรค์					
เฉลี่ยทั้งหมด				4.38	มาก



แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิด
สร้างสรรค์จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาแบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของนักเรียนที่มีความคิด
สร้างสรรค์จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แล้วลงความเห็นว่
ลักษณะพฤติกรรมที่ระบุมีความสอดคล้องกับลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ โดยให้
คะแนนตามความคิดเห็นของท่านซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็น ดังต่อไปนี้

- +1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน
0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน
-1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้องกัน

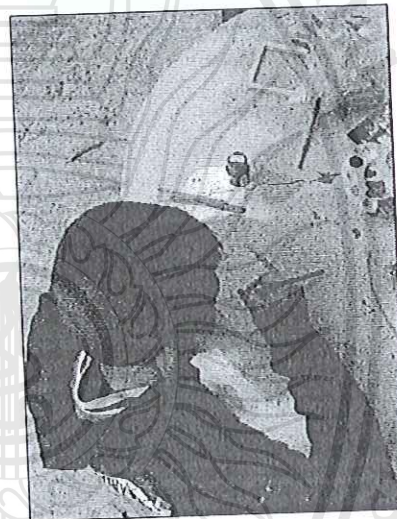
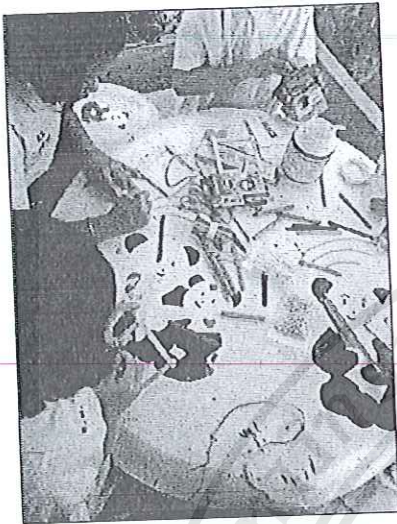
พฤติกรรม	คะแนนความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ถามคำถามที่แปลกใหม่น่าสนใจ	+1	+1	+1	1	สอดคล้องกัน
2. ช่างสังเกต	+1	+1	+1	1	สอดคล้องกัน
3. สนุกสนาน ร่าเริง	0	+1	+1	0.67	สอดคล้องกัน
4. มีอารมณ์ขัน	0	+1	+1	0.67	สอดคล้องกัน
5. กล้าคิด	+1	+1	+1	1	สอดคล้องกัน
6. กล้าพูด	+1	+1	+1	1	สอดคล้องกัน
เฉลี่ย				0.89	สอดคล้องกัน

ภาคผนวก จ

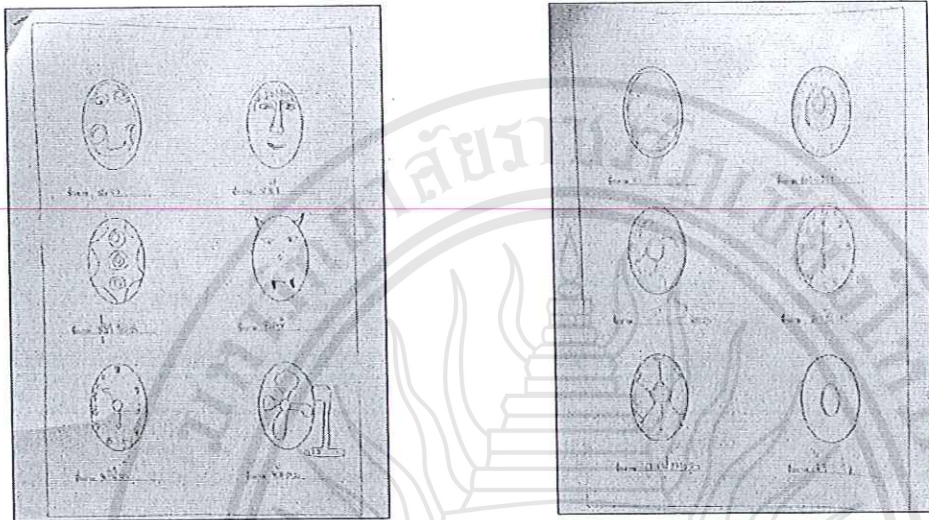
ตัวอย่างภาพการดำเนินกิจกรรมและผลงานจากการเรียนรู้ด้วย
ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์



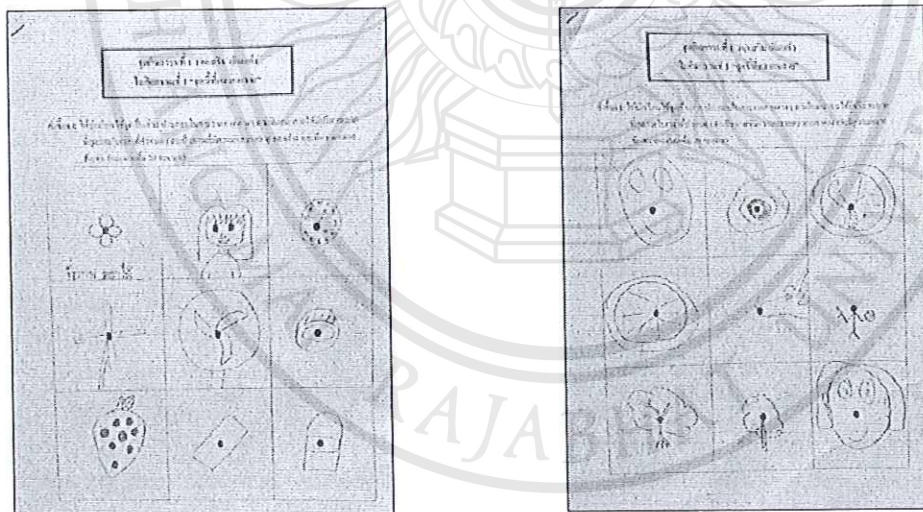
ตัวอย่าง ภาพการดำเนินกิจกรรม



ตัวอย่าง ภาพการดำเนินกิจกรรม



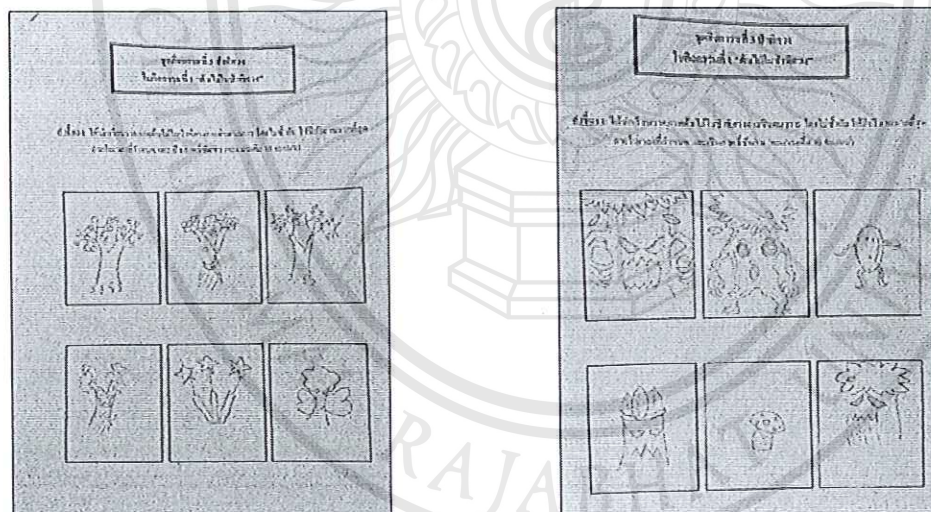
ตัวอย่าง ผลงานจากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์



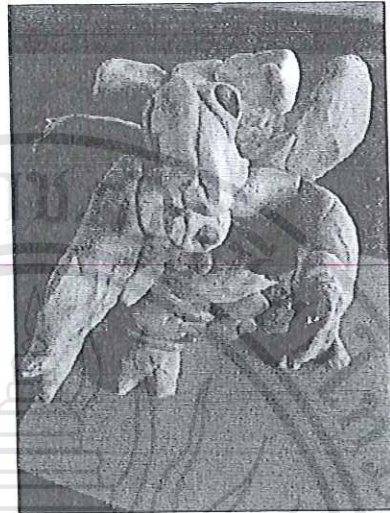
ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 1
กิจกรรมที่ 1 จุดนี้ที่หลากหลาย



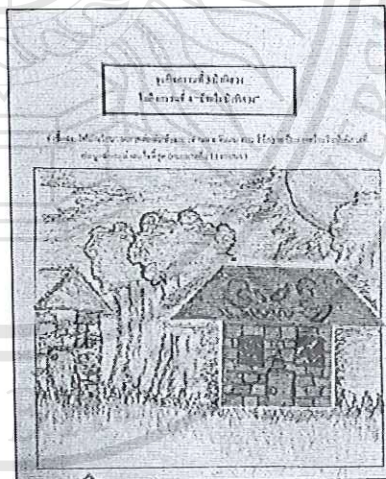
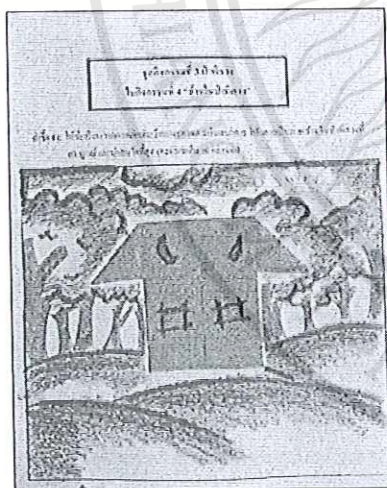
ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 2
กิจกรรมที่ 3 ภาพนี้ที่ฉันจินตนาการ



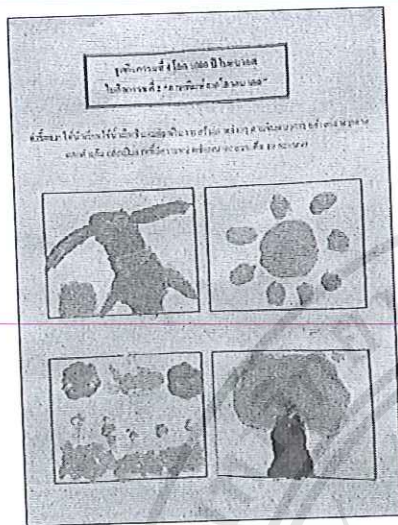
ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 3
กิจกรรมที่ 1 ค้นไม้ในป่าพิสวง



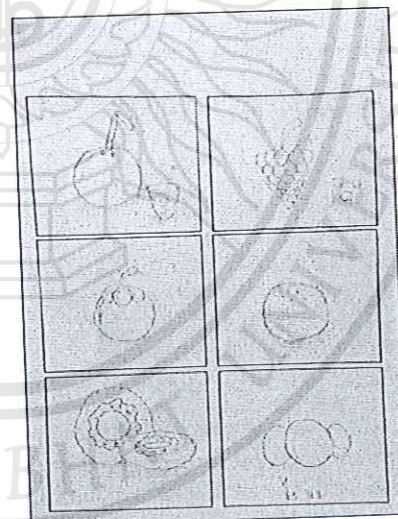
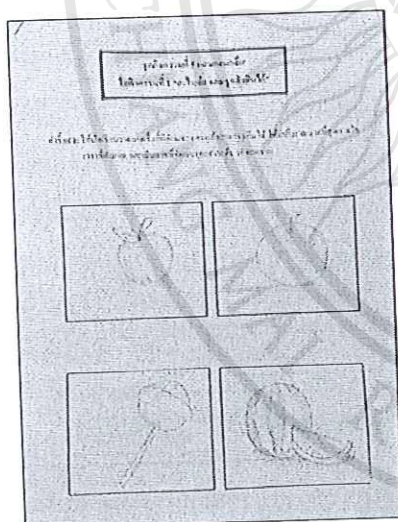
ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 3
กิจกรรมที่ 3 สัตว์ประหลาดในป่าพิศวง



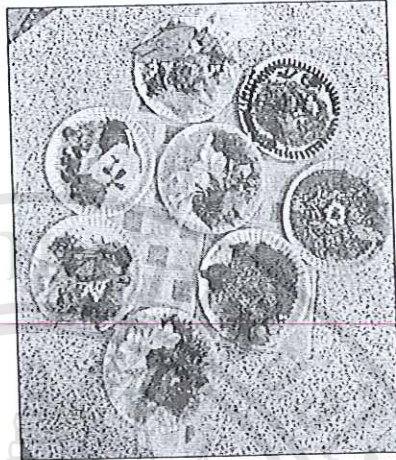
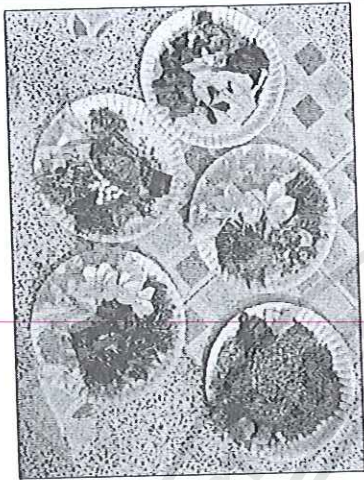
ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 3
กิจกรรมที่ 4 บ้านในป่าพิศวง



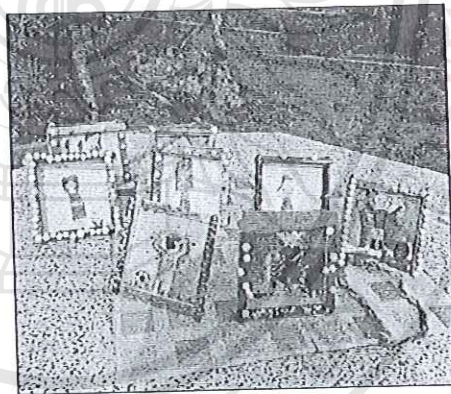
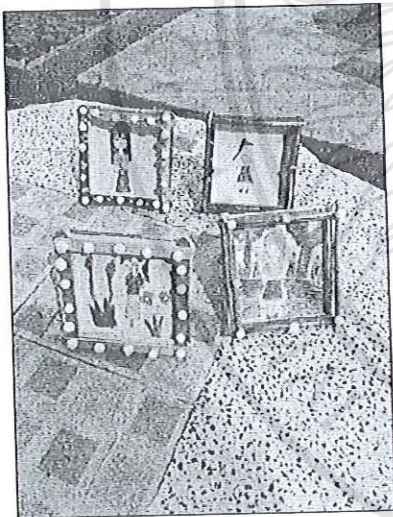
ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 4
กิจกรรมที่ 2 ภาพพิมพ์โลกอนาคต



ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 5
กิจกรรมที่ 1 ไร่ไร่อะไรดี แล้วกินได้



ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 5
กิจกรรมที่ 2 อาหารจานพิเศษ



ตัวอย่าง ผลงานจากชุดกิจกรรมที่ 5
กิจกรรมที่ 4 กรอบรูปสร้างสรรค์

