

ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิด
หมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิทยานิพนธ์

ของ

ปริศนา ทะวันเวทย์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้

พฤษภาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์



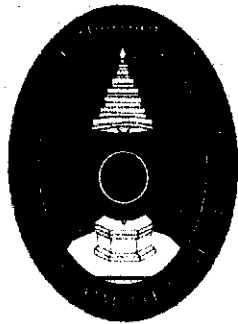
**THE EFFECTS OF USING CARTOON PICTURE ACTIVITY SETS
ACCORDING TO THE CONCEPT OF SIX THINKING HATS
QUESTIONS TO DEVELOP CREATIVE WRITING
FOR PRATHOMSUKSA 3 STUDENTS**

Pritsana Thawanwet

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Education in Curriculum and Learning Management**

May 2018

Copyright of Buriram Rajabhat University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์
แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต
หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ประสิทธิ์ สุวรรณรักษ์)

..... กรรมการ
(ดร.เบญจพร วรรณูปถัมภ์)
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

..... กรรมการ
(ดร.กระพัน ศรีงาน)
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

..... กรรมการ
(ดร.โกวิท วัชรินทรานุกร)

คณบดีวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้

.....
(ดร.พัชนี กุลยานันท์)

คณบดีคณะครุศาสตร์
25 พ.ค. 2561

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล สมคุณา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่ 25 พ.ค. 2561

ชื่อเรื่อง	ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	
ผู้วิจัย	ปริศนา ทะวันเวทย์	
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ดร.เบญจพร วรรณูปถัมภ์	ที่ปรึกษาหลัก
	ดร.กระพัน ศรีงาน	ที่ปรึกษาร่วม
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
สถานศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	ปีที่พิมพ์ 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมิตรภาพโนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 17 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลาก โดยกำหนดห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ชุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม

ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อวัดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแบบแบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน E_1/E_2 และ E.I. การทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การทดสอบ t-test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 87.57/84.61 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ดัชนีประสิทธิผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 0.7378 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น เท่ากับ 0.7378 หรือคิดเป็นร้อยละ 73.78
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

TITLE	The Effects of Using Cartoon Pictures Activity Sets According to the Concept of Six Thinking Hats Questions to Develop Creative Writing for Prathomsuksa 3 Students	
AUTHOR	Pritsana Thawanwet	
THESIS ADVISORS	Dr.Benchaporn Wannupatum	Major Advisos
	Dr.Krapan Sri-ngan	Co-advisos
DEGREE	Master of Education	MAJOR Curriculum and Learning Management
SCHOOL	Buriram Rajabhat University	YEAR 2018

ABSTRACT

The aims of this research were 1) to study cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students, for achieving a criteria set of 80/80, 2) to compare a learning achievement creative writing before and after learning through the cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students, 3) to investigate an effectiveness index of learning through the cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students, and 4) to explore the satisfaction of the student towards learning through the cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students. The samples were 17 students selected from Prathomsuksa 3 students of Mittaphabnonsomboon School, Nongki district, Buriram province, via simple random sampling method. The classroom was set as a sampling unit. The research instruments consisted of 1) 12 cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students, 2) 12 lesson plans of the cartoon pictures

activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students, 3) a 6-item learning achievement test to assess creative writing and 4) a 5-rating scale questionnaire about student satisfaction towards the cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students, including 20 items. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation (SD.), E_1/E_2 , and E.I. values. The hypothesis was carried out employing t-test approach with dependent samples.

The results of this investigation were as follows :

1. The cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students was 87.57/84.61 which higher than the criteria set of 80/80.
2. The learning achievement of using cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students was higher than that before using those skill exercises with statistically significant difference at level of .05
3. The effectiveness index of learning by utilizing the cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students was 0.7378, which meant that the learning achievement increased to 0.7378 or 73.78%.
4. The satisfaction of the students towards learning via the cartoon pictures activity sets according to the concept of six thinking hats questions to develop creative writing for Prathomsuksa 3 students was at a high level.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายฝ่าย ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ประสิทธิ์ สุวรรณรักษ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ดร.เบญจพร วรรณปลัดภักดิ์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ดร.กระพั่น ศรีงาน ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และ ดร.โกวิท วัชรินทรางกูร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาช่วยเหลือให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย ที่อนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกในการติดต่อประสานงานการจัดทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน คือ นางนฤมล จันทร์สุขวงศ์ ศึกษาานิเทศก์ ชำนาญการพิเศษ นางพิชามณต์ สุภา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโคกสูงภูซาด นายสวัสดิ์ ปะวะเค ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ โรงเรียน คณะครู โรงเรียนบ้านหนองหว้า โรงเรียน บ้านโคกสูงภูซาด โรงเรียนบ้านโคกสว่าง และโรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ กลุ่มสว่างสูงกระสัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ได้อำนวยความสะดวกในการทดลอง หาคคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

ประ โยชน์และคุณค่าที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบบูชาพระคุณแต่บิดามารดา ผู้ให้กำเนิดชีวิต บูรพาจารย์ที่ได้อบรมสั่งสอนให้เป็นผู้มีศีล สมาธิ ปัญญา ตลอดทั้งกำลังใจ จากครอบครัวที่ช่วยส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจให้งานประสบความสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ปรีศนา ทะวันเวทย์

สารบัญ

	หน้า
หน้าอวมติ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
ประกาศคณูปการ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฐ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
สมมติฐานของการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
การจัดกระบวนการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	10
สาระสำคัญ	10
คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	11
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง	12
ชุดกิจกรรม	13
ความหมายของชุดกิจกรรม	13
แนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับชุดกิจกรรม	14

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ประเภทของชุดกิจกรรม.....	16
องค์ประกอบของชุดกิจกรรม.....	19
ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม.....	22
ประโยชน์และคุณค่าของชุดกิจกรรม.....	28
ภาพการ์ตูน	30
ความหมายของภาพการ์ตูน	30
หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนเพื่อการเรียนการสอน.....	32
ประโยชน์ของภาพการ์ตูนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	33
การเขียนเชิงสร้างสรรค์	34
ความหมายของการคิดเชิงสร้างสรรค์.....	34
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	35
ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	40
องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	40
รูปแบบการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	42
คุณค่าและความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	46
แนวทางในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	47
การวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	49
หมวดความคิด 6 ใบ	53
ความหมายของหมวดความคิด 6 ใบ.....	53
ประโยชน์ของการใช้หมวดความคิด 6 ใบ.....	56
ลำดับขั้นของการใช้หมวดความคิด 6 ใบ.....	58
การนำเทคนิคหมวดความคิด 6 ใบไปใช้ในการจัดการเรียนรู้.....	60
แผนการจัดการเรียนรู้	63
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้.....	63
ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้.....	64
ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี.....	66

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	67
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	70
ประสิทธิภาพ	72
ความหมายของประสิทธิภาพ	72
การหาประสิทธิภาพ	73
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	76
ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	76
ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	77
ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	77
ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	79
ดัชนีประสิทธิผล	83
ความหมายของดัชนีประสิทธิผล	83
การหาดัชนีประสิทธิผล	84
ความพึงพอใจ	85
ความหมายของความพึงพอใจ	85
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	86
การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ	88
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	91
งานวิจัยในประเทศ	91
งานวิจัยต่างประเทศ	95
3 วิธีดำเนินการวิจัย	98
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	98
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	98
การเก็บรวบรวมข้อมูล	107
การวิเคราะห์ข้อมูล	109

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	110
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	115
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	115
การวิเคราะห์ข้อมูล	115
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	116
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	122
ความมุ่งหมายของการวิจัย	122
สมมติฐานของการวิจัย	123
วิธีดำเนินการวิจัย	123
สรุปผลการวิจัย	124
อภิปรายผล	125
ข้อเสนอแนะ	129
บรรณานุกรม	130
ภาคผนวก	140
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	141
ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (ชุดที่ 1-4).....	142
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนที่ 1-4)	221
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)	258
แบบสอบถามความพึงพอใจ.....	267

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ข แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	269
แบบประเมินชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์	270
แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้	273
แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	276
แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ	278
ภาคผนวก ค คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	280
ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (โดยผู้เชี่ยวชาญ).....	281
ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)	284
ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (โดยผู้เชี่ยวชาญ)	286
ค่าความยากรายข้อ (P) และค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 6 ข้อ	287
ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)	288
ประสิทธิภาพชุดกิจกรรม (E ₁ /E ₂) จากการทดลองภาคสนาม (1:100).....	290
ภาคผนวก ง ระดับคะแนนของการทดสอบ	292
ค่าเฉลี่ยร้อยละ คะแนนระหว่างเรียน (E ₁) ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	293
คะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) และความก้าวหน้า (D) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	294
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์	295
รายนามผู้เชี่ยวชาญ	296
หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ	297

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือในการวิจัย	300
ประวัติย่อของผู้วิจัย	304

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
2.1 ตัวอย่างตัวชี้วัด การเรียนรู้อายุ 12-18 ปี การเขียน	12
2.2 ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์	50
2.3 การเปรียบเทียบระดับขั้นการเรียนรู้ของ Bloom กับประเภทคำถามการคิดแบบหมวด 6 ไบ ของ Edward de Bono	55
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมที่ต้องการวัด	104
3.2 แบบแผนการทดลอง	107
3.3 การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ไบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	108
4.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ยร้อยละจากการประเมินผลระหว่างเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ไบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	116
4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ยร้อยละ จากคะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	117
4.3 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_p) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ไบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	118
4.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง	118
4.5 คำนวณประสิทธิภาพของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ไบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	119
4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ไบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	120

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
ค.1 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิด หมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)	284
ค.2 ค่าเฉลี่ยผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)	287
ค.3 คำนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (โดยผู้เชี่ยวชาญ)	289
ค.4 ค่าความยากรายข้อ (P) และค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 6 ข้อ	290
ค.5 คำนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)	291
ค.6 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรม (E ₁ /E ₂) จากการทดลองภาคสนาม (1:100)	293
ง.1 ค่าเฉลี่ยร้อยละ คะแนนระหว่างเรียน (E ₁) ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	296
ง.2 คะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หลังเรียน (Post-test) และความก้าวหน้า (D) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	297

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เนื่องจากแต่ละภาษาต่างก็มีระเบียบแบบแผนของตนเอง ซึ่งเป็นที่ตกลงกันในแต่ละชาติ การสื่อสารด้วยภาษาเดียวกันจึงเป็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกเป็นพวกเดียวกัน และมีความผูกพันต่อกัน เราจึงสามารถศึกษาวัฒนธรรม ตลอดจนเอกลักษณ์ของชนชาติต่าง ๆ ได้จากศึกษาภาษาของชนชาตินั้น ๆ และนับว่าเป็นความ โชคดีของคนไทยที่มีภาษาเป็นของตนเอง ซึ่งเป็นมรดกล้ำค่าที่บรรพบุรุษได้สร้างและถ่ายทอดมาสู่ชนรุ่นหลังได้ศึกษา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน เป็นการแสดงความคิด ความต้องการและความรู้สึก คำในภาษาไทยย่อมประกอบด้วยเสียง รูป พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และความหมาย ส่วนประโยคเป็นการเรียงคำตามหลักเกณฑ์ภาษา และประโยคหลายประโยคเรียงกันเป็นข้อความ ภาษาย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ตามสภาพวัฒนธรรมของกลุ่มคน ตามสภาพของสังคมและเศรษฐกิจ การใช้ภาษาเป็นทักษะที่ผู้ใช้ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ ทั้งการอ่าน การเขียน การพูด การฟัง การดูสื่อต่าง ๆ รวมทั้งต้องใช้ให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของทางภาษา (กรมวิชาการ. 2545 : 1)

นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ในการพัฒนาเยาวชนเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติสุขและกำหนดให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยกำหนดความสามารถด้านการคิด ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 1-4) การเรียนในรายวิชาภาษาไทยมีสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้

ภาษาไทย และวรรณคดีวรรณกรรม ซึ่งทั้ง 5 สาระนั้น มีความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนมีความพร้อม อ่านออก เขียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเขียน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนสะกดคำตามอักษรวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ การเขียนเรียงความ เขียนรายงาน จากการศึกษาค้นคว้า เขียนเรื่องตามจินตนาการ เขียนวิเคราะห์ วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผู้เรียนต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551 : 1-2)

การเขียนมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของบุคคล เพราะการเขียนช่วยถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์ของบุคคลไปสู่สังคม ช่วยในการเรียนรู้ พัฒนาตนและสร้างเสริม ปัญญา ผู้เขียนจะต้องมีข้อมูล มีความคิดและความสามารถในการจัดลำดับความคิด ตลอดจน ความสามารถด้านการใช้ภาษาอย่างกว้างขวางจนมีประสบการณ์มากพอ จึงจะสามารถเขียนสื่อสาร ความรู้ ความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ (สมบัต ัตถุศรัยรัตน์ และคณะ, 2546 : 8-9) การเขียน เป็นทักษะที่ต้องอาศัยการนำถ้อยคำและความรู้จากประสบการณ์มาเรียงลำดับความคิดให้ ต่อเนื่องกัน ด้วยเหตุนี้การเขียนจึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะแสดงถึงพฤติกรรมการสร้างสรรค์ของผู้เขียน ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูผู้สอนจะต้องฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดและถ่ายทอดความคิดออกมา โดยอาศัย การถ่ายทอดคำพูดเป็นตัวหนังสือให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวและความคิดของผู้เขียน การถ่ายทอด ความคิดต้องอาศัยทั้งความรู้ ความคิดและประสบการณ์ การจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เขียน สร้างสรรค์ จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกิจกรรมการเขียนอย่างอิสระด้วยวิธีการ ที่หลากหลาย ซึ่งจุดใจให้อยากเขียน ทำลายความคิดและความสนใจของผู้เรียน (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2550 : 100) สอดคล้องกับแนวความคิดของ พวงเพ็ญ พาสุรินทร์ (2551 : 3) ที่กล่าวว่า การเขียน เชิงสร้างสรรค์จะช่วยส่งเสริมความงอกงามทางสติปัญญา สะท้อนให้เห็น ความคิด อารมณ์ ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตัวนักเรียน ทำให้ครูได้ทราบความคิดของผู้เรียน อันเป็นแนวทาง สำหรับครู ในการช่วยเหลือ แก้ไข และส่งเสริมผู้เรียน ในโอกาสต่อไป

การเรียนการสอนภาษาไทยพบว่ายังไม่บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายของหลักสูตร เท่าที่ควร จากรายงานการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ (National Assessment หรือ National Test) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2556 ของสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 พบว่า ความสามารถด้านภาษามีค่าเฉลี่ยร้อยละ 48.41 และจำนวนนักเรียนที่อยู่ในระดับคุณภาพปรับปรุงร้อยละ 21.81 อีกทั้งผลการประเมินของนักเรียน ในกลุ่มสว่างสูงกระสัง พบว่า ความสามารถด้านภาษามีค่าเฉลี่ยร้อยละ 48.36 และจำนวนนักเรียน ที่อยู่ในระดับคุณภาพปรับปรุงร้อยละ 26.01 ซึ่งยังต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศอีกด้วย (สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3, 2556 : 131-136) อีกทั้งนักเรียนระดับชั้น

ประถมศึกษา ปีที่ 3 ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ ข้อมูล จากการฟัง การดูและการอ่าน มาสื่อสารหรือถ่ายทอดผ่านการพูดหรือการเขียนได้ ควรได้รับการพัฒนาเร่งด่วน ผู้วิจัยซึ่งได้รับมอบหมายให้สอนในรายวิชาภาษาไทย จึงต้องหาแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้เป็นไปตามเป้าหมาย พบว่า การใช้ชุดกิจกรรมเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างเต็มที่ กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น ซึ่ง ดวงแสง ณ นคร กล่าวว่า ชุดกิจกรรมช่วยเร่งความสนใจ ทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนตลอดเวลา แก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะชุดกิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจและตาม โอกาสที่เอื้ออำนวยให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี (ดวงแสง ณ นคร. 2549 : 228) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ระเบียบ พรหมสุ่ย (2554 : 149) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก นับว่าชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมที่ผู้เรียนให้ความสนใจ มีความพึงพอใจ และเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

การเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กนั้น ครูผู้สอนต้องรู้จักและเข้าใจวิธีการสอนให้น่าสนุก น่าสนใจ คิดหาสิ่งเร้าหรือกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดังนั้น สิ่งเร้าที่ครูจะนำมาใช้เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทำให้เกิดการสื่อสารออกมาทางภาษาได้นั้น ควรจะเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวมีความเหมาะสมกับวัย สื่อประเภทการ์ตูนเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กระดับประถมศึกษาเป็นอย่างมาก เพราะการ์ตูนเป็นภาพวาดที่มีลักษณะแปลกและตลกขบขันที่แพร่หลาย สามารถสื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้กับผู้ดูได้ ดังนั้น เพื่อให้การเรียนการสอนได้ผลดียิ่งขึ้น ครูจึงควรใช้การ์ตูนเป็นสื่อช่วยเสริมเพิ่มเติมจากหนังสือเรียน เพราะนอกจากจะเป็นเครื่องมือที่ครูสามารถเลือกสรรนำมาวางแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ได้พัฒนาความคิดและสติปัญญาด้านการเขียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปรีดา กองเก็บดี (2555 : 75) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียน

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสำคัญยิ่งในทุกกลุ่มวิชาทั้ง 8 กลุ่ม ทั้งนี้ เพราะทุกกลุ่มวิชาล้วนแต่ต้องใช้ทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน ในการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น (ถวัลย์ มาศจรัส. 2546 : 3) แต่เนื่องจากการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีความซับซ้อนและยาก จำเป็นต้องอาศัยความรู้ ความคิด และประสบการณ์ เพื่อสร้างงานเขียนจากความคิดได้อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นการเขียนเชิงสร้างสรรค์นอกจากจะทำให้ผู้เขียนมีโอกาสดำเนินการออกทางความคิดผ่านการเขียนแล้ว ยังสามารถช่วยให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินและนำแนวคิดไปพัฒนาต่อยอดความคิดของตนเองได้อีกด้วย การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สามารถพัฒนา ด้านการเขียน การสื่อความหมาย ซึ่งจะช่วยส่งเสริมและสร้างพลังความคิดให้เยาวชนได้มีโอกาสแสดงออกทางการเขียนให้ดีและมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ นวลใย หงส์ผาแก้ว (2554 : 123-125) ที่ได้ศึกษาและวิจัยการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่าการใช้แบบฝึกการเขียนช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น และจะได้ผลดียิ่งขึ้นเมื่อนำมาใช้ควบคู่กับการสอนให้คิดโดยใช้วิธีการคิดแบบหมวด 6 ใบ ซึ่งเป็นวิธีการพัฒนาความคิด โดยการใช้คำถามหรือการตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างหลากหลาย สามารถเชื่อมโยงความคิดมาสู่การเขียนได้อย่างสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของ เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงใน ลักษณะ สิริวัฒน์ 2549 : 142 – 151) ในรูปแบบการสอนคิดแบบหมวด 6 ใบ ซึ่งเน้นกระบวนการคิดที่สามารถเรียนรู้ฝึกฝน และพัฒนาได้ การใช้กระบวนการคิดแบบหมวด 6 ใบจะช่วยให้ผู้คิดสามารถคิดได้อย่างเป็นระบบ ด้วยการตั้งคำถามใน 6 ลักษณะ เพื่อจัดระบบความคิดของผู้เรียนเป็นกรอบแนวทางในการตั้งคำถาม ดังที่ สิริวัฒน์ จิตแสง (2553 : 78-79) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดแบบหมวด 6 ใบ พบว่า ในขั้นกระบวนการคิดแบบหมวด 6 ใบ ช่วยฝึกการคิด และทำให้นักเรียนกล้าเขียนมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น ซึ่งการคิดในหลายแง่มุมและรอบด้านนี้ จะนำไปสู่การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น เป็นเรื่องที่จะต้องได้รับการปรับปรุงและพัฒนา ดังนั้นผู้วิจัย จึงสร้างชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์และความสามารถด้านภาษาในวิชาภาษาไทยที่สูงขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพทางความคิดและการเรียนรู้ต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ
3. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาชุดกิจกรรมเรื่องอื่น ๆ และการใช้แนวคิดหมวดความคิด 6 ใบ ที่สอดคล้องกับความสนใจและความพึงพอใจของผู้เรียน
4. เป็นแนวทางสำหรับนักวิจัยในการทำวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกลุ่มโรงเรียนสว่างสูง กระสัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านนุกระสัง โรงเรียนบ้านหนองมัน โรงเรียนบ้านสระสะแก โรงเรียนบ้านสะเดาหวาน โรงเรียนบ้านหนองหว้า โรงเรียนบ้านโคกสว่าง โรงเรียนบ้านโคกลอย โรงเรียนบ้านสระตะเคียน โรงเรียนบ้านตะกรุมทอง โรงเรียนบ้านโนนพะไล โรงเรียนบ้านโคกสูงคูขาด และโรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 12 ห้อง รวม 148 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้อง รวม 17 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับสลาก โดยกำหนดห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 (ป.3/2, ป.3/5, ป.3/6) ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและ รายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ และสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 (ป.3/1, ป.3/4) เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ โดยเป็นการเรียนรู้ตามลำดับขั้นทักษะ ได้แก่ การเขียนคำ การเขียนวลี การเขียนประโยค และการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โดยใช้เวลาในการทดลอง จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง ซึ่งไม่รวมเวลาการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน หมายถึง สื่อประสมที่รวบรวมกิจกรรมและการฝึกปฏิบัติอย่างมีระบบและต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เกิดความรู้ ความเข้าใจมากขึ้น บรรลุวัตถุประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ชุด ประกอบด้วย การเขียนคำ การเขียนวลี การเขียนประโยค และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ อย่างละ 3 ชุด

2. แนวคิดหมวด 6 ใบ หมายถึง รูปแบบของความคิดพิจารณาสิ่ง ๆ เดียวกันในหลาย ๆ มุมมอง ประกอบด้วย หมวดสีขาวแทนข้อเท็จจริง ข้อมูลที่เป็นกลาง หมวดสีแดงแทนอารมณ์ความรู้สึก หมวดสีน้ำเงินแทนความคิดทางด้านลบ เหตุผลในการปฏิเสธ หมวดสีเหลืองแทนความคิดทางด้านบวก คุณค่า หมวดสีเขียวแทนความคิดริเริ่ม มุมมองใหม่ ความคิดสร้างสรรค์และหมวดสีฟ้าแทนการคิดอย่างเป็นระบบ มีระเบียบขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเทคนิคการตั้งคำถามตามแนวคิดของหมวดความคิด 6 ใบของ เดอ โบ โน มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. การเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนที่ผู้เขียนต้องใช้ความรู้ ความคิดและประสบการณ์ต่าง ๆ มาประมวลและสร้างจินตนาการ เพื่อแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระเสรีด้วยสำนวนภาษาที่มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง อันแสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์หรือมีรูปแบบการเขียนที่แปลกใหม่และมีคุณค่าในทางสร้างสรรค์ จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีการฝึกตามขั้นตอน คือ การเขียนคำ การเขียนวลี การเขียนประโยค และการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนแนวการจัดการเรียนรู้ที่ครูเตรียมไว้ล่วงหน้า เพื่อให้การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และมาตรฐานตามหลักสูตร ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้และมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5. ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านกระบวนการและด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่คาดหวัง คือ 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้คะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้คะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ

7. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าของผู้เรียนที่แสดงถึงความรู้ที่เพิ่มขึ้นหลังจากการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

8. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกด้านบวกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

9. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนในกลุ่มสว่างสูงกระสัง อำเภอนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 จำนวน 148 คน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้ลำดับการนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. ชุดกิจกรรม
3. ภาพการ์ตูน
4. การเขียนเชิงสร้างสรรค์
5. หมวดความคิด 6 ใบ
6. แผนการจัดการเรียนรู้
7. ประสิทธิภาพ
8. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
9. คำนีประสิทธิผล
10. ความพึงพอใจ
11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 11.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 11.2 งานวิจัยต่างประเทศ

การจัดกระบวนการการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้กำหนดสาระสำคัญ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้และคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ไว้ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 2551 : 1 – 3)

สาระสำคัญ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพ ให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ จึงได้จัดทำหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อเป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษานำไปใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องตามกรอบของหลักสูตร ซึ่งมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
2. การเขียน การเขียนสะกดตามอักษรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์
3. การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ
4. หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
5. วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

กล่าวโดยสรุป หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้ความสำคัญกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นอย่างมาก เพราะเป็นภาษาประจำชาติที่ทุกคนจะต้องใช้ในการติดต่อสื่อสาร และเป็นพื้นฐานสำคัญทำให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนสาระอื่น ๆ ได้อีกด้วย

คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ว่าจะต้องมีคุณภาพ ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 2551 : 3)

1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทหรือกรองง่าย ๆ ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน
2. มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน
3. เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูด แสดงความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสารเล่าประสบการณ์และพูดแนะนำหรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดูและพูด
4. สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำในประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่าย ๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ
5. เข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำ บทอาขยานและบทหรือกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้

กล่าวโดยสรุป การเขียนเป็นเกณฑ์ประเมินคุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่ การเขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ รวมทั้งการเขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียนล้วนมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วย 5 สาระ คือ 1) การอ่าน 2) การเขียน 3) การฟัง การดู และการพูด 4) หลักการใช้ภาษาไทย และ 5) วรรณคดีและวรรณกรรม ตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551 : 23 – 24) ดังตาราง 2.1

ตาราง 2.1 ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 2 การเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป. 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด 2. เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างชัดเจน 3. เขียนบันทึกประจำวัน 4. เขียนจดหมายลาครู 5. เขียนเรื่องตามจินตนาการ 6. มีมารยาทในการเขียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดตามรูปแบบการเขียนตัวอักษรไทย 2. การเขียนบรรยายเกี่ยวกับลักษณะของคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ 3. การเขียนบันทึกประจำวัน 4. การเขียนจดหมายลาครู 5. การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำ ภาพ และหัวข้อที่กำหนด 6. มีมารยาทในการเขียน เช่น <ul style="list-style-type: none"> - เขียนให้อ่านง่าย สะอาด ไม่ขีดฆ่า - ไม่ขีดเขียนในที่สาธารณะ - ใช้ภาษาเขียนเหมาะสมกับเวลา สถานที่ และบุคคล - ไม่เขียนล้อเลียนผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นเสียหาย

กล่าวโดยสรุป ตัวชี้วัด ท 3.1 ป.3/2 เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างชัดเจน และ ท 3.1 ป.3/5 เขียนเรื่องตามจินตนาการ ตรงตามสาระการเรียนรู้ การเขียนบรรยายเกี่ยวกับ ลักษณะของคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ และการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำ ภาพ และหัวข้อที่กำหนด

กล่าวโดยสรุป การจัดกระบวนการการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผู้สอน จะต้องตระหนักว่าครูเป็นผู้จัดการความรู้ และทักษะกระบวนการที่จะสามารถส่งผลให้นักเรียน สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และใช้ภาษาเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ ในสาขาวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนนับว่าเป็นนวัตกรรมที่มีความสำคัญมากอย่างหนึ่งใน กระบวนการจัดการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือที่จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ ครูผู้สอนสามารถเลือกนำมาใช้จัดการเรียนรู้ได้อย่าง หลากหลาย

ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่มีชื่อเรียกต่าง ๆ กัน เช่น ชุดการเรียนการสอน ชุดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม เป็นต้น เป็นนวัตกรรมที่ครูสร้างขึ้นเพื่อพัฒนา ผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ ในที่นี้ผู้วิจัยขอใช้คำว่า ชุดกิจกรรม เพื่อให้ครอบคลุม ถึงกิจกรรมของครูและนักเรียน คำว่า ชุดกิจกรรม นักการศึกษาได้กล่าวถึง ชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2549 : 50) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อประสมที่ให้นักเรียน ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ตามความสามารถ ประกอบด้วย เนื้อหา กิจกรรม แบบฝึก เพื่อให้ให้นักเรียนใช้ประกอบการเรียนในเรื่องนั้น ๆ

ดวงแสง ฉ นคร (2549 : 226) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม เป็นสื่อสำเร็จรูปที่นำเอาสื่อมากกว่า หนึ่งชนิดมาใช้ในระบบในลักษณะสื่อประสม ตามเนื้อหาวิชาและวัตถุประสงค์ของการสอน แต่ละหน่วย เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ระพิน โพธิ์ศรี (2550 : 1) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม คือ สื่อการสอนที่ประกอบไปด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สะท้อนถึงปัญหาและความต้องการในการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม การเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ที่นำมาบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ สามารถ นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ชุดการฝึกอบรม หรือชุดการสอนต่าง ๆ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 51) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นกระบวนการเรียนรู้ เป็นสื่อการสอนที่เป็นลักษณะของสื่อประสม เป็นการใช้สื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ต้องการ โดยอาจจัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อ เนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

สุคนธ์ ลินธพานนท์ และคณะ (2552 : 41) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมที่ครูใช้ประกอบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้เรียนศึกษาและใช้สื่อต่าง ๆ ในชุดการเรียนการสอนที่ผู้สอนสร้างขึ้น ชุดกิจกรรมเป็นรูปแบบของการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีขั้นตอน เป็นระบบชุด จนกระทั่งนักเรียนสามารถบรรลุได้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งในชุดกิจกรรมประกอบด้วย สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล

กล่าวโดยสรุป ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อประสมที่รวบรวมกิจกรรมและการฝึกปฏิบัติอย่างมีระบบและต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เกิดความรู้ ความเข้าใจมากขึ้น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ชุด ประกอบด้วย การเขียนคำ การเขียนวลี การเขียนประโยค และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ อย่างละ 3 ชุด

แนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมจะประสบความสำเร็จได้ ต้องคำนึงถึงแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรม ดังแนวคิดของนักการศึกษาต่อไปนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 92) ได้กล่าวว่าแนวคิดและหลักการในการนำชุดกิจกรรมมาใช้ในกระบวนการศึกษาพอสรุปได้ 5 ประการ ดังนี้

1. การประยุกต์ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนการสอนควรคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ต้องเปลี่ยนวิธีการสอนจากการยึดครูเป็นหลัก และเปลี่ยนมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนเอง และเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ
3. ใช้สื่อการสอนที่ทั้งครูและนักเรียนร่วมกันผลิตขึ้นมา โดยมีแนวคิดที่เปลี่ยนจากสื่อเพื่อช่วยครู เป็นสื่อเพื่อช่วยผู้เรียน
4. เพิ่มการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เปลี่ยนแนวทางการสอนจากทิศทางเดียวเป็นหลากหลายทิศทาง รวมทั้งมีการระดมทรัพยากรจากชุมชนท้องถิ่นเข้ามาใช้ในกิจกรรม มาช่วยในการทำกิจกรรม และพยายามจัดกิจกรรมให้ออกนอกห้องเรียน

5. เปิดโอกาสให้นักเรียนกำหนดแนวทางในการเรียน การประเมินผลโดยใช้
จุดมุ่งหมาย ที่ต้องการพัฒนาเป็นหลัก

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2545 : 10-11) ได้กล่าวถึงแนวคิดหรือหลักการที่นำไปสู่
การผลิตชุดกิจกรรม ดังนี้

1. เป็นแนวคิดตามหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งใน
การจัดการเรียนการสอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเองตามระดับ
ความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยช่วยเหลือแนะนำตามความเหมาะสม
2. เป็นแนวคิดที่พยายามจะเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอน จากที่เคยยึดครูเป็น
ศูนย์กลางหรือเป็นแหล่งเรียนรู้มาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียน โดยการใช้แหล่งเรียนรู้
จากสื่อต่าง ๆ ในรูปแบบชุดกิจกรรม ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เรียนจะศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง มีครูคอยแนะแนว
การเรียนรู้
3. เป็นแนวคิดที่พยายามจะจัดระบบการผลิตและการใช้อุปกรณ์ มาเป็นสื่อการสอน
แบบประสม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยผู้เรียนในการเรียนรู้มากกว่าใช้ช่วยครูในการสอน
4. เป็นแนวคิดที่พยายามจะสร้างปฏิสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างครูกับผู้เรียนและ
สิ่งแวดล้อมโดยนำสื่อการสอนและกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ประกอบ
กิจกรรมร่วมกัน
5. เป็นแนวคิดที่ยึดหลักจิตวิทยาการจัดสภาพการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรม
การเรียนรู้ด้วยตัวเองทราบข้อมูลย้อนกลับว่าการทำงานของตนเองถูกหรือผิด มีการเสริมแรง
ทางบวก ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปที่ละขั้นตามความสามารถและความสนใจของตนเอง

กล่าวโดยสรุป การนำแนวคิดและหลักการในการสร้างชุดกิจกรรมมาใช้นั้นต้องคำนึงถึง
ความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านต่างๆ เพราะนักเรียนมีทั้ง เก่ง ปานกลาง อ่อน การสร้าง
ชุดกิจกรรมจึงควรสร้างให้มีความเหมาะสม ตลอดจนการใช้สื่อการสอนที่หลากหลายแลเหมาะสม
กับเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน
ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ครูผู้สอนต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพราะแรงจูงใจจะส่งผลให้
เกิดประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น อีกทั้งการฝึกซ้ำบ่อย ๆ จะทำให้เกิดความชำนาญและมี
ความคงทนในการเรียนรู้

ประเภทของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมที่มีความหลากหลาย สามารถนำมาเป็นสื่อการสอนได้หลายประเภทด้วยกัน นักการศึกษาหลายท่านได้จัดแบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 94-95) ได้แบ่งชุดกิจกรรมไว้ 3 ประเภท คือ

1. ชุดกิจกรรมประกอบด้วยคำบรรยาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้ลดน้อยลง และเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมมากขึ้น
2. ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมแบ่งกลุ่ม ชุดกิจกรรมนี้มุ่งเน้นที่ตัวนักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน ประกอบด้วยชุดกิจกรรมย่อยที่มีจำนวนเท่ากับศูนย์กิจกรรมนั้น นักเรียนอาจจะต้องการความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อยในระยะเริ่มเท่านั้น ในขณะที่ทำกิจกรรมหากมีปัญหา นักเรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ

3. ชุดกิจกรรมเป็นรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้นักเรียนใช้เรียนด้วยตนเอง ตามลำดับขั้น ความสามารถของแต่ละบุคคล เมื่อจบแล้วจะทำการทดสอบประเมินความก้าวหน้าและศึกษาชุดอื่นต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาจะปรึกษากันได้ระหว่างนักเรียนและผู้สอนพร้อมจะให้ความช่วยเหลือทันที ในฐานะผู้ประสานงานหรือผู้ชี้แนะแนวทาง

ลาโรจน์ โศภีรักษ์ (2546 : 137-138) ได้แบ่งชุดกิจกรรมออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. ชุดกิจกรรมรายบุคคล เป็นชุดสื่อประสมที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเองจากแหล่งความรู้ในรูปของสื่อต่างๆ ในสถานการณ์และสภาพแวดล้อมที่จัดไว้เป็นระบบ โดยเรียนเป็นขั้นตอนและแต่ละขั้นตอนก็ต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนทราบผลการเรียนของตนเองทันที

2. ชุดกิจกรรมประกอบด้วยคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมที่ออกแบบไว้อย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้สอนใช้ประกอบการสอน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนให้ได้ดีขึ้น เพราะชุดกิจกรรมประกอบด้วยคำบรรยายจะมีรายละเอียดขั้นตอน มีวัสดุอุปกรณ์ แบบวัดและประเมินไว้เรียบร้อยแล้ว ผู้สอนเพียงดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้เท่านั้น

3. ชุดกิจกรรมสำหรับกลุ่ม ชุดกิจกรรมแบบนี้มุ่งที่จะให้ผู้เรียน เรียนรู้โดยการทำกิจกรรมโดยจัดเป็นรูปหรือศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งในชุดการสอนก็จะระบุวัตถุประสงค์ แนวคิด เนื้อหา สื่อแบบวัดและประเมินที่แบ่งเป็นจุดย่อยๆ ตามลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งจะแบ่งตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน หรือแบ่งตามกิจกรรมการเรียนจากชุดการสอนแบบกลุ่มหรือศูนย์การเรียนนั้น จะเป็นการดำเนินกิจกรรมของผู้เรียนเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยดูแลและประเมินภายหลังจากการเรียนทั้งหมดแล้วเท่านั้น

4. ชุดกิจกรรมทางไกล เป็นชุดกิจกรรมรายบุคคลหรือสื่อประสมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยตนเองในระบบการจัดการเรียนการสอนทางไกล ทั้งนี้ผู้เรียนต้องศึกษาเรียนรู้จากสื่ออื่น ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

ดวงแสง ฌ นคร (2549 : 226-227) กล่าวว่า ชุดการสอนแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. ชุดการสอนแบบบรรยาย หรือชุดการสอนสำหรับครู เป็นสื่อสำเร็จรูปที่จัดทำสำหรับผู้สอนใช้ในการบรรยาย เนื้อหาในการสอนแบบบรรยาย จะแบ่งหัวข้อที่จะบรรยายและกิจกรรมตามลำดับขั้น สื่อการสอนที่ใช้อาจเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนจำนวนมาก เช่น แผ่นภาพโปร่งใส สไลด์ ภาพยนตร์ อาจมีกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม

2. ชุดการสอนสำหรับกิจกรรมกลุ่ม หรือชุดการสอนที่ใช้กับศูนย์การเรียนเป็นสื่อสำเร็จรูปที่ใช้ในศูนย์การเรียน โดยเน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมทำกิจกรรมเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5-7 คน ในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยชุดกิจกรรมย่อย ๆ ตามจำนวนศูนย์ ซึ่งสื่อการสอนจัดไว้ในรูปแบบสื่อประสม อาจเป็นสื่อรายบุคคล หรือสื่อสำหรับกลุ่มผู้เรียนทั้งศูนย์ใช้ร่วมกัน

3. ชุดการสอนรายบุคคล หรือชุดการเรียน เป็นสื่อสำเร็จรูปที่มีการจัดระบบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามลำดับขั้นที่ระบุไว้ ผู้เรียนสามารถเรียนด้วยตนเองตามความสนใจของแต่ละคน ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ชุดการสอนประเภทนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง ผู้สอนจะเป็นผู้ที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือ และผู้เรียนอาจนำชุดการสอนไปศึกษาเองที่บ้าน ได้เป็นการส่งเสริมและฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

สุคนธ์ สิ้นรพานนท์ (2551 : 16) กล่าวว่าไว้ว่าชุดการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนในระบบนั้นสามารถจัดทำได้ 4 รูปแบบ คือ

1. ชุดการเรียนการสอนสำหรับครู เป็นชุดการสอนที่ครูใช้ประกอบการสอน ประกอบด้วยคู่มือครู สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย มีการจัดกิจกรรมและสื่อการสอนประกอบการบรรยายของผู้สอน ชุดการเรียนการสอนมีเนื้อหาสาระวิชาเพียงหน่วยเดียว ใช้กับผู้เรียนทั้งชั้นเรียน แบ่งเป็นหัวข้อที่จะบรรยายมีการกำหนดกิจกรรมตามลำดับขั้น

2. ชุดการเรียนการสอนสำหรับกิจกรรมกลุ่ม เป็นการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้ร่วมกันโดยปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนต่างๆ ที่กำหนดไว้ในชุดการเรียนการสอนหรืออาจเรียนรู้ในชุดการเรียนการสอนในศูนย์ กล่าวคือในแต่ละศูนย์การเรียนจะมีชุดการเรียนการสอนในแต่ละหัวข้อย่อยของหน่วยการเรียนรู้ที่จะให้ผู้เรียนศึกษา ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะหมุนเวียนศึกษาความรู้และทำกิจกรรมของชุดการสอนจนครบทุกศูนย์การเรียนรู้

3. ชุดการเรียนการสอนรายบุคคล เป็นชุดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเรียนรู้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในชุดการเรียนการสอน และเมื่อศึกษาจนครบขั้นตอนแล้วผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ด้วยตนเอง

4. ชุดการเรียนการสอนแบบผสม เป็นชุดการเรียนการสอนที่มีการจัดกิจกรรมหลากหลาย บางขั้นตอนครูผู้สอนอาจให้ผู้เรียนศึกษาความรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลและบางขั้นตอนอาจให้ผู้เรียนศึกษาความรู้จากชุดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551 : 51) กล่าวไว้ว่า ชุดกิจกรรมที่ใช้กันอยู่แบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายของครู เป็นชุดการสอนสำหรับผู้เรียนกลุ่มใหญ่หรือเป็นการสอนที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ชุดการสอนแบบนี้ลดเวลาในการอธิบายของผู้สอนให้ผู้สอนพูดน้อยลง เพื่อเพิ่มเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม หรือชุดกิจกรรมสำหรับการเรียนกลุ่มย่อย เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ประมาณกลุ่มละ 4-8 คน โดยใช้สื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมนี้มักใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น

3. ชุดกิจกรรมรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการและความสนใจของตนเอง อาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ จุดประสงค์หลัก คือมุ่งให้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชาเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ชุดกิจกรรมนี้ส่วนใหญ่จัดในลักษณะหน่วยการสอนย่อยหรือ โมดูล เช่น ชุดวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

กล่าวโดยสรุป ชุดกิจกรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือชุดกิจกรรมแบบรายบุคคล ซึ่งมุ่งให้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชาเพิ่มเติม 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มหรือชุดกิจกรรมแบบกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม ทำกิจกรรมจนครบทุกศูนย์ด้วยกิจกรรมที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้ศึกษาโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคล ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจและฝึกปฏิบัติเพิ่มเติมจากเนื้อหาวิชาที่เรียนไปแล้ว

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ในการสร้างชุดกิจกรรมในการเรียนการสอนนั้น ผู้สร้างจะต้องศึกษาองค์ประกอบของชุดกิจกรรม เพื่อนำมากำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น ดังแนวคิดของนักการศึกษา ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 95-97) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ภายในชุดกิจกรรมสามารถจำแนกออกเป็น 4 ส่วนด้วยกัน คือ

1. คู่มือ เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอน หรือผู้เรียนตามชนิดของชุดกิจกรรม ภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรมเอาไว้อย่างละเอียด อาจทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้
2. บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนหรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่าง ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บัตรจะมีอยู่ในชุดกิจกรรมแบบกลุ่มและรายละเอียดซึ่งจะประกอบไปด้วย

2.1 คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา

2.2 คำสั่งให้ผู้เรียนดำเนินการ

2.3 การสรุปบทเรียน

3. เนื้อหา สารและสื่อ จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่าง ๆ อาจประกอบด้วยบทเรียน โปรแกรม สไลด์ เทปบันทึกเสียง ตัวอย่างจริง รูปภาพ เป็นต้น ผู้เรียนจะศึกษาจากสื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุในชุดการสอนตามบัตรคำสั่งที่กำหนดให้

4. แบบประเมินผล ผู้เรียนจะทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเอง ก่อนและหลังแบบประเมินผลอยู่ในชุดการเรียนการสอนอาจจะเป็นแบบฝึกหัด ให้เติมคำในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูก จับคู่ คูผลจากการทดลอง หรือให้ทำกิจกรรม เป็นต้น

ส่วนประกอบข้างต้นนี้จะบรรจุอยู่ในกล่องหรือซอง จัดเอาไว้เป็นหมวดหมู่เพื่อสะดวกแก่การใช้ นิยมแยกออกเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. กล่องหรือซอง

2. สื่อการสอนและบัตรบอกชนิดของการสื่อการสอนเรียงตามการใช้

3. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

3.1 รายละเอียดเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้และหน่วยการสอน

3.2 รายละเอียดเกี่ยวกับผู้เรียน

3.3 เวลา จำนวนชั่วโมง

3.4 สาระสำคัญ

3.5 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.6 เนื้อหาสาระและประสบการณ์

3.7 กิจกรรมและสื่อการสอนประกอบด้วยวิธีการสอน

3.8 การประเมินผล วัดผล การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. อุปกรณ์ประกอบอื่น ๆ

ดวงแสง ณ นคร (2549 : 227) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบหลักที่เหมือนกัน ดังนี้

1. คู่มือครูและแบบปฏิบัติสำหรับครูผู้ใช้ชุดการสอน และผู้เรียน
2. คำสั่งหรือการมอบหมายงานเพื่อกำหนดแนวทางของการเรียนให้นักเรียน
3. เนื้อหาสาระซึ่งแบ่งเป็นหน่วยย่อย ๆ ประกอบกับสื่อการสอน และกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคลซึ่งกำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
4. แบบประเมินผลเป็นการประเมินกระบวนการ และผลของการเรียนรู้ในการประเมินกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึกหัด รายงาน ส่วนผลการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบ สำหรับชุดการสอนกิจกรรมกลุ่มละชุดการเรียนอาจทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานในเรื่องที่เรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 52) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. คู่มือครู เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างเอียด
2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้
3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่างๆ จัดไว้ในรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้
 - 3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ (Fact Sheet) ของเนื้อหาเฉพาะ บทเรียน โปรแกรม เป็นต้น
 - 3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ เทปบันทึกเสียง เทปโทรทัศน์ สไลด์ (Slide) วิดิทัศน์ (Video) ซีดีรอม (CD-ROM) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เป็นต้น
4. แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเอง ทั้งก่อนและหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิดก็ได้

ทิสนา เขมณี (2551 : 10-12) กล่าวว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรม ประกอบด้วย

1. ชื่อกิจกรรม ประกอบด้วย หมายเลขกิจกรรม ชื่อกิจกรรมและเนื้อหาของกิจกรรม
2. คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรม และลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น
3. จุดหมาย เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น
4. ความคิดรวบยอด เป็นส่วนหนึ่งที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้น ส่วนนี้ควรได้รับการย้ำและเน้นเป็นพิเศษ
5. สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม
6. เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุเวลาโดยประมาณว่ากิจกรรมนั้นควรใช้เวลาเพียงใด
7. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุในการจัดกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สุคนธ์ สนิธพานนท์ (2551 : 18) ได้สรุปไว้ว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ

1. คำชี้แจงในการใช้ชุดการเรียนการสอน เป็นคำชี้แจงให้ผู้เรียนทราบจุดประสงค์ของการเรียน ศึกษาชุดการเรียนการสอนและส่วนประกอบของชุดการเรียนการสอน เช่น ประกอบบัตรคำสั่ง บัตรปฏิบัติการ บัตรเนื้อหา บัตรฝึกหัดและบัตรเฉลย บัตรปฏิบัติการและบัตรเฉลย บัตรทดสอบ และบัตรเฉลยบัตรทดสอบ
2. บัตรคำสั่ง เป็นการชี้แจงรายละเอียดของการศึกษาชุดการเรียนการสอน
3. บัตรกิจกรรมหรือบัตรปฏิบัติการ บางชุดการเรียนการสอนออกแบบให้มีบัตรกิจกรรมหรือบัตรปฏิบัติ ซึ่งเป็นบัตรที่บอกให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ
4. บัตรเนื้อหา เป็นบัตรที่บอกเนื้อหาที่ให้ผู้เรียนศึกษา สิ่งที่ควรมีในบัตรเนื้อหา คือ หัวเรื่อง สูตร นิยาม และคำอธิบาย
5. แบบฝึกหัดหรือบัตรงาน เป็นแบบฝึกหัดที่ให้ผู้เรียนทำหลังจากได้ทำกิจกรรมและศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้ว
6. บัตรเฉลยแบบฝึกหัด เมื่อผู้เรียนแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว สามารถตรวจสอบความถูกต้องจากบัตรเฉลยแบบฝึกหัด
7. บัตรทดสอบ เมื่อผู้เรียนได้ทำบัตรแบบฝึกหัดเสร็จแล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้ในหัวข้อที่เรียนนั้นๆ ต่อจากนั้นให้ผู้เรียนทำบัตรทดสอบ
8. บัตรเฉลยบัตรทดสอบ เป็นบัตรที่มีคำตอบของบัตรทดสอบที่ผู้เรียนได้ทำไปแล้ว เป็นการตรวจสอบหรือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในการศึกษาชุดการเรียนการสอนนั้น

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของชุดกิจกรรมควรมี 3 ส่วน คือ 1) ส่วนหน้า ได้แก่ คำชี้แจง คำแนะนำในการใช้ชุดกิจกรรม มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และจุดประสงค์ การเรียนรู้ ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักที่ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ จึงต้องมีข้อมูลที่ชัดเจน 2) กิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ใบความรู้ และแบบฝึกกิจกรรม ตามความสำคัญของกิจกรรมที่ครูออกแบบไว้ 3) ส่วนหลัง ได้แก่ การอ้างอิง เฉลยแบบทดสอบ และแบบฝึก ซึ่งจะต้องมีคำตอบที่ชัดเจน หรือมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน เพื่อให้มีความเข้าใจ ในเรื่องที่เรียน และต้องมีการอ้างอิงที่น่าเชื่อถือได้

ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม

นักการศึกษาได้กำหนดขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ดังนี้ วาสนา ชาวหา (2545 : 132-137) ได้กล่าวถึงหลักการสร้างชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. ขั้นตอนวางแผนทางวิชาการ ซึ่งประกอบด้วย

1.1 กำหนดเนื้อเรื่อง ขอบข่ายเรื่อง และระดับชั้นเพื่อจะได้ดำเนินเรื่อง ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนและถูกต้อง

1.2 การวางจุดมุ่งหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนบทเรียนให้เป็นไปตาม จุดหมายที่วางไว้ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ชนิด

1.2.1 จุดมุ่งหมายทั่วไป เป็นจุดมุ่งหมายกว้างๆ ของวิชานั้น

1.2.2 จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะทำให้ดำเนินเรื่อง ได้ตามความหมาย เพราะจุดมุ่งหมายนี้กระจำที่สุด ซึ่งทุกคนสามารถเข้าใจตรงกัน และผู้วัด ความสามารถในสิ่งที่ต้องการจะวัดได้

1.3 การวิเคราะห์เนื้อหา เป็นการแตกเนื้อหาให้ละเอียด และเรียงลำดับจากง่าย ไปยาก โดยระมัดระวังการข้ามขั้นตอนที่ควรจะกล่าวถึง และความสับสนในการเรียงลำดับเนื้อหา สิ่งใดควรกล่าวก่อน สิ่งใดควรกล่าวทีหลัง การกระทำขั้นนี้เรียกว่า การวิเคราะห์ภารกิจ ซึ่งเป็นสิ่ง ที่สำคัญมาก เพราะจะทำให้ นักเรียนสามารถเข้าใจได้ดีตลอดบทเรียน

1.4 สร้างแบบทดสอบเพื่อนำไปใช้สอบก่อนเรียน และหลังจากได้เรียนบทเรียน แล้ว ซึ่งจะเป็นเครื่องชี้ว่าบทเรียนนี้ใช้ได้หรือไม่ แบบทดสอบที่ใช้ก่อนและหลังบทเรียนนี้ควรจะเป็นฉบับเดียวกัน หรือถ้าเป็นคนละฉบับก็ควรเป็นแบบทดสอบที่วัดในเนื้อหาเดิมและตรงตาม จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เพียงแต่ว่าข้อความหรือวิธีการพลิกแพลงแตกต่างกันออกไป

2. ขั้นตอนการเขียน ประกอบด้วยน้อยย่อย ๆ ที่เรียกว่ากรอบ โดยเริ่มจากกรอบ เริ่มต้นแล้วตามด้วยกรอบฝึก ทั้งสองกรอบนี้เรียกว่า กรอบสอน ในกรอบสอนนี้จะป้อนความรู้ให้ทีละน้อยจนคาดว่านักเรียนเข้าใจดีในเรื่องย่อยหรือจุดสอน ในจุดสุดท้ายของกรอบสอนจะมีกรอบสอบ เพื่อดูว่านักเรียนเข้าใจในเรื่องที่เรียนหรือยัง แล้วจึงจะไปยังกรอบสอนและกรอบฝึกต่อไป

3. ขั้นตอนการทดลอง ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

3.1 การทดลองเป็นรายบุคคลและแก้ไข ควรเลือกนักเรียนในการทดลองที่อ่อนกว่าปานกลางเล็กน้อย โดยการทดสอบก่อน จากนั้นให้นักเรียนเรียนบทเรียน ในขณะที่เดียวกัน ผู้สร้างต้องคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและจดบันทึกไว้ เพื่อที่จะได้นำไปขัดเกลาบทเรียนให้ใช้ได้เหมาะสมต่อไป เมื่อนักเรียน เรียนจบแล้วให้ทำแบบทดสอบอีกครั้งหนึ่ง

3.2 การทดลองเป็นกลุ่มและปรับแก้ไข นักเรียนที่จะนำมาทดลองในระยะนี้ ควรจะเป็นนักเรียนปานกลาง 5-8 คน ก่อนจะทำการทดลองควรสร้างความเข้าใจแก่นักเรียนเสียก่อน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจว่าคนที่เป็นที่ปรึกษาและให้ความช่วยเหลือและแก้ไขปรับปรุงบทเรียนให้ดีขึ้น

3.3 การทดลองภาคสนาม หรือทดลองกับห้องเรียนจริง และปรับปรุงแก้ไข ดำเนินการเหมือนระยะแรกๆ เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขจนเป็นที่แน่ใจว่า เหมาะสมที่จะนำมาใช้

4. ขั้นใช้ผลผลิต เป็นขั้นนำบทเรียนที่ผ่านการทดลองทั้ง 3 ครั้ง ไปใช้กับนักเรียนที่อยู่ในสภาพชั้นเรียนต่างๆ ไป ซึ่งผู้สร้างจะต้องติดตามผลการใช้บทเรียนอยู่เสมอเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้น

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 44) กล่าวถึงการสร้างชุดกิจกรรม มีขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุของการจัดการเรียนรู้
2. ศึกษารายละเอียดของหลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ และกิจกรรมที่เป็นปัญหา
3. เลือกเนื้อหาที่เหมาะสม แบ่งเป็นบท เป็นตอน หรือเป็นเรื่อง เพื่อแก้ปัญหาที่พบ
4. ศึกษารูปแบบการสร้างชุดกิจกรรม และกำหนดส่วนประกอบของชุดกิจกรรม
5. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์ เนื้อหา วิธีการและสื่อการเรียนรู้ ประกอบชุดกิจกรรมในแต่ละบทแต่ละตอน
6. เขียนเนื้อหาในแต่ละตอน ภาพประกอบแผนภูมิ และข้อทดสอบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้
7. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

8. นำไปทดลองใช้ในห้องเรียน และเก็บบันทึกผลการใช้

9. นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่อง

10. นำไปใช้จริง

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 53-55) เสนอขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรม ดังนี้

1. กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรม อาจกำหนดตามเรื่องในหลักสูตร หรือกำหนดขึ้นใหม่ก็ได้ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาและลักษณะการใช้ชุดการสอนนั้น ๆ การแบ่งเนื้อเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรมในแต่ละระดับย่อมไม่เหมือนกัน

2. การกำหนดหมวดหมู่เนื้อหาประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดหมู่วิชาหรือบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม

3. จัดเป็นหน่วยการสอนจะแบ่งเป็นกี่หน่วย หน่วยหนึ่ง ๆ จะใช้เวลาานเท่าใดนั้นควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยระดับชั้นผู้เรียน

4. กำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหัวข้อการสอนออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อสะดวกแก่การเรียนแต่ละหน่วยควรประกอบด้วยหัวข้อย่อย หรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ประมาณ 4-6 หัวข้อ

5. กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะเรียนให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการ แนวคิดอะไร ถ้าผู้สอนเองยังไม่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง การกำหนดกรอบความคิดหรือหลักการก็จะไม่ชัดเจน ซึ่งจะรวมไปถึงการจัดกิจกรรม เนื้อหาสาระ สื่อและส่วนประกอบอื่น ๆ ก็จะไม่ชัดเจนตามไปด้วย

6. กำหนดจุดประสงค์การสอน หมายถึง จุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รวมทั้งการกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ให้ชัดเจนตามไปด้วย

7. กำหนดกิจกรรมการเรียน จะต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียน หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามคำสั่ง การตอบคำถาม การเขียนภาพ การทดลอง การเล่นเกม การแสดงความคิดเห็น การทดสอบ เป็นต้น

8. กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอนแบบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

9. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการผู้สอนใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนในแต่ละหัวเรื่องเรียบร้อยแล้ว ควรจัดสื่อการสอนเหล่านั้นแยกออกเป็นหมวดหมู่ ในกล่องหรือแฟ้มที่เตรียมไว้ก่อนหรือนำไปหาประสิทธิภาพ เพื่อหาความตรง ความเที่ยงก่อนนำไปใช้ เราเรียกการสอนแบบนี้ว่าชุดการสอน

10. สร้างข้อทดสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย การสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนและหลังเรียน ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนดให้เกิดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ ข้อสอบไม่ควรมากเกินไป แต่ควรเน้นกรอบความรู้ความสำคัญในประเด็นหลักการมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อย หรือถามเพื่อความจำเพียงอย่างเดียวและเมื่อสร้างเสร็จควรทำเฉลยไว้ให้พร้อม เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

11. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เมื่อสร้างชุดกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ต้องนำชุดกิจกรรมนั้น ๆ ไปทดสอบก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความครอบคลุมและความเที่ยงตรงของเนื้อหาเป็นต้น

ประภาพรรณ เส็งวงศ์ (2551 : 42-43) กล่าวถึงการสร้างชุดกิจกรรม มีขั้นตอนดังนี้

1. สังเกตปัญหาและบันทึกปัญหาที่เกิดจากการเรียนรู้
2. ศึกษาสาเหตุของปัญหา โดยพิจารณาปัญหาที่มีผลเสียต่อการเรียนรู้มากที่สุด
3. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร
4. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้
5. ปรีกษาผู้เชี่ยวชาญตามกลุ่มสาระการเรียนรู้
6. กำหนดโครงร่างกระบวนการแก้ปัญหาในสาระการเรียนรู้นั้น ๆ เป็นบท ๆ หรือเป็นตอน ๆ
7. ศึกษารูปแบบการเขียนชุดกิจกรรม
8. กำหนดส่วนประกอบภายในชุดกิจกรรม
9. รวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาเขียนทฤษฎี หลักการ เนื้อหา วิธีการ ภาพ แผนภูมิ
10. ลงมือเขียนเนื้อหาแต่ละเล่ม
11. ปรีกษาผู้เชี่ยวชาญให้ช่วยพิจารณาปรับปรุงแก้ไข
12. นำไปทดลองใช้สอนในห้องเรียน
13. ประเมินผลการใช้และการจัดการเรียนรู้
14. ปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่องให้สมบูรณ์

สุคนธ์ สิ้นรพานนท์ (2551 : 19) กล่าวว่า การที่ผู้สอนสร้างชุดกิจกรรม เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น ครูควรคำนึงถึงการดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. เลือกหัวข้อ (Topic) กำหนดขอบเขตและประเด็นสำคัญของเนื้อหา ผู้สร้างชุดกิจกรรมควรเลือกหัวข้อและประเด็นสำคัญ ได้จากการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ในระดับชั้นที่จะสอนว่าหัวข้อใดเหมาะสมที่ควรนำไปสร้างชุดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของผู้เรียน
3. เขียนจุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน การเขียนจุดประสงค์การเขียนเป็นลักษณะจุดประสงค์เฉพาะหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบจุดประสงค์ เมื่อศึกษาชุดกิจกรรมจบแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถอย่างไร
4. การสร้างแบบทดสอบ การสร้างแบบทดสอบ มี 3 แบบคือ
 - 4.1 แบบทดสอบวัดพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน เพื่อว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานก่อนที่จะมาเรียนเพียงพอหรือไม่ เมื่อทดสอบแล้วถ้าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานไม่เพียงพอ ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆ โดยวิธีใด เป็นต้น หรือผู้สอนอาจอธิบายความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้เรียนในเรื่องนั้นๆ
 - 4.2 แบบทดสอบย่อย เพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนหลักจากเรียนจบในแต่ละหน่วยจากการศึกษาชุดกิจกรรมจบแล้ว
5. จัดทำชุดกิจกรรม ประกอบด้วย
 - 5.1 บัตรคำสั่ง
 - 5.2 บัตรปฏิบัติการ และบัตรเฉลย (ถ้ามี)
 - 5.3 บัตรเนื้อหา
 - 5.4 บัตรแบบฝึกหัด และบัตรเฉลยแบบฝึกหัด
 - 5.5 บัตรทดสอบและบัตรเฉลยแบบทดสอบ
6. วางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนเตรียมออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีหลักการสำคัญ คือ
 - 6.1 ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะและควบคุมการเรียนการสอน
 - 6.2 เลือกกิจกรรมหลากหลายที่เหมาะสมกับชุดการเรียนการสอน
 - 6.3 ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการคิดอย่างหลากหลาย เช่น คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

6.4 มีกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น

7. การรวบรวมและการจัดสื่อการเรียนการสอน

สุจิต เหมวัล (2555 : 41) กล่าวถึงการสร้างชุดกิจกรรมมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรและเอกสารประกอบการใช้หลักสูตร
2. วิเคราะห์หลักสูตร
3. วิเคราะห์นักเรียน
4. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม วิเคราะห์

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

5. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้
6. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการและจิตวิทยาการเรียนรู้
7. ออกแบบการสร้างชุดกิจกรรม
8. สร้างชุดกิจกรรม
9. นำชุดกิจกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องสาระการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ชุดฝึกกิจกรรม แบบทดสอบ โดยสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

10. นำชุดกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)
11. ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
12. นำชุดกิจกรรม ไปทดลองใช้ครั้งที่ 1 กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเล็ก จำนวน 3 คน

แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพ

13. นำชุดกิจกรรม ไปทดลองใช้ครั้งที่ 2 กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มกลาง จำนวน 9 คน แล้ว

นำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพ

14. นำชุดกิจกรรม ไปทดลองใช้ครั้งที่ 3 กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหญ่ จำนวน 30 คน

แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป ในการสร้างชุดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพนั้นมีลำดับขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ 1) วิเคราะห์ปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร 3) ศึกษาทฤษฎี หลักการ และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม 4) ออกแบบกิจกรรม จากง่ายไปยาก 5) ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญแล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ 6) นำไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ 7) ปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ และ 8) นำไปใช้สอนจริง

ประโยชน์และคุณค่าของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมที่สร้างประโยชน์และคุณค่าในการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างมาก คึงแนวคิดของนักการศึกษาต่อไปนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 110-111) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบรายบุคคล ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ ความสนใจตามเวลาและโอกาสที่เหมาะสมของแต่ละคน
2. ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู เพราะชุดกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้ด้วยตนเองหรือต้องการความช่วยเหลือจากผู้สอนเพียงเล็กน้อย
3. ช่วยในการศึกษานอกระบบ โรงเรียน เพราะผู้เรียนสามารถนำเอาชุดกิจกรรมไปใช้ได้ ทุกสถานที่และเวลา
4. ช่วยลดภาระและช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้แก่ครู เพราะชุดกิจกรรมผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถนำไปใช้ได้ทันที
5. เป็นประโยชน์ในการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้
6. ช่วยให้ครูได้วัดผลผู้เรียนได้ตามความมุ่งหมาย
7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเองและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
8. ช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ
9. ช่วยฝึกให้ผู้เรียนรู้จักเคารพ นับถือความคิดเห็นของผู้อื่น

ดวงแสง ฅ นคร (2549 : 228) ได้กล่าวถึงประโยชน์ชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ช่วยเร้าความสนใจผู้เรียนที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมประกอบกิจกรรมด้วยตนเองซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนสนใจต่อการเรียนตลอดเวลา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี เนื่องจากสามารถเรียนซ้ำหรือเร็วได้ตามความสามารถของตนเอง
3. ส่งเสริมและฝึกหัดให้ผู้เรียน รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
4. ช่วยลดบทบาทผู้สอนจากการบรรยาย เป็นผู้แนะนำ ช่วยเหลือโดยให้ชุดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ต่างๆ แทนครู
5. ผู้เรียนได้ทราบผลการเรียนของตนเอง จากแบบประเมินผลและเฉลยที่มีอยู่ในชุดกิจกรรม

6. แก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะชุดกิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และตาม โอกาสที่เอื้ออำนวยให้แก่ผู้เรียนซึ่งมีความแตกต่าง

7. สร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ครู เพราะในการผลิตชุดกิจกรรมนั้น ได้จัดระบบการใช้สื่อการสอนทั้งทางการผลิตสื่อการสอน ตลอดจนข้อเสนอแนะสำหรับผู้สอนให้สามารถนำไปปฏิบัติใช้ได้ทันที

8. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง หรือการศึกษาตลอดชีพเพราะสามารถนำชุดกิจกรรมไปใช้ในการเรียนด้วยตนเองได้ทุกสถานที่

9. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ เพราะชุดกิจกรรมได้ผลิตขึ้นโดยระบบและกลุ่มผู้มีความรู้ความสามารถ มีการทดลองใช้จนแน่ใจว่าใช้ได้ผลดี มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้แล้ว จึงนำออกไปเผยแพร่

สุคนธ์ สิ้นรพานนท์ (2551 : 21) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการศึกษาความรู้ในชุดกิจกรรมด้วยตนเองเป็นการฝึกทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการอ่าน และสรุปความรู้อย่างเป็นระบบ
2. การทำแบบฝึกหัด แบบทักษะการเรียนรู้ และแบบทักษะการคิดทำชุดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนรู้จักคิดเป็นและแก้ปัญหาเป็น สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาที่กำหนดโดย สมศ.
3. ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง จากการที่ผู้เรียนทำตามคำสั่งในขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดในชุดกิจกรรม การตรวจแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ หรือไปงานด้วยตนเองนั้นทำให้ผู้เรียนรู้จักฝึกทำตามกติกา
4. ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน เป็นการฝึกความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย
5. การใช้ชุดกิจกรรมนั้นสามารถศึกษานอกเวลาเรียนได้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบของผู้สอนที่เอื้อต่อการศึกษาดด้วยตนเอง

สุจิต เหมวัล (2555 : 38-39) กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของชุดกิจกรรม ดังนี้

1. สามารถจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
2. ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา
3. จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น

4. สามารถจัดกิจกรรมโดยผสมผสานบูรณาการเชื่อมโยงความรู้อื่น ๆ อย่างได้สัดส่วน สมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
5. สามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้ สิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ได้ตลอดเวลาทุกสถานที่
6. เป็นเครื่องมือในการสอนซ่อมเสริมนักเรียนที่เรียนอ่อน เรียนช้า และนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
7. เป็นเครื่องมือในการทบทวนเนื้อหาบทเรียนและฝึกซ้ำให้เกิดความชำนาญ
9. ฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ รักการเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเต็มศักยภาพ
10. ฝึกนักเรียนด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านความรับผิดชอบ รักการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

กล่าวโดยสรุป ชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รู้จักคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ มีวินัยและมีความรับผิดชอบ ครูสามารถใช้เป็นเครื่องมือและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และมีทิศทางในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตร อีกทั้งยังเป็นทางเลือกให้สถานศึกษาใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมจึงมีประโยชน์และคุณค่า ทั้งต่อตัวนักเรียนเอง ต่อตัวครู และต่อการศึกษา

ภาพการ์ตูน

ภาพการ์ตูนเป็นสื่อการเรียนการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ สามารถกระตุ้น ความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถนำมาประกอบเป็นชุดกิจกรรมในการ จัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้อย่างน่าสนใจ

ความหมายของภาพการ์ตูน

การ์ตูนเป็นที่รู้จักของทุกชาติทุกภาษา เพราะสื่อความหมายได้ดีทั้งทางด้านการศึกษา ถ่ายทอดข่าวสาร ใช้ในการ โฆษณาและด้านอื่นๆ อีกทั้งการ์ตูนมีรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจ เข้าใจง่าย การ์ตูนส่วนมากจึงถูกเขียนขึ้นมาเพื่อความสนุกสนาน ให้อารมณ์ขัน คลายความเครียด มีผู้ให้ความหมายของคำว่า การ์ตูน ไว้หลายท่าน ดังนี้

จินตนา ไบกาซูยี (2545 : 222) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า เป็นภาพวาดบนกระดาษ แข็งที่เป็นภาพล้อเลียนวาดอยู่ในกรอบ แสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่ายชัดเจน มีคำบรรยายสั้น ๆ ส่วนใหญ่ภาพจะแสดงความคิดเสียดสี เปรียบเปรย ล้อเลียนอากัปกริยาบางอย่างของบุคคลหรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความรู้สึกขำขัน และดูมีชีวิตชีวาที่น่าสนใจ

สันต์รัช ศรีคำแท้ (2545 : 57) ได้กล่าวว่า การ์ตูนเป็นลักษณะของการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ที่มีความเป็นมาอันยาวนาน รากศัพท์ดั้งเดิมของคำว่าการ์ตูน มาจาก Cartone ซึ่งเป็นคำในภาษาอิตาลี หมายถึงแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ ในภาษาอังกฤษยังมีคำว่า Caricature ใช้แทนความหมายของ “ภาพล้อ” ในช่วงสุดท้ายของศตวรรษที่ 16 พี่น้องสกุลการ์เร็คซึ่งกับมิตรสหายได้ร่วมกันเปิดสตูดิโอขึ้นมาแห่งหนึ่ง คนกลุ่มนี้ชอบวาดภาพเพื่อน ๆ มาล้อเลียน จึงมีการตั้งชื่อภาพทำนองนี้ว่า Caricature ใช้ในความหมายของการเติมสิ่งต่าง ๆ ลงไปให้มากขึ้นหรือขยายรายละเอียดให้เกินจริง

จักรินทร์ สุธชนะ (2550 : 17-18) ได้กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคล สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์จำลองมาจากความคิด อาจเป็นภาพที่เกินความจริง ล้อเลียนหรือขบขัน เพื่อสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเกี่ยวกับเรื่องราว เหตุการณ์ บุคคล โดยผู้อ่านมีอารมณ์ตามภาพนั้น ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. การ์ตูนล้อเลียนของจริง เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะเหมือนจริงหรือใกล้เคียงกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ทั้งสัดส่วน รูปร่าง บุคลิกภาพของตัวละคร ซึ่งแสดงให้เห็นความรู้สึกหรืออารมณ์ออกมาทางสีหน้าท่าทาง

2. การ์ตูนล้อเลียนของจริงที่เป็นภาพเขียนบิดเบือนจากความจริงตามธรรมชาติ ซึ่งมักจะเน้นลักษณะเฉพาะที่เด่น ๆ หรือส่วนสำคัญของตัวละคร เพื่อการสื่อความหมายล้อเลียนให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขบขันตามภาพ

สิริพันธุ์ แนบสนิท (2550 : 27) ได้กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในความเป็นจริง มีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่ง มุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียนเสียดสี และใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี

วรรณิ ปัดดาวโร (2553 : 44) ได้กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่ไม่เหมือนภาพจริง และเป็นภาพเลียนแบบธรรมชาติที่มีรายละเอียดที่หายิบ ๆ ภาพวาดการ์ตูนมีจุดมุ่งหมาย เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านมีอารมณ์คล้ายตาม และเกิดความสนุกสนาน สอดแทรกด้วยเนื้อหาสาระ การ์ตูนจึงเป็นที่นิยมทั้งเด็กและผู้ใหญ่

ราชบัณฑิตยสถาน (2556 : 116) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน จะได้รู้สึกขบขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อหามักเป็นนิทานหรือนวนิยาย

สรุปได้ว่า ภาพการ์ตูน หมายถึง ภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ โดยไม่เน้นให้เหมือนกับความเป็นจริงทั้งหมด โดยจะตัดทอนรายละเอียดออกมา ภาพการ์ตูนจึงเขียนขึ้นด้วยลายรูปเส้นแบบง่าย ๆ ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน แสดงการล้อเลียน เสียดสี หรือประกอบเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือหรือเป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ สร้างความคลกขบขัน สนุกสนาน เกิดความเพลิดเพลินและสามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี

หลักการเลือกการ์ตูนเพื่อการเรียนการสอน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 123) ได้อธิบายหลักการเลือกการ์ตูนในการนำไปประกอบการสอน ดังนี้

1. เลือกการ์ตูนที่เหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน การ์ตูนที่ใช้ประกอบการสอนจะต้องเป็นการ์ตูนที่นักเรียนเข้าใจความหมายได้ ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม การ์ตูนที่เข้าใจยาก ใช้กับเด็กเล็กไม่ค่อยได้ผล เพราะเด็กเล็กมีประสบการณ์น้อย ดูไม่รู้เรื่อง
2. เลือกการ์ตูนที่ออกแบบง่าย ๆ การ์ตูนคือภาพที่สมมติขึ้น ควรเป็นภาพที่ทำให้เข้าใจง่าย เขียนให้มีลักษณะเฉพาะของคนหรือวัตถุนั้นจะทำให้จำได้ง่าย สามารถดูออกว่าเป็นอะไร การเขียนการ์ตูนอาจจะเขียนเฉพาะเค้าหน้าหรือลักษณะรูปร่าง ใช้เส้นเพียงไม่กี่เส้น ส่วนประกอบอื่นก็มีบ้างไม่มากนัก แต่หลักสำคัญคือ ต้องให้มีลักษณะเฉพาะ เมื่อเห็นแล้วรู้ได้ทันทีว่าเป็นใคร อีกอย่างหนึ่งที่ควรมีคือ คำอธิบายประกอบภาพนั้นอย่างสั้น ๆ แต่การ์ตูนบางภาพไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบาย ถ้าภาพนั้นเป็นภาพที่สื่อความคิดให้แก่ผู้ดูอยู่แล้ว
3. การ์ตูนที่มีสัญลักษณ์ให้ความหมายชัดเจน คนดูหรือคนอ่านย่อมที่จะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์หรือภาพการ์ตูนนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี ช่วยสื่อความหมายให้เข้าใจเรื่องราวในภาพได้ดีขึ้น

บุษบา ชูคำ (2550 : 34) ได้กล่าวถึงหลักการเลือกการ์ตูนประกอบการสอนว่า การเขียนการ์ตูนหรือเลือกภาพการ์ตูนประกอบการสอนนั้น ต้องดูลักษณะของภาพการ์ตูนด้วย ซึ่งต้องมีขนาดที่เหมาะสม มีความชัดเจน ควรเป็นภาพสี เพื่อให้เกิดความสนใจในการเรียน และอาจจะผูกเรื่องให้คลกขบขันและให้เหมาะกับวัยของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนมาใช้ประกอบการสอนได้ 4 ประการ คือ

- 1) เลือกการ์ตูนให้เหมาะสมกับวัยและธรรมชาติของผู้เรียน
- 2) เลือกการ์ตูนที่มีสัญลักษณ์ให้ความหมายชัดเจน
- 3) เลือกการ์ตูนที่ออกแบบง่าย ๆ เข้าใจง่าย ๆ สามารถดูออกว่าเป็นอะไร มีขนาดและภาพสีที่ที่เหมาะสม และ
- 4) พิจารณาเลือกการ์ตูนจากคุณลักษณะ ประโยชน์และข้อจำกัดให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนและผู้เรียนอย่างเหมาะสม

ประโยชน์ของภาพการ์ตูนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูน ไว้ดังนี้

วิลลาร์ด สุนทรโรจน์ (2545 : 124) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1. กระตุ้นหรือเร้าใจให้อยากเรียนและเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียน
2. ใช้สำหรับอธิบายให้เกิดความเข้าใจ เช่น ในวิชาพลศึกษา เราอาจเขียนการ์ตูนเพื่อช่วยอธิบายความหมายของคำหรือประโยคต่าง ๆ ได้
3. ใช้เป็นกิจกรรมของนักเรียน เช่น อาจให้เด็กวาดการ์ตูน เพื่อแสดงความเข้าใจของเด็ก เพื่อครูจะได้ดูว่านักเรียนเข้าใจเรื่องที่สอนไปมากน้อยแค่ไหน และเพื่อเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เราอาจให้เด็กเขียนการ์ตูนประกอบการ โฆษณาหรือแสดงความคิดเห็นอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

นิตา ชูโต และกลุ่มจิตต์ พลายเวช (2547 : 3-4) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนทางด้านการศึกษา ดังนี้

1. ทำให้เด็กสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ทำให้การสอนดีขึ้น โดยใช้วิธีการสอนเป็นรายตัว
3. ทำให้ฝึกการอ่านได้เป็นอย่างดี
4. ทำให้ความสนใจการอ่านเพิ่มขึ้น
5. ทำให้เด็กมีมโนภาพที่ดั่งาม สร้างความคิดสร้างสรรค์
6. ทำให้เกิดแนวคิดที่ดี
7. ทำให้เด็กจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้สูงกว่าเด็กที่อ่านตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว
8. ทำให้เด็กรู้จักเก็บความจากเรื่องที่อ่านได้
9. ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจ สนใจในภาพ และก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
10. ทำให้เด็กจะเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์
11. ทำให้เด็กได้รับความรู้ และมีความรู้คู่คุณธรรม ถ่ายทอดค่านิยมที่ดี
12. ทำให้ช่วยฟื้นฟูจิตใจในภาวะต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ชดเชยสิ่งที่ขาดแคลนในเด็กได้

บุษบา ชูคำ (2550 : 34) กล่าวว่า ประโยชน์ของการ์ตูน คือ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียน ผ่อนคลายความเครียด ทำให้เกิดความสนุกสนานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น

ปิยธิดา สังฆะ โณ (2550 : 32) กล่าวว่า การ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการ์ตูนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ และผู้เรียนเรียนรู้โดยไม่เบื่อหน่าย เกิดความรู้สึกสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ซึ่งใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชา ทุกกลุ่มประสบการณ์

เจริญสุข คงชาติ (2552 : 20) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนในการเรียนการสอน ดังนี้

1. สร้างบทเรียนให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
2. การ์ตูนช่วยนำเสนอและชี้แนะให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น
3. ทำให้บทเรียนสนุกสนานและน่าติดตาม
4. สร้างภาพจำลองและมีการสื่อความหมายแปลกใหม่
5. ช่วยพัฒนาการเรียนรู้เป็นขั้นเป็นตอน โยงกรอบความรู้ได้ดี

กล่าวโดยสรุป ภาพการ์ตูนมีประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพการ์ตูนเป็นตัวช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างความสนใจในการเรียน และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียน และช่วยให้เด็กเกิดความคิดที่จะเรียบเรียงเรื่องที่เห็น หรือเรียนรู้ออกมาได้ดี เนื่องจากการ์ตูนสามารถถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาเป็นภาพ อีกทั้งยังช่วยสร้างเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงเลือกภาพการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ในการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์

เมื่อใดก็ตามที่บุคคลเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาแล้ว ไม่สามารถสื่อสารให้ผู้อื่นได้ทราบ ความคิดสร้างสรรค์นั้นก็จะมีประโยชน์ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสื่อสารให้ผู้อื่นได้ทราบ เพื่อที่จะได้นำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ และการสื่อสารให้ผู้อื่นทราบได้นั้นมีอยู่หลายวิธีหนึ่งในจำนวนนั้น คือ การเขียน โดยในการสื่อสาร ผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการในการเขียนและเขียนด้วยภาษาที่ทำให้ผู้อ่านได้เกิดภาพ ด้วยถ้อยคำที่สละสลวย มีกลวิธีในการเขียน และมีสำนวนทางภาษาที่มีคุณค่า

ความหมายของการคิดเชิงสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) เป็นความสามารถทางด้านหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีผู้สนใจศึกษากันอย่างกว้างขวาง โดยมีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

วณิช สุธารัตน์ (2547 : 164) สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความคิดที่เกิดขึ้น ต่อเนื่องจากจินตนาการ โดยมีลักษณะที่แตกต่างไปจากความคิดของบุคคลอื่น ความคิดสร้างสรรค์ อาศัยพื้นฐานจากประสบการณ์เดิม คือ ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร การศึกษาเหตุผล และการใช้ปัญญา ในการจัดสร้างรูปแบบของความคิดในรูปแบบใหม่

สุวิทย์ มูลคำ (2547 : 14) กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความสำคัญต่อเด็กทำให้สามารถสร้างความคิด จินตนาการ ไม่จันต่อสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่กำหนดไว้

อารี พันธุ์ณี (2547 : 35) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดจินตนาการ ที่หลากหลาย อาจเกิดจากคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ กับประสบการณ์เดิม ให้เกิดสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2549 : 15) กล่าวถึงการคิดเชิงสร้างสรรค์ว่า หมายถึง การขยาย ขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่ สู่อความคิดใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหา คำตอบที่ดีที่สุดกับปัญหาที่เกิดขึ้น

กล่าวโดยสรุป ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดจินตนาการ ในหลายแง่มุม อาศัยความรู้ผสมผสานกับประสบการณ์ที่มีอยู่ นำมาประยุกต์ สร้างสรรค์ ประดิษฐ์ คิดค้นสิ่งใหม่ ที่หลากหลาย โดยความคิดสร้างสรรค์นี้จะต้อง ไม่ลอกเลียนแบบความคิดผู้อื่น การสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับความคิด การพูด การเขียน รวมทั้งการกระทำเชิงสร้างสรรค์จึงต้องมีการคิดเชิงสร้างสรรค์เป็นพื้นฐาน

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดเชิงสร้างสรรค์

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2547 : 44-47) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายท่าน เช่น Freud และ Kris ได้เสนอความแนวความคิดเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตได้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับ ความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) ส่วนกูไบและรุจ (Kubie & Rugg) ซึ่งเป็น นักจิตวิทยาแนวใหม่ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการรู้สติกับจิตได้สำนึก ซึ่งอยู่ระหว่างการรู้สติกับจิตได้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรม นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะ หรือสถานการณ์นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยม นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีแนวความคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสำนึกแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจในตนเอง และใช้ตนเองตามศักยภาพของตนเอง มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

4. ทฤษฎี AUTA ทฤษฎีนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาแนวคิดตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิควิธีการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 การตระหนักความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเองและพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และการมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับรูปแบบของชีวิต

5. ทฤษฎีของทอเรนซ์ (Torrance Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกลึกซึ้งไวต่อปัญหา หรือสิ่งบกพร่องหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้น ขึ้นต่อไปเป็นการรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมติฐาน เพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ต่อไป ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์นั่นเอง และทอเรนซ์

เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือ The Creative problem Solving process ซึ่งกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แบ่งออกได้เป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact – finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่เกิดความรู้สึก กังวลใจ มีความสับสนวุ่นวายเกิดขึ้นในจิตใจแต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้ก็พยายาม ตั้งสติ และพิจารณาว่า ความยุ่งยาก สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem – finding) ในขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อพิจารณาโดยรอบคอบแล้ว จึงสรุปว่า ความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายใจนั้น ก็คือ การมีปัญหานั้นเกิดขึ้นนั่นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea – finding) ในขั้นนี้ก็ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่าปัญหาเกิดขึ้น ก็พยายามคิดและตั้งสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution – finding) ในขั้นนี้ก็จะได้พบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance – finding) ในขั้นนี้เป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร และต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหาหรือการค้นพบยังไม่จบตรงนี้ แต่ผลที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป

ลักษณะ สรีวิวัฒน์ (2549 : 142 – 145) ได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์สรุปได้ดังนี้

1. ทฤษฎีแบบโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) ได้อธิบายถึงความสามารถทางสมองของมนุษย์ในรูปแบบ 3 มิติ ดังนี้

1.1 มิติด้านเนื้อหา (Contents) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่สมองรับเข้าไปด้วยการคิด จำแนกเป็น 5 ลักษณะ คือ ภาพ (Figural) เสียง (Auditory) สัญลักษณ์ (Symbolic) ภาษา (Semantic) และพฤติกรรม (Behavioral)

1.2 มิติวิธีการคิด (Operations) หมายถึง มิติที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะของกระบวนการปฏิบัติงานของสมอง หรือลักษณะของการคิดในลักษณะต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ คือ การรู้และเข้าใจ (Cognition) การบันทึกความจำ (Memory recording) การจำถาวร (Memory retention) การคิดแบบอนกนัย (Divergent thinking) การคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) และการประเมินค่า (Evaluation)

1.3 มิติผลของการคิด (Product) หมายถึง ผลของการปฏิบัติการหรือการคิดของสมอง ผลของการคิด เกิดจากการทำงานของมิติที่ 1 และมิติที่ 2 นั้นเอง และผลการคิดนี้จะมีรูปแบบแตกต่างกัน 6 ลักษณะ คือ หน่วย (units) จำพวก (Classes) ความสัมพันธ์ (Relation) ระบบ (System) การแปลงรูป (transformations) และการประยุกต์ (Implications)

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของวอลลาซ (Wallach) ได้อธิบายถึง ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นมาได้ นั้น จะต้องผ่านขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

- 2.1 ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นระยะของการเตรียมข้อมูลต่าง ๆ
- 2.2 ขั้นฟักตัว (Incubation) เป็นระยะที่ใช้ความคิดแต่ผลงานยังไม่เกิด
- 2.3 ขั้นคิดออก (Illumination or insight) เป็นระยะที่คิดคำตอบออกทันทีที่ดูเหมือนเป็นระยะที่กำลังไม่คิดอยู่
- 2.4 ขั้นพิสูจน์ (Verification) เป็นระยะพิสูจน์คำตอบเพื่อให้เกิดความมั่นใจ

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของเทย์เลอร์ (Tayler) ได้อธิบายถึง ผลงานความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้นอาจจะเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 6 ขั้น ดังต่อไปนี้

- ขั้นที่ 1 เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นสุด เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างอิสระ
- ขั้นที่ 2 เป็นงานที่ผลิตออกมาโดยอาศัยทักษะบางประการแต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่
- ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่แสดงถึงความคิดใหม่ของบุคคล
- ขั้นที่ 4 ขั้นความคิดสร้างสรรค์ ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใคร แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่แตกต่างไปจากคนอื่น
- ขั้นที่ 5 ขั้นพัฒนาปรับปรุงผลงานในขั้นที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ขั้นที่ 6 ขั้นความคิดสร้างสรรค์สุดยอด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมสูงสุดได้

4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของออสบอร์น (Osborn) ได้อธิบายถึง ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดจินตนาการประยุกต์ และได้กล่าวถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ว่ามี 7 ขั้นตอนได้แก่

4.1 ปัญหา สามารถระบุให้ทราบถึงประเด็นปัญหาที่ต้องการจะใช้ความคิดสร้างสรรค์มาแก้ไขได้

4.2 การเตรียมและรวบรวมข้อมูล เป็นการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา

4.3 การวิเคราะห์ เป็นการแยกแยะข้อมูลเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสมในขั้นต่อไป

4.4 การใช้ความคิดหรือคัดเลือกเพื่อหาทางเลือกต่าง ๆ เป็นการหาทางเลือกที่เป็นไปได้และเหมาะสมที่สุดจากหลายๆ ทางเลือก

4.5 การฝึกความคิด และการทำให้กระจ่าง

4.6 การสังเคราะห์หรือการบรรลุชิ้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน

4.7 การประเมินผล เป็นการคัดเลือกจากคำตอบที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

5. ทฤษฎีคิดนอกรอบของเดอ โบโน (De Bono) ได้อธิบายถึง ความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถที่จะคิดนอกรอบความคิดเดิม การคิดเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้ ฝึกหัดและสอนกันได้เหมือนทักษะอื่น ๆ การคิดนอกรอบทำให้นักเรียนรู้จักการสร้างแนวคิดหลากหลาย แนวคิดและความคิดในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ มีกระบวนการคิดเป็น 2 ระยะ คือ

5.1 การคิดระยะที่ 1 เป็นกระบวนการคิดเพื่อให้เกิดแนวคิดในการพิจารณาปัญหาและสามารถมองหามโนทัศน์สร้างแนวคิดที่จะใช้แก้ปัญหา

5.2 การคิดระยะที่ 2 เป็นกระบวนการคิดในกรอบ เมื่อใช้การคิดในระยะที่ 1 แล้วเป็นการทดสอบว่าแนวคิดใดเหมาะสมที่สุด

ทอร์เรนซ์ (Torrance 1964 ; อ้างถึงใน ปรานี สุรสิทธิ์ 2549 : 108) กล่าวว่า บุคคลที่มีความสามารถสร้างสรรค์สูงจะต้องมีองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะต้องมีศักยภาพทางความคิด (Cognitive) และมีความอดทน มีความอยากรู้อยากเห็น กล้าเสี่ยง ซึ่งเป็นลักษณะทางอารมณ์ (Affective) หรือแรงจูงใจที่เอื้ออำนวยต่อการคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปด้วยเสมอ กล่าวอีกนัยหนึ่ง องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความสามารถ (Abilities) ทักษะ (Skill) และแรงจูงใจ (Motivation) ที่คิดสร้างสรรค์ทั้งสามองค์ประกอบนี้ อยู่ในลักษณะที่เอื้อซึ่งกันและกัน จะไม่เกิดขึ้นโดดเดี่ยวหรืออิสระ

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์สามารถจำแนกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางจิต ซึ่งมองความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นลักษณะภายในจิตของแต่ละบุคคลซึ่งแตกต่างกัน และกลุ่มที่เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางความคิด ในกลุ่มนี้มองความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นกระบวนการทางการคิดที่สามารถจะส่งเสริมหรือพัฒนาให้เพิ่มขึ้นได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่มีอยู่ในตัวบุคคลทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอน การฝึกฝนในการแก้ปัญหา การจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย และมีการกระตุ้น โดยใช้สิ่งเร้าเป็นแรงเสริม

ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ (Creative writing) เป็นทักษะทางภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร เป็นการเขียนถ่ายทอดจินตนาการแปลกใหม่ ซึ่งเป็นการส่งสารโดยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ผู้รับสารด้วยวิธีการอ่าน มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2545 : 7) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นผลงานอย่างมีอิสระ โดยใช้ความคิดของตนเอง ซึ่งอาศัยพื้นฐานประสบการณ์จากการเรียนรู้หลายลักษณะ ซึ่งแสดงออกให้เห็นว่าผู้เขียนได้ริเริ่มเรื่อง โดยใช้จินตนาการของตนได้อย่างสมเหตุสมผล มิได้ลอกเลียน

ประภาศรี สีหอำไพ และคณะ (2546 : 24) ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยภาษาที่เขียน ชัดเกล่าอย่างเหมาะสมถูกต้องตามประเภทหรือเนื้อหาที่แสดงออก โดยใช้ถ้อยคำและสำนวนของผู้เขียนเอง

ถวัลย์ มาศจรัส (2546 : 4) ได้ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่า หมายถึงงานเขียนที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียน ด้วยสำนวนภาษาที่มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเองหรือมีรูปแบบการเขียนที่มีความแปลกใหม่ มีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับของสาธารณชน

อัญญา ชิวพันธ์ (2550 : 3) ได้ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่า หมายถึงการเขียนที่มีลักษณะของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยผู้เขียนต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนเองมาเชื่อมโยงความคิดในการเขียน

กล่าวโดยสรุป การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ การเขียนที่ผู้เขียนต้องใช้ความรู้ ความคิด และประสบการณ์ต่าง ๆ มาประมวลและสร้างจินตนาการ เพื่อแสดงออกมาทางความคิดได้อย่างอิสระเสรี ด้วยสำนวนภาษาที่มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง อันแสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หรือมีรูปแบบการเขียนที่แปลกใหม่และมีคุณค่าในทางสร้างสรรค์

องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผู้เขียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อที่จะได้นำมาเป็นแนวทางและเป็นกรอบในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

กรรมกรัง พวงเกษม (2544 : 36) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์สรุปได้ ดังนี้

1. ความจริงใจ ผู้เขียนต้องค้นหาและเขียนในสิ่งที่ตนคิดและสนใจจริง ๆ ซึ่งถ้าหากงานเขียนใดขาดความจริงใจ จะทำให้คุณค่าของงานเขียนนั้นค่อยลงไปมาก
2. อารมณ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ดีนั้น เน้นการเสนอจินตนาการ ทศนคติ และอารมณ์ ความรู้สึกมากกว่าบรรยายข้อเท็จจริง
3. ความคิดริเริ่ม การเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องอาศัยความคิดริเริ่มแปลกใหม่ เพื่อการสร้างผลงานใหม่ ๆ โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบผู้อื่น
4. การสร้างประสบการณ์ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องอาศัยประสบการณ์ เพื่อนำมาเป็นวัตถุดิบและสร้างพื้นฐานความนึกคิดในการเขียน แล้วถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดนั้นไปสู่ผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่านเกิดภาพขึ้นในความนึกคิดและได้ประสบการณ์ใหม่ๆ จากการอ่านงานเขียนนั้น ๆ

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2550 : 5-8) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ครูมีบุคลิกที่สร้างสรรค์ เนื่องจากครูอยู่ใกล้ชิดกับผู้เรียนตลอดเวลา จึงเป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพื่อจูงใจและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน ซึ่งได้แก่ จัดหากิจกรรมเร้าใจใหม่ ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกด้านต่างๆ การรับฟังความคิดเห็นของทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน การใช้คำถามทำให้เกิดคำตอบหลายๆอย่าง การกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็น การชมเชย การให้กำลังใจ การมีประชาธิปไตยในการสอน การจัดบรรยากาศให้จูงใจ
2. การจัดบรรยากาศในการเรียนที่จูงใจ ให้ผู้เรียนรักการเขียนสร้างสรรค์ ครูทำได้โดยไม่ให้บรรยากาศในการทำงานเคร่งเครียดเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนจะได้ทำงานด้วยความสบายใจ
3. เริ่มจากสิ่งใกล้ตัว การเขียนจากสิ่งใกล้ตัวเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญอย่างยิ่ง ในการสอนการเขียนสร้างสรรค์ เพราะช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียนให้อยากเขียน อยากเล่าในสิ่งที่มีประสบการณ์ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะเขียนเรื่องราวต่าง ๆ อย่างสบายใจ สิ่งใกล้ตัวที่จะนำมาใช้อาจเป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เริ่มจากครอบครัว โรงเรียน หรือสถานที่ต่าง ๆ
4. ยั่วยุให้มีความคิดที่แตกฉาน ผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จะต้องมีบุคลิกที่ฉับไวที่จะรับรู้ปัญหาต่าง ๆ สามารถมองเห็นปัญหา มีความว่องไวที่จะแสดงความคิดใหม่ ๆ ตลอดจนรู้จักการหาทางปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น
5. สนุกในการเขียน ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนอย่างมีชีวิตชีวา โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนานไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดอย่างเต็มที่ ช่วยสร้างให้เกิดแรงบันดาลใจในการเขียน

6. ฝึกผู้เรียนให้เกิดทักษะ ผู้เรียนที่ไม่มีพรสวรรค์ในการเขียนก็สามารถแสวงหาความสำเร็จที่จะเขียนได้ ถ้าผู้เรียนมีแนวทางในการปฏิบัติให้ถูกต้อง ในการนำเอาหลักเกณฑ์ในการเขียนมาใช้ให้ถูกทาง ตลอดจนหมั่นฝึกฝนตนเองให้เกิดความชำนาญ

กล่าวโดยสรุป การเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนใหญ่ ประกอบด้วย ตัวผู้เขียนและสภาพแวดล้อม กล่าวคือ ผู้เขียนต้องมีความคิดริเริ่ม มีจินตนาการในการเขียน หมั่นฝึกฝนอยู่เสมอ ซึ่งเป็นการแสดงออกทางความคิดและประสบการณ์ของผู้เขียน และต้องมีการจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย สภาพแวดล้อมใกล้ตัวที่จะสร้างแรงบันดาลใจในการเขียน โดยการเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความคิดที่ดี ถ้อยคำสำนวนภาษาที่ดี และให้คุณค่าทั้งทางสติปัญญาและทางอารมณ์

รูปแบบการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีหลากหลายรูปแบบ สามารถเขียนได้หลายวิธี ซึ่งนักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงรูปแบบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

เกศินี จุฑาวิจิตร (2552 : 97-108) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงความซับซ้อนในฉันทลักษณ์ให้เป็นความเรียบง่าย อาจทำได้โดยเปลี่ยนคำง่าย ๆ ที่สื่อความตรงไปตรงมาแต่แฝงด้วยความละเอียดละไม โดยไม่ยึดติดกับกรอบของฉันทลักษณ์ ซึ่งจะทำให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกออกมาได้โดยไม่รู้สึกรว่าถูกปิดกั้น
2. การใช้คำซ้ำหรือข้อความซ้ำ ๆ โดยทั่วไปการใช้คำซ้ำในการเขียนระบุถึงสรรพสิ่งในเชิงปริมาณ เช่น ราคาทองในช่วงนั้นสูงชันมาก ๆ หรือในเชิงคุณภาพ เช่น เนื้อกระดาษมีสีขาวขุ่น ๆ เป็นต้น หรือเขียนขยายความว่าเพิ่มมากขึ้น เช่น แล้วทั้งสองก็เริ่มทะเลาะกันรุนแรงขึ้น, แล้วทั้งสองก็เริ่มทะเลาะกันรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ หรือเพื่อใช้เป็นเหตุการณ์ซ้ำ ๆ การเล่าเรื่องแบบซ้ำ ๆ นี้ อาจทำให้ผู้ฟังเกิดความเบื่อหน่ายหรือมองว่าเป็นความไร้ฝีมือของผู้เขียน หรืออาจตีความได้ว่าเป็นความตั้งใจของผู้เขียนที่ต้องการให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความเบื่อหน่าย เพราะในสภาพสังคมจริงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้ยินได้ฟังกันอยู่แล้วแต่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนกลายเป็นความน่าเบื่อหน่าย ดังนั้นถ้าผู้อ่านจะรู้สึกเบื่อหน่ายกับข้อความ ก็ถือว่าผู้เขียนได้บรรลุถึงความประสงค์ของตนเองแล้ว ซึ่งถ้าเป็นอย่างนั้นก็นับได้ว่าเป็นการเขียนเชิงสร้างสรรค์แล้ว
3. การใช้คำซ้อน คำซ้อน หมายถึง การนำคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันหรือเป็นไปในทำนองเดียวกันมาซ้อนกัน ทำให้เกิดความหมายใหม่ที่ช่วยให้ความหมายของคำมีความชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น เส้าซิม เบาหวิว หนักหน่วง ฯลฯ อาจนำคำซ้อนแสดงสภาพของเหตุการณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก หรือคำซ้อนแสดงอาการ

4. การใช้ถ้อยคำที่มีความหมายขัดแย้งกันเอง (Paradox) ได้แก่ อบอุ่นเปรี้ยวมะนาวหวาน น้ำผึ้งขม ประตูที่ปิดตาย ฯลฯ หรือข้อความที่มีความขัดแย้ง ได้แก่ข้อความที่ว่า ความตายคือการเริ่มต้น ฉันต้องเป็นคนโหดร้ายเพื่อแสดงความมีเมตตา การเขียนถ้อยคำที่มีความขัดแย้ง อาจฟังดูคล้ายเป็นเรื่องเหลวไหล แต่ที่จริงกลับสื่อถึงเจตนาที่ซับซ้อน และความหมายที่ลึกซึ้งทั้งยังมีคุณค่ามากกว่างานเขียนที่จำกัดความคิดตามแบบแผน

5. การใช้ส่วนขยายในเครื่องหมายวงเล็บเพื่อการเล่าเรื่อง เป็นการขยายความถึงสิ่งที่เล่าก่อนหน้านั้น

6. การใช้เชิงอรรถเพื่อขยายความในการเล่าเรื่อง ปกติแล้วการเขียนเชิงอรรถแบบอรรถาธิบาย เป็นแบบแผนของการเขียนบทความ วิชาการ เนื่องจากการเขียนงานวิชาการส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่มีความซับซ้อนและสัมพันธ์กับงานเขียนวิชาการชิ้นอื่นๆ แต่ก็มีนิยายหรือเรื่องสั้นบางเรื่องนำเอาเชิงอรรถมาใช้ ผู้เขียนต้องการสื่อความหมายว่าเรื่องนั้น เป็นเรื่องแต่ง แฝงเรื่องจริงหรือเรื่องจริงที่อิงเรื่องแต่ง ในเวลาเดียวกันก็อาจสื่อถึงเรื่องที่กำลังเล่าเป็นเรื่องที่มีความเป็นมาอันซับซ้อนและต้องอธิบายความเพิ่มเติม

7. การหักมุมตอนจบ เป็นการจบแบบที่ผู้อ่านคาดไม่ถึงหรือตั้งเกิดความสับสนในความคิด ดังเช่น บทกวีที่มีชื่อว่า “ทำไม” ของเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ซึ่งเขียนใช้คำซ้ำว่า “ทำไม...ทำไม...ทำไม...” เพื่อสร้างจินตภาพให้แก่ผู้อ่าน โดยคำถามทั้งหมดนั้นเป็นการตั้งคำถาม ทหารกะเหรี่ยงที่เข้ายึดโรงพยาบาลศูนย์ราชบุรี ในวาระสุดท้าย “ทำไมต้องฆ่าแกงกัน” เป็นคำถามที่ผู้เขียนจงใจจะถามรัฐบาล

8. การใช้สัญลักษณ์เป็นกลกวีวรรณศิลป์ประเภทหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์เฉพาะทางจิตใจและวัฒนธรรมแต่ละสังคม ซึ่งผู้อ่านจะต้องอ่านแบบถอดความและตีความ เช่น ข้อความที่ว่า “การอยู่อย่างสุนัขที่มีชีวิต ย่อมดีกว่าอยู่อย่างสิงโตที่ตายแล้ว” ในช่วงแรกผู้อ่านจะต้องถอดความหมายของ “สิงโต” และ “สุนัข” ก่อน โดยผิวเผินสัตว์ทั้งสองชนิดนี้เป็นสัตว์ที่เลี้ยงลูกด้วยนมเหมือนกัน แต่โดยความหมายที่ลึกซึ้งไปสิงโตเป็นสัตว์ชั้นสูงมีชาติตระกูล แข็งแรงและกล้าหาญ ส่วนสุนัขเป็นสัตว์ธรรมดาๆ ที่อ่อนแอ ขี้ลาด ความหมายของการตีความของคำกล่าวข้างต้นอยู่ที่การแสดงให้เห็นว่า ผู้พูดให้คุณค่าและความสำคัญกับการต่อสู้ และการยืนหยัดอย่างค้ำประกันมากกว่าการให้คุณค่ากับชาติกำเนิดของบุคคล

9. การใช้คำเปรียบเทียบ คำเปรียบเทียบที่ใช้ในงานเขียนทั่วไปมี 5 ประเภท

9.1 บุคคลอริชฐาน คือ การสมมติในสิ่งที่ไม่ใช่คน มีปฏิริยาแบบคนหรือสามารถพูดและโต้ตอบได้แบบเดียวกับคน

9.2 ความเปรียบประชด คือ ความเปรียบที่มุ่งเน้นการสื่อสารความหมายที่ตรงกันข้ามกับความหมายของคำ เช่น การกล่าวถึงภาพลบหรือด้านร้ายของสรรพสิ่งแต่ใช้ถ้อยคำทำนองสรรเสริญเยินยอ หรือนำสิ่งที่เลวร้ายและนำคำหนิมากล่าวในทางยกย่อง

9.3 การเปรียบแสดงแนวเทียบ คือ การเปรียบที่ต้องการอธิบายลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยนำไปเทียบกับอีกสิ่งหนึ่งมักเป็นรูปธรรมที่คนทั่วไปรู้จักคืออยู่แล้ว

9.4 ความเปรียบอิงแนวเทียบ คือ การเปรียบแสดงลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยกล่าวถึงอีกสิ่งหนึ่งแทน เพื่ออิงความหมายจากสิ่งนั้นไปยังสิ่งที่ประสงค์จะกล่าวถึง

9.5 ความเปรียบเกินจริง คือ การใช้ภาษาหรือสำนวนโวหารที่เกินความจริง เช่น รักคุณเท่าฟ้า ความสุขที่ดื่มได้ การเปรียบเทียบเกินจริงถ้าหากพิจารณาอย่างลึกซึ้งแล้วการเปรียบบางครั้งเป็นการสื่อความทางปรัชญาที่ลึกซึ้งด้วย

เสนีย์ วิลาวรรณ (2546 : 218-248) กล่าวว่า การเขียนสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่มุ่งให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินและได้รับความรู้ควบคู่ไป โดยผู้ที่เขียนจะต้องถ่ายทอดความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ออกมาด้วยถ้อยคำสำนวนภาษาที่ผ่านการขัดเกลาและเรียบเรียงมาอย่างประณีต สละสลวย ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ และความรู้สึกร่วมในขณะที่อ่าน ประการสำคัญ สารหรือความรู้ที่สอดแทรกไว้ในงานเขียนนั้นต้องเป็นความคิดในทางสร้างสรรค์ มุ่งเน้นพฤติกรรมที่ดีงาม ซึ่งการเขียนสร้างสรรค์มี 2 รูปแบบ คือ ร้อยแก้วและร้อยกรอง

1. การเขียนสร้างสรรค์ประเภทร้อยแก้ว เป็นการเขียนถ้อยคำเป็นเรื่องราว โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การฟัง และการอ่าน มาเรียบเรียง ลักษณะสำคัญของร้อยแก้วที่สามารถสังเกตได้คือ ภาษาที่ใช้ในการเขียนนั้นจะเป็นสำนวนภาษาที่ใช้เขียน ใช้พูดกันทั่วไปไม่มีบังคับสัมผัส หรือจำกัดจำนวนคำแต่อย่างใด การสร้างสรรค์ประเภทร้อยแก้ว มีดังนี้

1.1 การเขียนอธิบาย คือ การเขียนไขความ ขยายความ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวต่างๆ การอธิบายมีหลายวิธี ได้แก่ การอธิบายตามลำดับขั้นตอน การอธิบายโดยใช้ตัวอย่างประกอบ อธิบายโดยการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง การอธิบายโดยชี้ให้เห็นเหตุผลที่สัมพันธ์กัน และการอธิบายโดยการนิยามให้คำจำกัดความ

1.2 การเขียนชี้แจง หมายถึง การเขียนให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ตรงกัน เพื่อทำความเข้าใจ หรือเพื่อความขัดแย้ง เช่นเดียวกับการพูดชี้แจงในเรื่องที่ผู้คนสงสัยกลางแกลงอยู่ให้เกิดความกระจ่าง หรือความเข้าใจตรงกัน

1.3 การเขียนแสดงพรรณนา หมายถึง การเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ โดยมีข้อมูล หลักฐาน ข้อเท็จจริง ความรู้ทางวิชาการเป็นส่วนประกอบ เพื่อให้ความน่าเชื่อถือและให้ความรู้แก่ผู้อ่าน ซึ่งต้องเขียนอย่างสร้างสรรค์มีเหตุผลนำไปปฏิบัติได้โดยไม่เกิดโทษ ถ้าความคิดเห็นส่วนตัวกระบวนว่าเป็นความคิดเห็นส่วนตัว

1.4 การเขียนโต้แย้ง คือ การเขียนแสดงความคิดเห็นของสองฝ่ายที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกัน โดยแต่ละฝ่ายจะนำเหตุผลมาอธิบายโต้แย้งเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องซึ่งมิใช่การทะเลาะเบาะแว้ง โดยปราศจากเหตุผลแต่อย่างใด

1.5 การเขียนเชิญชวน คือ การเขียนเพื่อจูงใจให้ผู้อ่านปฏิบัติตามโดยใช้สำนวนภาษาที่มุ่งเน้นให้สะท้อนอารมณ์ เห็นผลดีของการปฏิบัติและผลเสียของการไม่ปฏิบัติ

1.6 การเขียนเรียงความ เป็นรูปแบบการเขียนรูปแบบหนึ่ง ที่เขียนขึ้นตามหัวข้อที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้สำนวนภาษาที่ประณีตละเอียด ชวนอ่าน ประกอบด้วยหัวข้อ คำนำ เนื้อเรื่อง และส่วนสรุป หรือความลงท้าย

1.7 การย่อความ คือ การเก็บใจความสำคัญของเรื่องมาเรียบเรียงใหม่ เพื่อให้ได้เนื้อความที่กระชับ ครบถ้วนสมบูรณ์ และสะดวกในการนำไปใช้ประโยชน์

1.8 เรื่องสั้น หมายถึง งานเขียนประเภทร้อยแก้วที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่สมมติขึ้น มีโครงเรื่องง่าย ๆ และมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงสืบเนื่องไปสู่จุดสุดยอดที่กำหนดไว้ โดยดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาสั้นๆ ผ่านตัวละคร 3-5 ตัว และอยู่ภายใต้ความคิดเพียงความคิดเดียว

1.9 การเขียนโฆษณา คือ การเขียนเพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้ซื้อหรือผู้ใช้สินค้าและบริการ เนื่องจากมีสินค้าประเภทเดียวกันหลายยี่ห้ออยู่ในท้องตลาด หรือเนื่องจากเป็นสินค้าใหม่หรือเพื่อต้องการให้ผู้บริโภคใช้สินค้าอย่างต่อเนื่อง

1.10 การเขียนประชาสัมพันธ์ คือ การเขียนเพื่อแจ้งข่าวสารและความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับหน่วยงานของตนเองให้ประชาชนทราบ เพื่อโน้มน้าวใจเชิญชวนให้ศรัทธาในหน่วยงานให้เห็นผลงานตลอดจนเห็นความสำคัญและเกิดความเข้าใจอันดีภายในหน่วยงาน ระหว่างหน่วยงานกับหน่วยงานอื่น ๆ หรือระหว่างหน่วยงานกับประชาชน

2. การเขียนเชิงสร้างสรรค์ประเภทร้อยกรอง กล่าวคือ ร้อยกรองเป็นวรรณกรรมที่มีลักษณะบังคับและข้อจำกัดในการแต่ง เช่น แบ่งออกเป็นบท บาท และวรรค อีกด้วย ร้อยกรองมีหลายประเภท ได้แก่ กลอน กาพย์ โคลง ฉันท์ ร่าย ซึ่งแต่ละประเภทย่อมมีลักษณะการแต่งที่แตกต่างกันไป การเขียนร้อยกรองเป็นการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับฉันทลักษณ์หรือรูปแบบของบทร้อยกรองชนิดนั้น ๆ รวมถึงศิลปะในการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษา และโวหารที่ลึกซึ้งกินใจ

กล่าวโดยสรุป รูปแบบการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง มีกลวิธีการเขียนที่หลากหลาย โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการดู การฟัง และการอ่าน มาเรียบเรียง แต่ไม่ว่าผู้เขียนจะเลือกกลวิธีใดมาใช้ในงานเขียนจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับวิธีเขียนแต่ละประเภทและจุดหมายในการสื่อสาร และสิ่งสำคัญประการหนึ่ง คือ การเลือกใช้กลวิธีต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดงานเขียนที่สร้างสรรค์

คุณค่าและความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นการเขียนสื่อความหมายให้เห็นถึงศิลปะในการสร้างคำหรือข้อความ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ โดยมีได้ลอกเลียนแบบอย่างของผู้อื่น เป็นผลงานที่มีคุณค่า มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2545 : 9) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่า การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความจำเป็นแก่ชีวิตและเป็นส่วนหนึ่งของกลไกในการพัฒนาการศึกษาในปัจจุบัน เป็นพื้นฐานรองรับที่จะสามารถสนองความต้องการ ความกล้าในการแสดงออกที่เพิ่มขึ้น และเป็นไปอย่างรวดเร็วในอนาคตโดยทางการอ่าน เพื่อปรับปรุงภาษาที่ใช้แสดงออก และการเขียนเพื่อสื่อความคิด ความต้องการ ให้สอดคล้องและเสริมซึ่งกันและกันได้ดีตลอดไป

ถวัลย์ มาศจรัส (2546 : 5) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์สรุปได้ดังนี้

1. ความสำคัญต่อชีวิต การเขียนเชิงสร้างสรรค์ทำให้เกิดภูมิปัญญาด้านสำนวนภาษา สำหรับการติดต่อสื่อสารทันโลก ทันเหตุการณ์ เกิดอาชีพใหม่ๆจากการใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์ การสืบสานรากเหง้าทางวัฒนธรรม
2. ความสำคัญต่อบุคคล มีการพัฒนาสมองซีกขวาในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดภูมิปัญญาด้านต่าง ๆ ด้วยตนเอง
3. ความสำคัญต่อสังคม เกิดรูปแบบใหม่ในการติดต่อสื่อสารของคนในสังคมและระหว่างสังคมต่อสังคม เกิดวัฒนธรรมและอารยธรรมใหม่ของการติดต่อสื่อสาร เป็นการจุดประกายความคิดให้เกิดสิ่งใหม่ในสังคมที่มาจากความคิด ความฝันและจินตนาการผ่านการนำเสนอในรูปแบบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ศิวกันท์ ปทุมสูติ (2548 : 144-154) ได้กล่าวถึงคุณค่าของงานเขียนสร้างสรรค์ ดังนี้

1. คุณค่าด้านความประเทืองอารมณ์ ถือได้ว่าเป็นคุณค่าพื้นฐานที่ผู้อ่านเป็นเสมือนประตูหน้าบ้านที่เชื่อมความรู้สึกรื่นรมย์ในการอ่านที่ล่วงผ่านมาในบ้านของสาระต่าง ๆ ที่ตกแต่งแฝงคำ เพื่อให้ผู้อ่านได้เพลิดเพลินกับการค้นหา ตื่นเต้นกับความเป็นไปต่าง ๆ ของเรื่องราว

2. คุณค่าด้านการพัฒนาสติปัญญา คุณค่าของงานเขียนสร้างสรรค์ด้านนี้นับเป็นคุณค่าที่สำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะงานเขียนสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าทางความประเทืองอารมณ์ เป็นลือนำ แล้วมีพลังปัญญาเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดการขบคิด มองเห็นแง่มุมชีวิตใหม่ ๆ องค์ความรู้ใหม่ ๆ หรือความจริงที่ลึกซึ้งกว่าและกว้างไกลกว่าที่เคยมีเคยเป็น

3. คุณค่าด้านความจรรโลงใจและยกระดับจิตสำนึก ธรรมชาติของจิตใจมนุษย์นั้น มีความละเอียดอ่อนซับซ้อนมหัศจรรย์ยิ่งนัก เป็นเรื่องยากที่จะกำหนดนิยาม จำกัดความและ แสดงเหตุผลให้กระจ่างด้วยทฤษฎี หลักคิด หรือปรัชญาลัทธิหนึ่งใด การเพียรพยายามกำหนด อธิบายเรื่องของจิตใจมนุษย์ งานเขียนสร้างสรรค์ที่มีมิติแห่งชีวิต และบริบทปัจจัยของการ สร้างสรรค์จากปัญญาของกวีควรได้รับการส่งเสริมสนับสนุนและส่งเสริมให้เป็นเครื่องมือสำหรับ หล่อหลอมกล่อมเกล่าจิตใจ จิตวิญญาณ วุฒิภาวะ และสติปัญญางานเขียนที่มีคุณค่าจรรโลงใจและ ยกระดับจิตสำนึกให้เห็นเป็นแนวทาง คือ คุณค่าจรรโลงใจและยกระดับจิตสำนึก

กล่าวโดยสรุป การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีคุณค่าและความสำคัญ คือ สามารถสื่อให้เห็นถึง ความรู้ ความคิด ของผู้เขียน เป็นการเขียนที่ก่อให้เกิดภูมิปัญญาด้านการใช้ภาษาในการสื่อสาร เกิดรูปแบบใหม่ในการติดต่อสื่อสาร พัฒนาสติปัญญาทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ช่วยหาแนวทาง แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นและกระตุ้นให้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาสังคม ให้มีความทันสมัย อีกทั้งยังเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมทางภาษาที่ดีวิธีหนึ่ง

แนวทางในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์

การสอนเขียนสร้างสรรค์เป็นขั้นตอนที่ยุ่งยากและซับซ้อนกว่าการสอนทักษะอื่น เนื่องจากผู้เขียนจำเป็นจะต้องอาศัยความรู้ ประสบการณ์ การเรียบเรียงลำดับความคิด ความรู้สึก และการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นเรื่องราว เป็นลายลักษณ์อักษรให้ผู้อื่นได้เข้าใจ มีนักการศึกษาและนักวิชาการหลายท่าน ได้เสนอแนวทางในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2544 : 170) ได้กล่าวถึงหลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า ครูจะต้องวางแผนโดยจัดทำแผนการสอนระดับบทเรียน เตรียมความพร้อมสำหรับบทเรียนใหม่ ด้วยการนำประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐานเพื่อนำไปสู่การเกิดองค์ความรู้ใหม่ การสอนให้นักเรียน เข้าใจความหมายของคำและประโยค โดยครูใช้ของจริง ของจำลอง ภาพและสถานการณ์ การสร้างบรรยากาศในการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่เอื้ออำนวยให้นักเรียนได้ถ่ายทอดเรื่องราว ความคิดสร้างสรรค์ออกมา การฝึกจากง่ายไปหายาก จากเรื่องที่มีประสบการณ์มาก่อน และฝึกอย่าง สม่ำเสมอ โดยใช้สิ่งเร้าและแรงบันดาลใจทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ มีกำลังใจที่จะเขียน ในการจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงความสามารถที่แตกต่างระหว่างบุคคล ตลอดจนการติดตามผลและ ประเมินผลความก้าวหน้า และแก้ไขปรับปรุงให้นักเรียนได้พัฒนาสูงขึ้นตามศักยภาพ

บันลือ พฤษะวัน (2545 : 7) ได้กล่าวถึงหลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์สรุปได้ ดังนี้

1. ครูต้องสร้างบรรยากาศ โดยเป็นผู้ที่รักเมตตา มีความสัมพันธ์กับผู้เรียน อย่างใกล้ชิด เข้าใจและให้ความเห็นอกเห็นใจผู้เรียนของตน โดยมีการให้กำลังใจและงดเว้น การตำหนิ
2. ให้อิสระในการทำงานแก่ผู้เรียนที่จะทำ จะคิด และรู้สึก ใช้การยืดหยุ่นทั้งการใช้ เวลาและกฎระเบียบหรือรูปแบบที่มักเคยกำหนดงานให้น้อยลง ควรให้อิสระแก่ผู้เรียน
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงจากการศึกษาสภาพแวดล้อม และ ให้ได้มีวัสดุการอ่านหลาย ๆ ประเภทให้เลือกอ่านอย่างอิสระ เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์
4. ให้ออกาสมีการแลกเปลี่ยน โดยการเล่า รายงาน อภิปรายและสรุปผลการทำงาน โดยผู้เรียนเองเสมอ ๆ
5. กระตุ้น ชี้นำให้เกิดความอยากรู้ อยากเห็น สร้างความแปลกใหม่ โดยการชี้นำ และกิจกรรมต่าง ๆ ควรสนุกสนานเพลิดเพลินอยู่เสมอ โดยครูเองต้องเป็นคนที่ให้ความสนใจ ในการแสดงออกของผู้เรียน และส่งเสริมการแสดงออกอย่างกว้างขวาง

อัญญา ชิวพันธ์ (2550 : 9) ได้กล่าวถึงหลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์สรุปได้ ดังนี้

1. กำหนดกิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ให้มีจุดหมายที่ชัดเจน โดยคำนึงถึง จุดมุ่งหมายของหลักสูตรในระดับชั้นต่าง ๆ
2. จัดกิจกรรมเขียนสร้างสรรค์ให้มีความสัมพันธ์กับกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วย
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
4. ใช้สื่อที่จูงใจเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างผลงานใหม่ และรักในการเขียน
5. ให้ผู้เรียนสามารถใช้จินตนาการในการแสดงความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ

กล่าวโดยสรุป แนวทางในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญ ที่จะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างจินตนาการในการแสดงความคิด ใหม่ ๆ มีการใช้สื่อที่จูงใจ ให้อิสระในการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ มีการจัดบรรยากาศ ที่ทำให้เอื้อต่อการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และที่สำคัญครูผู้สอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างในระดับ ความสามารถของนักเรียนแต่ละบุคคล เพื่อที่จะได้ดำเนินการประเมินผล ปรับปรุง และแก้ไขปัญหา ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก ดังนั้นแล้วครูผู้สอนควรมีหลักเกณฑ์ที่ละเอียดรอบคอบ ครอบคลุมไปทุกๆ ด้าน เพื่อที่จะทำให้ทราบถึงคุณภาพงานเขียนของผู้เรียน และเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวัดและประเมินผลควรมีประสิทธิภาพ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีการวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

กรรณิการ์ พวงเกษม (2544 : 148-150) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ควรใช้การประเมินตามจุดมุ่งหมาย เพื่อดูว่าผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายที่แสดงออก โดยการเขียนเข้าขั้นและมีการจัดลำดับเนื้อเรื่อง ได้ดีหรือไม่ เนื้อเรื่องเป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยใช้ข้อสอบอัตนัยและตรวจให้คะแนนด้วยวิธีจัดอันดับคุณภาพ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ เช่น ความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา การเรียบเรียงความคิด และความถูกต้องในการใช้ภาษา ซึ่งการประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ตามจุดมุ่งหมายมีลักษณะที่สำคัญ ดังนี้

1. การสอนเขียนเรื่องด้วยวิธีให้เขียนตอบบนกระดาษ มีข้อดีและข้อเสาควตงที่มีหลักฐานให้ตรวจพิจารณาได้นานและตรงกับความต้องการ
2. การสอนเขียนที่ครูไม่ควรจะกระทำอย่างยั้ง คือ การสอนที่ครูพูดหรืออ่านให้ฟัง 1 จบ แล้วให้นักเรียนเขียนเรื่องตามที่ครูอ่าน วิธีนี้ไม่มีลักษณะเป็นการสังเคราะห์แต่เป็นการทดสอบความจำ และไม่ได้วัดการเขียนเชิงสร้างสรรค์เลย
3. การกำหนดหัวข้อเรื่อง ควรกำหนดให้ทุกคนเขียนจากหัวข้อเดียวกันไม่ควรให้เลือกมิฉะนั้น จะไม่สามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้อย่างยุติธรรม และทำให้การตรวจให้คะแนนยุ่งยาก
4. การสอบเขียนระดับชั้นประถมศึกษาควรกำหนดขอบเขตให้ เป็นการสอบตามที่ต้องการสอบจะวัดและควรชี้แจงให้นักเรียนทราบคร่าว ๆ ด้วยว่า วิธีเขียนเรื่องให้ได้คะแนนดีนั้น จะต้องทำอย่างไรบ้าง พร้อมทั้งบอกหลักเกณฑ์ต่าง ๆ เหล่านี้ด้วย
5. ถ้าสอบเขียนเรื่องกับนักเรียนจำนวนมาก ๆ และต้องการให้ผลสอบมีความเชื่อมั่นสูงขึ้น ก็จำเป็นต้องปรับปรุงวิธีสอบให้เป็นแบบปรนัย โดยที่จะวัดผลผลิตจากข้อความที่นักเรียนเขียนเรียบเรียงโดยตรงก็ใช้วิธีวัดสมรรถภาพของสมองที่ใช้ในการผลิตข้อความนั้นแทน

สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา (2544 : 36-38) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เพื่อให้การให้คะแนนมีความเป็นปรนัยมากที่สุดจึงเลือกการกำหนดคุณภาพของงานเป็นข้อความที่เจาะจง ยึดติดกับเนื้อหาต้องการวัด (Specific scoring rubrics) และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแยกตามแต่ละองค์ประกอบย่อย แล้วสรุปเป็นคะแนนรวมที่หลัง (Analysis rubrics) ดังตาราง

ตาราง 2.2 ตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์

รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
1. การตั้งชื่อเรื่อง	1. ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่เขียน (1 คะแนน) 2. ไม่ได้ตั้งชื่อเรื่องหรือตั้งชื่อเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เขียน (0 คะแนน)	1
2. การสื่อความ/ลำดับความคิด	1. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (4 คะแนน) 2. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (3 คะแนน) 3. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (2 คะแนน) 4. เขียนได้ใจความ ไม่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (1 คะแนน)	4
3. การแสดงความคิดสร้างสรรค์	1. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก นำเสนอเรื่องที่น่าสนใจ สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ (3 คะแนน) 2. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจ ไม่สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ (2 คะแนน) 3. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องไม่น่าสนใจ ไม่สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ (1 คะแนน)	3

ตาราง 2.2 (ต่อ)

รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
3. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)	4. ไม่มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ (0 คะแนน)	
4. การใช้ภาษา	1. ใช้ถ้อยคำสำนวนถูกต้อง ไม่ฟุ่มเฟือย และเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง (2 คะแนน) 2. ใช้ถ้อยคำสำนวนได้ถูกต้องเหมาะสม อาจมีคำฟุ่มเฟือยบางแห่ง และเขียนสะกดคำผิดไม่เกิน 5 คำ (1 คะแนน) 3. ใช้ถ้อยคำสำนวนไม่เหมาะสม มีคำฟุ่มเฟือยตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป และเขียนสะกดผิดตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป (0 คะแนน)	2

เกณฑ์ประเมินคุณภาพ การสรุปผลการประเมินผลความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พิจารณา 3 ระดับ ดังนี้

นักเรียนได้คะแนน 0 – 4 คะแนน ได้ระดับ 0 หมายถึง ต้องปรับปรุง

นักเรียนได้คะแนน 5 – 6 คะแนน ได้ระดับ 1 หมายถึง พอใช้

นักเรียนได้คะแนน 7 คะแนน ได้ระดับ 2 หมายถึง ดี

นักเรียนได้คะแนน 8 – 10 คะแนน ได้ระดับ 3 หมายถึง ดีมาก

กระทรวงศึกษาธิการ (2545 : 314) กล่าวว่า การเขียนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีและสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย ดังนั้นการวัดและประเมินผลที่ถูกต้องและตรงที่สุด คือ ให้นักเรียนเขียนแล้วให้คะแนนด้วยวิธีจัดอันดับคุณภาพ ดังนี้

1. ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบหรือลอกเลียนใคร
2. การใช้ภาษาคมคาย
3. มีประโยชน์ให้ข้อคิด ก่อให้เกิดจินตนาการ
4. ได้รับความรู้สึกละเอียดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างตรงตามจุดประสงค์การเขียน และมีเกณฑ์การให้คะแนนด้วย

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน (2548 : 4) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ข้อที่ควรพิจารณาเวลาตรวจแก้งานเขียนและหลักการให้คะแนนนั้นจะต้องพยายามดูทุกแง่ ทุกมุมเท่าที่จะทำได้อย่างเฉพาะเจาะจง พิจารณาเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว และควรพิจารณาในข้อต่อไปนี้ คือ

1. เนื้อเรื่อง ควรพิจารณาแนวคิดหรือแนวเรื่อง การจัดระเบียบความคิดการอ้างเหตุผล การขยายความ และความชัดเจน
2. การใช้ภาษา ควรพิจารณาระดับของภาษาที่ใช้ว่าถูกต้องตามกาลเทศะและลักษณะของเรื่อง พิจารณาการใช้คำ ประโยค การเขียนย่อหน้า การเว้นวรรคตอน การใช้สำนวนโวหาร คำพังเพย สุภาษิตต่าง ๆ
3. รูปแบบ ควรพิจารณาเฉพาะการเขียนที่มีแผนแน่นอนว่าทำได้ทุกรูปแบบการเขียนชนิดนั้น ๆ หรือไม่ เช่น เรียงความ บทความ
4. กลไกประกอบการเขียนอื่นๆ ได้แก่ สะกดการันต์ ลายมือ ความสะอาดและความเป็นระเบียบเรียบร้อย

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2548 : 112) ได้กล่าวถึงวิธีการวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การประเมินผลการเขียนควรใช้เกณฑ์รูบริคส์ (Scoring rubrics) ซึ่งรูปแบบของเกณฑ์การประเมินรูบริคส์ (Rubrics) มี 3 ประเภท ดังนี้

1. เกณฑ์การประเมินในภาพรวม (Holistic rubrics) เป็นแนวทางการให้คะแนนโดยพิจารณาจากภาพรวมของชิ้นงาน โดยมีคำอธิบายลักษณะของงานในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจนเหมาะสมสำหรับใช้ประเมินทักษะการเขียน เพราะสามารถตรวจสอบความต่อเนื่องความคิดสร้างสรรค์ และความสละสลวยของภาษาที่เขียนได้ เกณฑ์การประเมินในภาพรวม ส่วนใหญ่จะประกอบด้วย 3 – 6 ระดับ เกณฑ์การประเมิน 3 ระดับจะนิยมใช้กันมาก เนื่องจาก การใช้เกณฑ์ 3 ระดับ ง่ายต่อการกำหนดรายละเอียดซึ่งจะยึดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยและต่ำกว่าค่าเฉลี่ยทำให้ง่ายต่อการกำหนดค่าคะแนนและตรวจให้คะแนน เพราะการให้ระดับของเกณฑ์ทั้ง 3 ระดับ แตกต่างกันอย่างชัดเจน
2. เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic rubrics) เป็นแนวทางการให้คะแนนโดยพิจารณาจากแต่ละส่วนของงาน และแต่ละส่วนต้องกำหนดแนวทางการให้คะแนน โดยมีคำนิยามหรือคำอธิบายลักษณะของงานในส่วนนั้น ๆ ในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน

3. เกณฑ์การประเมินแบบผสม (Annotated holistic rubrics) เป็นแนวทางการให้คะแนนโดยพิจารณาจากการประเมินในภาพรวมก่อน แล้วจึงประเมินแบบแยกส่วน อีกบางคุณลักษณะเด่น ๆ เพื่อใช้เป็นผลสะท้อนในบางคุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งการประเมินเพียงบางคุณลักษณะนี้จะไม่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงคะแนนที่ประเมินในภาพรวม

กล่าวโดยสรุป การวัดและประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น ครูควรพิจารณาถึงแนวคิด ความสามารถในการลำดับเรื่องราว การถ่ายทอดความคิด จินตนาการ การใช้ถ้อยคำ สำนวน ภาษา เหมาะสมกับเรื่องราวหรือข้อความของแต่ละคน โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน มีการให้คะแนนโดยพิจารณาจากแต่ละส่วนของงาน ตามที่ได้กำหนดแนวทางการให้คะแนนไว้ ตามคำอธิบายลักษณะของงานในส่วนนั้น ๆ ในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน เพราะฉะนั้นในการวัดและประเมินผล ครูต้องมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาที่แน่นอน ยุติธรรมและครอบคลุมถึงความสามารถทุกด้านของนักเรียน

หมวดความคิด 6 ใบ

ผู้คิดค้นเทคนิคการคิดแบบหมวด 6 ใบ คือ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono) ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มแนวความคิดเรื่องการคิดนอกกรอบ และเป็นคนพัฒนาเทคนิคของการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เดอ โบโน มีความคิดว่า ประสิทธิภาพของมนุษย์นั้นดีกว่าศักยภาพที่มีอยู่จริง นั่นเพราะเราไม่เคยแยกเรื่องหรือแง่มุมการคิดที่แตกต่างออกจากกัน เพื่อพิจารณาไปที่ละเรื่อง เอาอารมณ์และความรู้สึกไปผูกอยู่กับทัศนะเชิงเหตุผล เอาความคิดส่วนตัวไปรวมกับการวิพากษ์วิจารณ์ และตั้งข้อกังขา จึงทำให้การคิดของเรายุ่งเหยิง ไร้ระเบียบและไม่สามารถมองทางออกได้อย่างฉลาดหลักแหลม

ความหมายของหมวดความคิด 6 ใบ

เทคนิคการคิดแบบหมวด 6 ใบของเดอ โบโน มีนักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาและสรุปความหมายไว้ ดังนี้

เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงในลักขณา สิริวัฒน์ 2549 : 142 – 151) ได้ให้ความหมายของการคิดแบบหมวด 6 ใบ ไว้ดังนี้

1. หมวดสีขาว การคิดแบบหมวดสีขาว หมายถึง ตัวเลขและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ตัวอย่างคำถาม เช่น เมื่อคิดแบบหมวดสีขาวคือ เรามีข้อมูลอะไรบ้าง เราต้องการข้อมูลอะไรบ้าง
2. หมวดสีแดง การคิดแบบหมวดสีแดง หมายถึง การมองทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก เป็นการแสดงความรู้สึกของผู้คิด แสดงถึงอารมณ์ ความประทับใจ และรวมไปถึงความโกรธ

ความสนุก และความพอใจ ตัวอย่างคำถาม เช่น นักเรียนอ่านเรื่องนี้แล้วมีความรู้สึกอย่างไร การที่นักเรียนเห็นเพื่อน ๆ ไม่ข้ามถนนตรงทางม้าลาย รู้สึกอย่างไร

3. หมวกสีดำ การคิดแบบหมวกสีดำ หมายถึง เหตุผลด้านลบ การปฏิเสธ เป็นการคิดเชิงวิจารณ์ การคิดแบบหมวกสีดำช่วยป้องกันไม่ให้คิดหรือตัดสินใจที่เสี่ยง หมวกสีดำทำให้หาข้อบกพร่องหรือจุดอ่อนได้ ตรวจสอบหาผลกระทบ ตรวจสอบหาความเหมาะสม และตรวจสอบหาข้อบกพร่อง ตัวอย่างคำถาม เช่น เรื่องนี้มีจุดอ่อนตรงไหน การที่นักเรียนไม่เลือกสมชายเป็นหัวหน้าห้องมีเหตุผลเชิงลบอย่างไร

4. หมวกสีเหลือง การคิดแบบหมวกสีเหลือง จึงหมายถึง เหตุผลทางบวก ความมั่นใจ เหตุผลในการยอมรับ ประโยชน์ ข้อดี จุดเด่น และเป็นความพยายามในการค้นหาผลดีที่จะได้รับ ตัวอย่างคำถาม เช่น การที่นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบมีผลดีอย่างไร ความคิดที่นักเรียนนำเสนอ มีประโยชน์ มีคุณค่า หรือข้อได้เปรียบอะไรบ้าง

5. หมวกสีเขียว การคิดแบบหมวกสีเขียว หมายถึง ความคิดใหม่ๆ มุมมองใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ มี 2 ลักษณะคือ ความคิดสร้างสรรค์นำมาหรือก่อให้เกิดบางสิ่งบางอย่าง การคิดแบบหมวกสีเขียวให้ความสนใจกับข้อเสนอแนะ คำแนะนำ และความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นความคิดใหม่ๆ ทางเลือกใหม่ วิธีแก้ไขปัญหาแบบใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ จะเห็นได้ว่า คำที่เน้นย้ำ ในที่นี้เสมอก็คือ “ความคิดใหม่” การคิดแบบหมวกสีเขียวจะถูกใช้ในเรื่องหลัก ๆ 5 เรื่อง คือการสำรวจความคิด (Exploration) การให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำ (Proposals and suggestions) การสร้างทางเลือกต่าง ๆ (Alternatives) สร้างความคิดใหม่ ๆ (New Ideas) และการยั่วทางความคิด (Provocations) ตัวอย่างคำถาม เช่น ถ้าจะให้งานชิ้นนี้ดีขึ้นจะต้องเปลี่ยนแปลงอย่างไรการแก้ปัญหาเรื่องนี้มีทางเลือกที่ทาง

6. หมวกสีฟ้า การคิดแบบหมวกสีฟ้า หมายถึง การควบคุมและจัดระเบียบ กระบวนการ และขั้นตอนการใช้หมวกสีอื่นๆ การคิดแบบหมวกสีฟ้าใช้กำหนดโครงสร้าง จุดเน้นของการคิดตามประเภทของการคิด กำหนดปัญหา ให้ชัด สรุปหรือตัดสินใจในขั้นต่อไป การคิดแบบหมวกสีฟ้า ใช้เพื่อกำหนดจุดเน้นและวัตถุประสงค์ วางแผนการคิดและภารกิจของการคิด ให้การตรวจสอบ สังเกต และให้ข้อคิดเห็นตัดสินใจขั้นตอนต่อไป และกำหนดผลลัพธ์และข้อสรุป กำหนดจุดเน้นของการคิด ตัวอย่างคำถาม เช่น ข่าวนี้น่าสนใจพิมพ์ที่ให้นักเรียนอ่านจะสรุปว่าอย่างไร การแก้ปัญหาเรื่องนี้มีขั้นตอนอย่างไร

การจัดระบบความคิดโดยใช้หมวด 6 โบนัน เน้นการตั้งคำถามเพื่อให้เกิดการคิด ซึ่งก็สอดคล้องกับระดับขั้นการเรียนรู้ของ Bloom ดังที่ ชาตรี สำราญ (2546 : 37) ได้นำเสนอไว้ดังนี้

ตาราง 2.3 การเปรียบเทียบระดับขั้นการเรียนรู้ของ Bloom กับประเภทคำถามการคิด แบบหมวด 6 โบนัน ของ Edward de Bono

Bloom's Revised Taxonomy	ประเภทคำถามของ Edward de Bono
ขั้นสร้างสรรค์	คำถามด้วยหมวดสี่เขียว (ถามถึงความคิดสร้างสรรค์)
ขั้นประเมินค่า	คำถามด้วยหมวดสี่ฟ้า (ถามถึงข้อสรุป)
ขั้นวิเคราะห์	คำถามด้วยหมวดสี่เหลือง, สี่ดำ, สี่ฟ้า (ถามถึงข้อดี ข้อเสีย และข้อสรุป)
ขั้นใช้	คำถามด้วยหมวดสี่เหลืองและสี่ดำ (ถามถึงข้อดี ข้อเสีย)
ขั้นเข้าใจ	คำถามด้วยหมวดสี่แดง (ถามถึงความรู้ลึก)
ขั้นจำ	คำถามด้วยหมวดสี่ขาว (ถามข้อเท็จจริง)

การจำ (Remembering) เป็นระดับพื้นฐานของการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการนำเอาหรือดึงเอาความรู้ การสืบค้น การเตือนความจำ ได้จากความจำระยะยาวของคนออกมา เพื่อกำหนดการเรียนรู้ให้พัฒนาต่อไปในระดับที่สูงขึ้น ที่ได้จากความรู้เดิมของคน

การเข้าใจ (Understanding) เป็นกระบวนการสร้างความรู้ที่มีความหมาย จากสื่อ จาก การอธิบาย การพูด การเขียน การแยกแยะ การเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ หรือการอธิบาย ที่จะนำไปสู่ความเข้าใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้

การประยุกต์ใช้ (Applying) เป็นการนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ หรือนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ด้วยกระบวนการหรือวิธีการดำเนินการอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

การวิเคราะห์ (Analyzing) เป็นกระบวนการนำส่วนต่างๆ ของการเรียนรู้ มาประกอบเป็นโครงสร้างใหม่ ด้วยการพิจารณาว่ามีส่วนใด สัมพันธ์กับส่วนอื่นอย่างไร พิจารณาโครงสร้างโดยรวมของสิ่งที่เรียนรู้ แยกแยะวัตถุประสงค์ที่แตกต่างผ่านกระบวนการอย่างเป็นระบบ

การประเมินผล (Evaluating) เป็นการตัดสินใจ เลือก การตรวจสอบ สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ ด้บริบทของตนเอง ที่สามารถวัดได้ และตัดสินใจว่าจะ ไรถูกหรือผิดบนเงื่อนไขและมาตรฐานที่สามารถตรวจสอบได้ บนพื้นฐานของเหตุผลและเกณฑ์ที่แน่ชัด

การสร้างสรรค์ (Creating) เป็นระดับสูงสุดของการเรียนรู้ เพื่อให้ได้องค์ประกอบของสิ่งที่เรียนรู้ร่วมกัน ด้วยการสังเคราะห์ เพื่อเชื่อมโยง ให้รูปแบบใหม่ของสิ่งที่เรียนรู้หรือ โครงสร้างของความรู้ที่ผ่านการวางแผน และการสร้างหรือการผลิตอย่างเหมาะสม

เดอ โบโน กล่าวว่า “การคิด” เป็นชุมทรัพย์ที่มีค่าที่สุดของมนุษย์ อุปสรรคที่สำคัญของการคิด คือ ความสับสนซึ่งมักเกิดจากการคิดหลายรูปแบบในเวลาเดียวกัน เช่น ขณะที่คิดเรามักจะใช้อารมณ์ ใช้ข้อมูลที่ได้รับ ใช้เหตุผลเชิงตรรก ใช้ความคาดหวังและใช้ความคิดสร้างสรรค์ปะปนรวมกัน ไป ทำให้การคิดไม่มีประสิทธิภาพ เดอ โบโน จึงได้พัฒนาการคิดโดยใช้เทคนิคหมวกหกใบขึ้น เพื่อให้คนเราฝึกคิดให้รอบด้านซึ่งจะทำให้การคิดมีความรอบคอบมากยิ่งขึ้น โดยอาจจะฝึกคิดคนเดียวโดยสวมบทบาทใส่หมวกทั้งหกใบหรือคิดเป็นกลุ่ม โดยให้ใส่หมวกคนละสีแล้วผลัดเปลี่ยนหมวกกัน ก็จะทำให้เกิดความหลากหลายและแง่มุมแปลกใหม่ของความคิดที่มากขึ้น (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2551 : 272)

กล่าวโดยสรุป แนวคิดหมวก 6 ใบ คือ รูปแบบของความคิดพิจารณาสิ่ง ๆ เดียวกันในหลาย ๆ มุมมอง ประกอบด้วย หมวกสีขาวแทนข้อเท็จจริง ข้อมูลที่เป็นกลาง หมวกสีแดงแทนอารมณ์ความรู้สึก หมวกสีดำแทนความคิดทางด้านลบ เหตุผลในการปฏิเสธ หมวกสีเหลืองแทนความคิดทางด้านทางบวก คุณค่า หมวกสีเขียวแทนความคิดริเริ่ม มุมมองใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ และหมวกสีฟ้าแทนการคิดอย่างเป็นระบบ มีระเบียบขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดการตั้งคำถามตามแนวคิดของหมวกความคิด 6 ใบมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ประโยชน์ของการใช้เทคนิคหมวกความคิด 6 ใบ

การใช้เทคนิคหมวกความคิด 6 ใบเป็นการฝึกการใช้สมอง หากร่างกาย สมอง อารมณ์ ได้รับการกระตุ้นหรือได้รับสิ่งเร้าต่างกันก็จะส่งผลต่อการคิด ซึ่งมีข้อแตกต่างของสีหมวกแต่ละใบก่อให้เกิดประโยชน์หลายประการนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เทคนิคหมวกความคิดหกใบ ดังนี้

เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงในลักษณะ สรวิวัฒน์ 2549 : 142 – 151) ได้กล่าวถึงเทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบว่ามีประโยชน์ ดังนี้

1. ง่ายต่อการเรียนรู้และการใช้ เป็นการกระตุ้นความสนใจที่ดี การใช้หมวกจริงหรือภาพหมวกและสีสันต่างๆ มีส่วนช่วยอย่างมาก
2. ทำให้เหลือเวลาสำหรับความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง
3. ยินยอมให้แสดงออกได้อย่างถูกต้องเปิดเผย ซึ่งความรู้สึกรู้สึกหรือสัญชาตญาณโดยไม่ต้องเกรงใจว่าจะไม่เหมาะสมแต่อย่างใด
4. ทำให้สามารถคิดแบบใดแบบหนึ่งในเวลาหนึ่งได้อย่างเต็มที่ โดยไม่สับสนปนเปกับความคิดของหมวกสีอื่นในเวลาเดียวกัน
5. ทำให้สามารถเปลี่ยนแบบความคิดได้ง่ายและตรงไปตรงมาโดยไม่ล่วงเกินใครด้วยการเปลี่ยนสีหมวก
6. ทำให้ผู้ร่วมประชุมหรือผู้ร่วมอภิปรายสามารถระดมความคิดได้ทุกคน สามารถใช้หมวกแต่ละสีได้ครบทุกสี แทนที่จะคิดแต่เพียงสีเดียว คนเดียวตามปกติ
7. เป็นการแยกหรือออกไป และปล่อยความคิดให้มีอิสรภาพที่จะคิดได้อย่างเต็มที่
8. ทำให้สามารถจัดลำดับการระดมความคิดให้เหมาะสมที่สุดกับหัวข้อหรือประเด็นการคิด
9. ป้องกันไม่ให้เกิดการโต้เถียงกันไปมาในที่ประชุม เพื่อฝ่ายต่างๆ จะได้สามารถร่วมกันคิดอย่างสร้างสรรค์
10. ทำให้การระดมสมองในการคิดเพื่อผลิตผลงานออกมาดีขึ้น

กรมสามัญศึกษา (2545 : 52-57) ได้กล่าวว่า การคิดแบบหมวก 6 ใบ มีจุดประสงค์สำคัญต้องการให้บุคคลได้ใช้ความคิดแตกต่างกันใน 6 ลักษณะ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์หลายประการคือ

1. การแสดงบทบาทสมมติ (Role-playing) เพื่อเป็นการป้องกันการนึกถึงแต่ปมเด่นของตนเอง (Ego) หากเราได้สวมชุดตัวตลก เราก็จะแสดงตัวตลกได้สะดวก
2. การสร้างความตั้งใจ (Attention directing) เพื่อนำทางไปสู่ความคิดที่ชัดเจนเฉพาะด้าน โดยฝึกคิดทีละด้านตามลักษณะสีของหมวก 6 ใบ
3. ความสะดวกในการคิด (Convenience of thinking) เพื่อให้มีความสะดวกในการเปลี่ยนความคิดของบุคคล เพราะสามารถกำหนดให้ผู้แสดงบทบาทสวมหมวกหรือคิดในลักษณะใด ในเวลาใดก็ได้ เช่น ต้องการให้คิดในข้อเท็จจริงก็ใช้หมวกสีขาวเป็นต้น
4. ความเป็นไปได้ของสารเคมีในสมองที่มีผลต่อการคิด (Possible basis in brain chemistry) การคิดของมนุษย์มีหลายรูปแบบ การกำหนดให้คิดทีละรูปแบบจะเป็นเงื่อนไขในการ

สร้างสมดุลของสารเคมีในสมอง เนื่องจากสารเคมีดังกล่าวมีผลต่ออารมณ์ และอารมณ์มีผลกระทบต่อ การคิด การคิดแต่ละแบบอาจจะเกี่ยวข้องกับสารเคมีที่ถูกกระตุ้นให้หลั่งออกมาจากการคิด ซึ่งจะ ส่งเสริมการคิดมีประสิทธิภาพ แต่ถ้าคิดอย่างสับสน เช่น เอาเหตุผลมาปนกับอารมณ์ก็จะทำให้ สารเคมีไม่สัมพันธ์กับความคิด ซึ่งมีผลให้การคิดขาดประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามความเชื่อนี้ยังอยู่ ระหว่างการศึกษาทดลอง

5. กฎการเล่นเกม (Rules of the game) คนเราเรียนรู้ได้ดีจากกฎการเล่นเกมการคิด แบบหมวด 6 ใบ มีลักษณะของการใช้กฎเกณฑ์ของการเล่นเกม คือ มีการกำหนดให้ดำเนินการตาม ข้อตกลงหรือกติกาของการคิดอย่างมีขั้นตอนและเป็นระเบียบ

ศุภวรรณ เล็กวิไล (2551 : 224) ได้สรุปประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค การคิดแบบหมวด 6 ใบ ว่ามีประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

1. ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้ได้ใช้ความคิด
2. ช่วยพัฒนาความคิดใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น
3. ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวน เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ให้เข้าใจ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
4. ปลุกฝังนิสัยการคิดให้เกิดแก่ผู้เรียน
5. ช่วยให้เป็นผู้คิดเป็น

กล่าวโดยสรุป ประโยชน์ของการใช้เทคนิคหมวดความคิดหกใบ คือ การคิดแบบหมวด 6 ใบนั้น เป็นวิธีที่ง่าย เป็นวิธีคิดที่สามารถปฏิบัติได้ เป็นการคิดอย่างรอบด้านในเวลาหนึ่ง ๆ ได้ เต็มที่ และเป็นการสร้างกฎระเบียบในการใช้ความคิดร่วมกันระหว่างคนหลายคน โดยใช้สีของ หมวด แทนประเภทการคิดที่แตกต่างกัน ช่วยให้นักตสามารถมองเห็นประเด็นต่าง ๆ ได้หลายแง่มุม มีอิสระมีเสรีภาพในการคิด เป็นการคิดแบบร่วมกันสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ

ลำดับขั้นของการใช้เทคนิคหมวดความคิด 6 ใบ

การนำเทคนิคหมวดความคิด 6 ใบไปใช้นั้น มีลำดับขั้นของการใช้หมวดแต่ละใบ แต่ละสี ดังนี้

เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงในลักขณา สิริวัฒน์ 2549 : 142 – 151) ได้นำหมวดแต่ละสีมาจัดเรียงลำดับตามประเภทของการคิด เพื่อให้การคิดเป็นไปตามสาระและกิจกรรมการเรียน การสอน ซึ่งแนวคิดนี้อาจจะนำมาใช้ในการพัฒนากระบวนการคิดให้แก่ผู้เรียน โดยอาจใช้เกณฑ์ หรือแนวทางดังนี้

1. หมวดแต่ละสีสามารถใช้ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง แต่ต้องเป็นไปโดยลำดับที่กำหนด
2. โดยทั่วไปมักเกิดผลดีถ้าหากใช้หมวดสีเหลืองก่อนหมวดสีดำ เนื่องจากเป็นการ ยากที่จะมองในแง่ดีหลังจากที่เพิ่งแสดงการวิพากษ์วิจารณ์

3. การใช้หมวดลีคำ ทำได้ 2 รูปแบบคือ

3.1 หมวดลีคำถูกใช้เพื่อชี้ให้เห็นถึงจุดอ่อนของความคิด แล้วคิดตามด้วยการใช้หมวดลีเขียว ซึ่งพยายามจะเอาชนะจุดอ่อนนั้น

3.2 เมื่อหมวดลีคำถูกใช้ในขั้นตอนสุดท้ายของการประเมินความคิดใด ก็ควรตามด้วยหมวดลีแดง เพื่อที่จะได้ทราบความรู้สึกเกี่ยวกับผลการประเมินความคิดนั้น

4. หากเราเชื่อว่าเรื่องที่คิดนั้นเป็นเรื่องที่มีความรุนแรงต่ออารมณ์ความรู้สึก เราก็ควรเริ่มกระบวนการคิดด้วยหมวดลีแดง เพื่อให้มีการแสดงความรู้สึกต่างๆออกมาอย่างเปิดเผย

5. หากไม่ใช่เรื่องที่มีความรุนแรงต่ออารมณ์ความรู้สึก เราควรเริ่มจากหมวดลีขาว เพื่อให้มีการสะสมข้อมูลต่างๆ หลังจากหมวดลีขาว เราสามารถใช้หมวดลีเขียวในการสร้างทางเลือกแต่ละทางจะได้รับการประเมินทางเลือกนั้นอีกครั้งด้วยหมวดลีดำและตามด้วยหมวดลีแดง

กรมสามัญศึกษา (2545 : 52-57) ได้เสนอแนวทางวิธีการใช้หมวดแห่งความคิด 6 ใบ ดังนี้ เนื่องจากหมวดความคิดมีจำนวนถึง 6 ใบ มีสีต่างกัน แต่ละสีใช้แทนวิธีคิดแต่ละแบบ เมื่อนำไปใช้อาจเกิดปัญหาว่า จะเริ่มใช้หมวดลีไหนก่อน ต่อไปจะใช้สีอะไร และจะใช้หมวดทั้ง 6 ใบในลักษณะใด มีข้อเสนอแนะในการใช้หมวดความคิดในขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ใช้หมวดลีหนึ่งใบสำหรับการคิดแต่ละครั้ง คือเมื่อเลือกใช้หมวดใบใดใบหนึ่งแล้ว ทุกคนในกลุ่มจะต้องสวมหมวกใบเดียวกันหมด ซึ่งหมายความว่า ในขณะที่ทุกคนคิดไปในทิศทางเดียวกัน ทุกคนคิดเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่กำหนด โดยไม่ต้องคิดถึงสิ่งที่คนก่อนหน้านั้นพูดว่าอย่างไร

2. เลือกใช้หมวดลีที่เหมาะสมกับลักษณะงาน 2 วิธี คือ

2.1 ใช้หมวดลีลักษณะเดียวเป็นการกำหนดให้ใช้วิธีคิดแบบใดแบบหนึ่งในทิศทางเดียวกันแต่ละครั้ง เช่น ในการประชุมครั้งหนึ่งผู้ดำเนินการประชุมต้องการให้ที่ประชุมคิดแบบหมวดลีเหลือง สามารถขอให้ที่ประชุมคิดแบบที่ต้องการในเวลาที่กำหนด และเมื่อดำเนินการประชุมต่อไปผู้ดำเนินการประชุมพิจารณาเห็นว่าควรให้คิดแบบหนึ่ง เช่น แบบสร้างสรรค์ เขาอาจขอให้ทุกคน “คิดแบบหมวดลีเขียวเป็นเวลา 5 นาที” ได้ วิธีใช้หมวดลีลักษณะเดียวนี้นี้ เป็นการใช่วิธีคิดแบบทิศทางเดียวกันเป็นครั้งคราวตามที่ต้องการ

2.2 ใช้หมวดลีลักษณะเป็นชุด เป็นการให้หมวดลีหลายใบต่อเนื่องกันเป็นชุด โดยชุดของหมวดลีใช้อาจเป็นการกำหนดไว้ล่วงหน้า (Preset-set) หรือแบบสับเปลี่ยน (Evolve) ถ้าเป็นชุดแบบสับเปลี่ยน เมื่อเลือกหมวดลีใบแรกและใช้ไปแล้ว หมวดลีต่อไปก็จะต้องมีการเลือกอีกสำหรับผู้ที่มิประสบความสำเร็จน้อยควรใช้ชุดหมวดลีแบบกำหนดไว้ล่วงหน้า ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องกัน

การโต้เถียงกันว่าจะใช้หมวกสีอะไรในครั้งต่อไปในการใช้ชุดของหมวกแต่ละครั้ง ไม่ได้กำหนดแน่นอนไว้ว่าต้องใช้เรียงตามลำดับตามสีของหมวก ลำดับการใช้ความคิดขึ้นอยู่กับสถานการณ์และวิถีคิดของผู้เข้าร่วมประชุม ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว เมื่อเริ่มด้วยหมวกสีน้ำเงิน ส่วนการคิดระหว่างกลางก็สามารถเลือกใช้หมวกสีใดก็ได้ตามลำดับที่เหมาะสม

3. นักเรียนแต่ละคนมีความสามารถใช้ความคิดได้กับหมวกทุกสี
4. ควรมีการทบทวนความหมายของสีหมวกบ่อยๆ
5. กิจกรรมการฝึกควรให้มีความสนุกสนานและมีชีวิตชีวา
6. การฝึกให้มองทางด้านบวกและด้านลบ (หมวกสีเหลืองและหมวกสีดำ) จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะการประเมิน

นักเรียนมีทักษะการประเมิน

กล่าวโดยสรุป การคิดแบบหมวก 6 ใบ เป็นวิธีการคิดที่สามารถคิดได้หลากหลาย คิดได้หลายแง่หลายมุมในประเด็นหรือเรื่องเดียวกัน โดยใช้หมวกแทนการคิด อันจะช่วยให้คิดพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ได้ครอบคลุมและมีคุณภาพมากขึ้น และสามารถดำเนินการให้ความคิดในแต่ละด้านไปสู่เป้าหมายเดียวกันที่ตั้งไว้อย่างระมัดระวัง และมีประสิทธิภาพ

การนำเทคนิคหมวกความคิด 6 ใบ ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำหมวก 6 ใบไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดในการนำหมวก 6 ใบไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงในลักขณา สิริวัฒน์ 2549 : 142 – 151) ได้เสนอขั้นตอนการสอนไว้ ดังนี้

1. ขั้นนำ (Lead-in) เริ่มด้วยการใช้ภาพประกอบง่าย ๆ ตัวอย่างหรือแบบฝึกหัดที่แสดงให้เห็นกระบวนการสอน
2. ขั้นอธิบาย (Explanation) เป็นการก้าวสู่การให้ตัวอย่างทันทีว่า จะสอนอะไรตามลักษณะธรรมชาติของหมวกที่เลือก
3. ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นการให้ตัวอย่างในการสาธิตเพิ่มเติม แสดงให้เห็นว่า การใช้หมวกที่มีความสัมพันธ์กับการคิดแต่ละแบบ พร้อมกับคำอธิบาย แนะนำตัวอย่างคำถาม เพื่อสร้างความเข้าใจ
4. ขั้นปฏิบัติ (Practice) เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด ของการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการในการฝึกฝนทุกใบ จุดประสงค์ คือ ให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิด

5. ขั้นหารายละเอียดเพิ่มเติม (Elaboration) ในการฝึกฝนกระบวนการ เราอาจสังเกตได้ต่อไปอีกว่า กระบวนการนั้นถูกนำไปใช้อย่างไร อาจเกิดขึ้นในขณะที่ปฏิบัติ หรือหลังจากเรียนรู้แล้ว สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้

6. ขั้นสรุป (Conclusion) เป็นขั้นที่สรุปกระบวนการ ให้ทวนย้ำประเด็นหลักและเน้นว่า ทำไมกระบวนการนี้จึงเกิดประโยชน์

เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงในลักขณา สิริวัฒน์ 2549 : 142 – 151) กล่าวถึงข้อสังเกตในการใช้หมวก ดังนี้

1. จุดเน้น (Focused) การสอนควรเน้นที่ทักษะหรือหมวกที่กำลังสอน ทบทวนชื่อของหมวกที่ใช้บ่อย ๆ

2. ชัดเจน (Clear) หลีกเลี่ยงความสับสน ถ้ามีความสับสนให้พิจารณาสิ่งที่ย่อย ๆ โดยใช้ตัวอย่างที่ชัดเจน

3. ว่องไว รวดเร็ว (Brisk) กำหนดเวลาสั้น ๆ สำหรับการคิดในแต่ละประเด็น

4. สนุกสนาน (Enjoyable) การเรียนและการฝึกฝนจะต้องสนุกสนาน ความสนุกสนานเกิดจากกิจกรรมซึ่งใช้ความคิดและแบบฝึกที่มีชีวิตชีวา

สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : 1-9) ได้สรุปแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบ ไว้ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลาย ประกอบการใช้คำถามกระตุ้น ชักถาม ทบทวน หรือแสดงความคิดเห็น ให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่

2. ขั้นดำเนินการสอน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นการคิดด้วยการใช้คำถามการคิดแบบหมวกหกใบ ลักษณะกิจกรรมมุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด กล่าวคือ ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ร่วมกันแสดงออกด้วยการตั้งคำถาม ตอบคำถาม โดยออกแบบกรอบของการคิด ด้วยการ ใช้คำถามตามสีของหมวก (หมวกแต่ละสี ใช้แทนการคิดแต่ละแบบ) ซึ่งจะ ใช้หมวกสีใดก่อนหลังก็ได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง จนกระทั่งได้คำตอบหรือองค์ความรู้ในเรื่องที่เรียนอย่างชัดเจน ในขั้นตอนนี้จึงจำเป็นต้องมีการร่วมกันวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ความจริง ข้อเท็จจริง หรือคำตอบที่ต้องการ ลักษณะคำถามที่นำมาใช้ ในขั้นตอนนี้ เป็นดังนี้

2.1 หมวกสีขาว ใช้คำถามกระตุ้นให้เสนอข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงจากการอ่าน การสังเกต หรือเหตุการณ์ เป็นต้น

2.2 หมวกสีแดง ใช้คำถามกระตุ้น เพื่ออธิบายความรู้สึกต่อข้อมูล เรื่องราวหรือเหตุการณ์ เป็นต้น

2.3 หมวกสีเหลือง ใช้คำถามให้ค้นหาข้อดี หรือจุดเด่นของข้อมูล เรื่องราวหรือเหตุการณ์ เป็นต้น

2.4 หมวกสีดำ ใช้คำถามให้ระบุสาเหตุของปัญหาความไม่สมบูรณ์ ความล้มเหลว เป็นต้น

2.5 หมวกสีเขียว ใช้คำถามเสนอวิธีแก้ไข การเปลี่ยนไปสู่สิ่งที่ดีกว่า ทางเลือกใหม่ เป็นต้น

2.6 หมวกสีฟ้า ใช้คำถามเพื่อตัดสินใจ หรือสรุปข้อมูล เช่น ข้อคิด ความรู้ที่ได้รับ ทางเลือกที่จะนำไปปฏิบัติ เป็นต้น

3. ขั้นสรุป เป็นการสรุปผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ ภาพรวมของเรื่องที่เรียนหรือสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยนำความรู้ที่ได้ทั้งหมดมานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สรุปข้อค้นพบ หรือสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่

4. ขั้นประเมินผล ควรใช้วิธีการที่หลากหลาย ประเมินสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ จากการจัดกิจกรรม ซึ่งได้จากการสรุป การทดสอบ การบันทึก การตรวจผลงาน การประเมินผล อาจเปิดโอกาสให้ผู้เรียน เพื่อน ผู้ปกครอง หรือชุมชนร่วมประเมินผลด้วย

กล่าวโดยสรุป การนำเทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ครูผู้สอนจะต้องให้นักเรียนได้มีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของหมวกแต่ละใบว่าคืออะไร ขณะที่นักเรียนกำลังสวมหมวกสีนั้น สีของหมวกจะช่วยให้เกิดการมองไปในทิศทางเดียวกัน โดยเริ่มจากการใช้หมวกสีขาว เพื่อให้ได้ข้อมูล ข้อเท็จจริง หมวกสีแดง เพื่อให้ได้อธิบายความรู้สึกนึกคิด หมวกสีเหลือง เพื่อให้ค้นหาข้อดีหรือจุดเด่น หมวกสีดำ เพื่อให้เห็นข้อเสียหรือข้อด้อย หมวกสีเขียว เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงหรือทางเลือกใหม่ในทางสร้างสรรค์ และหมวกสีฟ้า เพื่อตัดสินใจและสรุปข้อมูล เรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นการให้นักเรียนสวมหมวกสีเขียวเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เพราะจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างเต็มศักยภาพ

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เป็นการวางแนวทางหรือวางเป้าหมายไว้ล่วงหน้าอย่างมีลำดับขั้นตอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ สาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ฉันทวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ (2545 : 53) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า หมายถึง การเตรียมการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง ให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรกำหนด

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545 : 1) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาใดวิชาหนึ่ง เป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เป็นเครื่องมือที่ครูผู้สอนใช้พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

ถวัลย์ มาศจรัส (2546 : 33) กล่าวว่า แผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำมวลประสบการณ์สำหรับการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรมากำหนดเป็นสาระการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ เป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ

บุญชม ศรีสะอาด (2549 : 35) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนและเตรียมการสอน เป็นการกำหนดไว้ล่วงหน้าว่าจะสอนใคร ในเนื้อหาใด สอนเมื่อใด สอนอย่างไร และเพื่อให้เกิดอะไร ซึ่งเมื่อถึงเวลาดังกล่าวจะดำเนินการสอนตามที่วางแผนไว้ ผู้สอนจึงต้องคิดวางแผนและเตรียมการสอนล่วงหน้าอย่างละเอียด รอบคอบ เหมาะสม เพื่อให้สามารถดำเนินการสอนตามที่กำหนดไว้ได้อย่างได้ผลดี

ศุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2549 : 58) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการเตรียมการสอนหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ และจัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ระวีวรรณ ศรีศรีรัมย์ (2552 : 189) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและเขียนเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้

กล่าวโดยสรุป แผนการจัดการเรียนรู้ คือ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้มีการเตรียมการไว้ล่วงหน้าอย่างมีขั้นตอนและจัดทำไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และมาตรฐานตามหลักสูตร ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้การจัดกระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

พิมพ์พันธ์ เคชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข (2548 : 164) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. กำหนดแนวทางการสอนให้ผู้สอน จะสอนอะไร จะสอนทำไม จะสอนอย่างไร และจะประเมินผลอย่างไร

2. ทำให้ผู้สอนมั่นใจในการสอน เพราะได้เตรียมการไว้พร้อมแล้ว

3. ทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ เพราะผู้สอนมีความพร้อม มีความมั่นใจ และทราบเนื้อหาที่จะสอนแล้ว

4. ทำให้ประหยัดเวลาในการสอน

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2549 : 58) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีการสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้ และจิตวิทยาการศึกษา

2. ช่วยให้ผู้สอน มีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่ทำไว้ล่วงหน้าด้วยตนเอง พร้อมทั้งทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย

3. ช่วยให้ผู้สอนทราบว่า การสอนของตนได้เดินทางไปในทิศทางใด สอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อะไร และจะวัดผลประเมินผลอย่างไร

4. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนไปศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีจัดการเรียนรู้ จัดหา และใช้สื่อแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดผลประเมินผล

5. ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่จะมาสอนแทน

6. แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษ

7. เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน สำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูให้สูงขึ้น

ชวลิต ชูกัมพอง (2551 : 95-96) กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ช่วยให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจจุดมุ่งหมายของเรื่องการจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน มีคุณภาพตรงตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามลำดับขั้นตอน และทันเวลา
 2. ครูมีความเชื่อมั่นใจตนเองมากขึ้น เมื่อได้เตรียมการสอนมาอย่างดี การสอนก็เป็นไปอย่างเรียบร้อย
 3. นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น เพราะเมื่อครูเตรียมการสอนอย่างดี ย่อมทำให้งิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ
 4. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน การที่ครูเตรียมการสอน ทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน นักเรียนได้เรียนด้วยความสนุกสนาน และเกิดเจตคติที่ดีต่อเรื่องที่เรียน
 5. นักเรียนเกิดความเลื่อมใสศรัทธาในตัวครู เพราะครูมีความมั่นใจและเตรียมการสอนมาอย่างดี กระบวนการเรียนรู้เป็นไปตามขั้นตอนอย่างมีประสิทธิภาพ
 6. ถ้าครูมีความจำเป็นไม่ได้สอนเอง การสอนแทนก็จะบรรลุตามจุดประสงค์ตามที่กำหนดไว้
 7. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ช่วยให้ครูสามารถวินิจฉัยจุดอ่อนของนักเรียนที่จะได้รับการแก้ไข เพราะทราบจุดเด่นที่ควรได้รับการส่งเสริมต่อไป นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูเห็นภาพการทำงานของตนเองได้เด่นชัดขึ้น
 8. ครูสามารถใช้เป็นข้อมูล เพื่อเสนอแนะแก่บุคลากรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
 9. ช่วยให้ผู้บริหารหรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้ทราบขั้นตอน กระบวนการต่าง ๆ ในการสอน เพื่อนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 10. เป็นการพัฒนาวิชาชีพครู ที่แสดงว่าการสอนต้องได้รับการฝึกฝน โดยเฉพาะมีเครื่องมือและเอกสารที่จำเป็นสำหรับการประกอบวิชาชีพ
 11. เป็นผลงานทางวิชาการอย่างหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงความชำนาญพิเศษหรือความเชี่ยวชาญของครู ซึ่งสามารถนำไปพัฒนางานในหน้าที่และเสนอเพื่อเลื่อนระดับให้สูงขึ้น
- กล่าวโดยสรุป การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ครูสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ตรงตามทิศทางและเป้าหมายของหลักสูตร เป็นการเตรียมการสอนล่วงหน้า ซึ่งจะช่วยให้ครูมีคู่มือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลักษณะแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

แผนการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ครูจะต้องพิจารณาอย่างเหมาะสมในเรื่องการเลือกวิธีสอน สื่อการสอน รวมทั้งวิธีการวัดและประเมินผล ให้สอดคล้องกับเนื้อหา นั้น ๆ นักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีไว้ ดังนี้

วัลลภ กัณฑ์พร (2549 : 10) ได้กล่าวว่า แผนจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้าลักษณะ 4 ประการ

1. มีกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นผู้ได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะส่งเสริมหรือกระตุ้นให้กิจกรรมที่ผู้เรียนดำเนินการเป็นไปตามความมุ่งหมาย
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบ โดยผู้สอนเป็นผู้คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาหรือหาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเอง
3. มุ่งให้ผู้เรียนรับรู้และนำไปใช้จริง
4. ส่งเสริมให้ใช้สื่อและวัสดุอุปกรณ์สามารถจัดหาได้ในท้องถิ่น ราคาถูก

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2549 : 59) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีมีลักษณะดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนว่าในการสอนเรื่องนั้น ๆ ต้องการให้ผู้เรียนเกิดคุณสมบัติอะไร ด้านใด
2. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ชัดเจน ระบุบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียนไว้อย่างชัดเจนว่าจะต้องทำอะไรจึงทำให้การเรียนการสอนบรรลุผล
3. กำหนดสื่ออุปกรณ์หรือแหล่งเรียนรู้ไว้ชัดเจนว่าจะใช้สื่อ อุปกรณ์ หรือแหล่งเรียนรู้อะไรบ้าง และจะใช้อย่างไร
4. กำหนดการวัดและประเมินผลไว้ชัดเจน จะใช้วิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลใดเพื่อบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้นั้น
5. ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ ในกรณีที่มีปัญหา เมื่อมีการนำไปใช้สามารถปรับเปลี่ยนเป็นอย่างอื่นได้ โดยไม่กระทบต่อการเรียนการสอนและผลการเรียนรู้
6. มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ และสอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงที่ผู้เรียนดำเนินชีวิตอยู่
7. แปลความหมายให้ตรงกัน แผนจัดการเรียนรู้ที่เขียนขึ้นต้องสื่อความหมายได้ตรงกัน อ่านเข้าใจง่าย ผู้นำไปใช้สามารถเข้าใจและใช้ได้ตรงจุดประสงค์ของผู้เขียนแผนจัดการเรียนรู้
8. มีการบูรณาการแบบองค์รวมของเนื้อหาสาระ ความรู้ และวิธีการจัดการเรียนรู้

9. มีการเชื่อมโยงความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้และประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ และนำไปใช้ในชีวิตจริงกับการเรียนในเรื่องต่อไป

สมนึก ภักทิษณี (2553 : 5) ได้กล่าวถึงลักษณะของแผนจัดการเรียนรู้ที่ดี ดังนี้

1. เนื้อหา ต้องเป็นรายคาบ หรือชั่วโมง โดยเขียนให้สอดคล้องกับชื่อเรื่องและเขียนเฉพาะเนื้อหาที่สำคัญพอสังเขป
2. ความคิดรวบยอดหรือหลักการสำคัญต้องเขียนให้ตรงเนื้อหาที่จะสอน ส่วนนี้ถือเป็นหัวใจของเรื่อง ผู้สอนต้องทำความเข้าใจในเนื้อหาที่จะสอนจนเข้าใจอย่างถ่องแท้ จึงจะสามารถเขียนความคิดรวบยอดได้อย่างมีคุณภาพ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ ต้องเขียนให้สอดคล้องกลมกลืนกับความคิดรวบยอด มิใช่เขียนจุดประสงค์ตามอำเภอใจ หรือเขียนสอดคล้องเฉพาะเนื้อหาที่จะสอนเท่านั้น เพราะจะได้จุดประสงค์การเรียนรู้ที่เป็นเพียงพื้นฐานหรือเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความรู้ความจำเท่านั้น
4. กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นนี้ควรลำดับขั้นตอนที่คาดว่าจะสอนจริง ๆ โดยยึดเทคนิควิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
5. สื่อที่ใช้ควรเลือกใช้ หรือจัดทำให้สอดคล้องกับเนื้อหา โดยยึดหลักที่ว่าสื่อดังกล่าวต้องช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่าย
6. การวัดผลต้องคำนึงถึงเนื้อหา ความคิดรวบยอด จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและช่วงที่จะทำการวัด (วัดก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน) เพื่อตรวจสอบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนบรรลุตามจุดหมายที่กำหนดไว้หรือไม่

กล่าวโดยสรุป แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ต้องจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติมากที่สุด ด้วยกิจกรรมที่หลากหลายและยืดหยุ่นตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และต้องกำหนดชัดเจนว่าจะต้องทำอะไร อย่างไร เพื่อเป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง

ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ครูต้องศึกษาศึกษาหลักสูตรให้เข้าใจก่อน เพราะเป็นแนวทางให้การเรียนรู้บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตร นักการศึกษาได้เสนอขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2548 : 52) กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจคำอธิบายรายวิชา มาตรฐานการเรียนรู้ ขอบข่ายเนื้อหาสาระ เป้าหมายสูงสุดของรายวิชาและสามารถปฏิบัติได้จริง
2. กำหนดภาระงานหรือผลงานรวบยอดประจำรายวิชา เกณฑ์การประเมิน เพื่อเป็นหลักฐานการปฏิบัติ สำหรับยืนยันผลการเรียนรู้รวบยอดตามเป้าหมายสูงสุดของรายวิชา
3. กำหนดหน่วยการเรียนรู้รายวิชา จะต้องพิจารณาว่าการที่นักเรียนจะสามารถปฏิบัติภาระงานหรือผลงานรวบยอดตามที่ระบุไว้นั้น นักเรียนจะต้องมีองค์ความรู้ ทักษะและกระบวนการใดบ้าง จึงจะเพียงพอต่อการปฏิบัติภาระงานดังกล่าว
4. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้
5. สาระการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึง ความสอดคล้องของนักเรียนกับชุมชนและท้องถิ่น มีความทันสมัย เรียนรู้ง่าย โดยเรียงลำดับจากง่ายไปยากและมีความต่อเนื่อง สามารถปฏิบัติได้จริง และเหมาะสมกับระดับของนักเรียน
6. บูรณาการกับกลุ่มสาระอื่น ๆ
7. กิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนบอกให้รู้ว่าจะทำอะไรก่อนหลัง อย่างไร
8. สื่อหรือแหล่งเรียนรู้ ควรเลือกให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และหลากหลาย ถ้าเป็นเนื้อหาต้องอธิบาย เพื่อให้ นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้
9. การวัดประเมินผล ต้องวัดประเมินผลในหลาย ๆ วิธี ผสมผสานกัน
10. บันทึกหลังสอน ครูควรบันทึกตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น เพราะหลักการสำคัญคือการเปิด โอกาสให้ครูได้ปรับปรุง แก้ไข พัฒนา แผนการจัดการเรียนรู้ให้ทันสมัย เป็นปัจจุบัน และเกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน

วิลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 121) กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์สาระการเรียนรู้
 - 1.1 จุดประสงค์ประจำวิชา
 - 1.2 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (ตัวชี้วัด)
 - 1.3 คำอธิบายรายวิชา
 - 1.4 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา
 - 1.5 การวิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้
 - 1.6 แผนการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ของกรมวิชาการ เพื่อ

- 2.1 ศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้กับตัวชี้วัดว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่
- 2.2 วิเคราะห์ตัวชี้วัดว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่
- 2.3 นำแนวทางการจัดการเรียนรู้มาพิจารณาประกอบการจัดกิจกรรมในการเขียน

แผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

3. ชั้นเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

- 3.1 กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 3.2 กำหนดเนื้อหาให้เหมาะสมกับเวลา
- 3.3 สื่อการเรียนรู้การวัดผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 3.4 กิจกรรมสอดคล้องกับจุดเน้นของหลักสูตร
- 3.5 จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ เพื่อให้ นักเรียนเกิดทักษะ

กระบวนการ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2552 : 82) ได้กำหนดขั้นตอนในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดตามลำดับ ดังนี้

1. จัดทำหน่วยการเรียนรู้
2. แบ่งเนื้อหาสาระ เวลาให้ครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้
3. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
4. กำหนดเป้าหมายสำหรับผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้
5. ระบุมาตรฐานการเรียนรู้หรือตัวชี้วัด
6. กำหนดสมรรถนะของผู้เรียน
7. ระบुकุณลักษณะอันพึงประสงค์
8. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย
9. เลือกกระบวนการเรียนรู้ที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
10. เลือกใช้สื่อหรือแหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรม
11. กำหนดชิ้นงานหรือภาระงาน
12. การวัดผลและประเมินผล ควรเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้แก่ผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น ครูต้องศึกษาหลักสูตร เพื่อให้เข้าใจสาระมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด โครงสร้างรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และหน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งศึกษารูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ และแนวทางการวัดประเมินผลให้มีความสอดคล้องทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่คืนั้น ครูจะต้องจัดทำรายละเอียดอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ นักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546 : 213-216) กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

ส่วนนำ : รายวิชา ชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ หรือชื่อแผนการจัดการเรียนรู้และจำนวนคาบหรือชั่วโมง

1. จุดประสงค์การเรียนรู้
2. สาระการเรียนรู้
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้
4. การวัดและประเมินผล
5. แหล่งเรียนรู้
6. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2548 : 8) กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

ส่วนนำ : แผนการจัดการเรียนรู้ที่ วิชา ชั้น เรื่อง จำนวนคาบ

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. ชนิดของสมรรถนะ
4. ประสพการณ์เดิม
5. สาระการเรียนรู้
6. ลำดับขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
7. สื่อการเรียนรู้
8. การวัดและประเมินผล
9. กิจกรรมสืบเนื่องหรือกิจกรรมเสนอแนะ

ชาญชัย ขมคิษฐ์ (2548 : 349-352) ได้กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบบรรยาย เขียนโดยใช้หัวข้อเรื่องตามที่กำหนดมากำกับ แต่กิจกรรมการเรียนรู้จะเขียนเป็นเชิงบรรยาย ดังนี้

ส่วนนำ : แผนการสอนที่ เรื่อง จำนวนคาบ

1.1 สาระสำคัญ

1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.3 สาระการเรียนรู้

1.4 สื่อการเรียนรู้

1.5 กิจกรรมการเรียนรู้

1.6 การวัดและประเมินผล

1.7 กิจกรรมเสนอแนะ

1.8 บันทึกผลหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบตาราง เขียนโดยใช้หัวข้อเรื่องตามที่กำหนดมากำกับ แต่บรรจุไว้ในตาราง

3. แผนการจัดการเรียนรู้แบบพิศดาร เป็นแผนที่มีรายละเอียดมากขึ้น แยกเป็นกิจกรรมครูและนักเรียนปฏิบัติ

กล่าวโดยสรุป แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน ประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น สอดคล้องหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ ส่วนที่ 1 หัวเรื่อง หรือชื่อเรื่อง ส่วนที่ 2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และกิจกรรมเสนอแนะ ส่วนที่ 3 บันทึกผลหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ประสิทธิภาพ

หลังจากการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะต้องนำเครื่องมือเหล่านั้นไปทดสอบประสิทธิภาพ นั่นก็คือ การนำไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ได้มาตรฐานก่อนนำไปใช้สอนจริง เพื่อเป็นการประกันว่าเครื่องมือที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอนนั่นเอง

ความหมายของประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพ (Efficiency) นักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายไว้ดังนี้

เผชิญ กิจระการ (2546 : 47) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพว่า หมายถึง ความสามารถในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์หรือตามเกณฑ์ที่คาดหวังไว้

กชกร ธิปต์ดี และมานิตย์ ยอดเมือง (2547 : 240) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่พึงพอใจ หากมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่องและพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลสัมฤทธิ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) E_2 (ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์)

ระพินทร์ โพธิ์ศรี (2550 : 3) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพว่า หมายถึง ระดับคุณภาพของนวัตกรรมที่วัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน (E_1) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (E_2)

วาโร เพ็งสวัสดิ์ (2551 : 42) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง เกณฑ์ระดับที่ผู้ผลิตแบบฝึกพอใจ ถ้าหากแบบฝึกมีประสิทธิภาพถึงระดับที่กำหนดแล้วก็มีคุณค่าพอที่จะนำไปใช้ได้ และคุ้มค่าแก่การลงทุน โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ และ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 154) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับหรือเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในระดับที่พึงพอใจหากมีประสิทธิภาพในระดับนั้นแล้ว การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำโดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลสัมฤทธิ์) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์

กล่าวโดยสรุป ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม หมายถึง คุณภาพของชุดกิจกรรม ภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และแสดงให้เห็นถึงการยอมรับ ประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ (E_1/E_2)

การหาประสิทธิภาพ

นักการศึกษากล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

เผชิญ กิจระการ (2546 : 44-48) ได้กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมสรุปได้ ดังนี้

1. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตแบบฝึกทักษะจะพึงพอใจว่าหากแบบฝึกทักษะมีคุณภาพถึงระดับนั้นแล้ว แบบฝึกทักษะนั้นก็มีความค่าที่จะนำไปสอนเด็กและคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

2. การกำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ กระทำได้โดยการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนซึ่งมี 2 ประเภท คือ

2.1 ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง คือ ประเมินผลต่อเนื่อง ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยหลายๆพฤติกรรม เรียกว่า กระบวนการ ของผู้เรียนที่สังเกตจากการประกอบกิจกรรมกลุ่มและรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมาย และกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

2.2 ประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย คือ ประเมินผลลัพธ์ของผู้เรียนโดยพิจารณาจากการทดสอบหลังเรียนและการสอบไล่

ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหมายไว้ว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พอใจ โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนที่ได้ ดังนั้น ประสิทธิภาพของกระบวนการ ต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์เท่ากับ 70/70 หมายความว่า เมื่อเรียนจากแบบฝึกทักษะผู้เรียนสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองาน ได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 70 และทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 70 การกำหนดเกณฑ์ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ที่ 80/80, 85/85, 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะมักจะตั้งต่ำกว่านี้ เช่น 70/70, 75/75

3. ขั้นตอนทดลองหาประสิทธิภาพ เมื่อผลผลิตแบบฝึกทักษะขึ้นมาแล้วต้องนำไปทดลองหาประสิทธิภาพตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 3 คน โดยใช้เด็กอ่อน เด็กปานกลาง และเด็กเก่ง อย่างละ 1 คน

3.2 ทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6 – 10 คน (แต่ละคนเก่งปานกลาง และอ่อน)

3.3 ทดลองภาคสนาม (1 : 100) เป็นการทดลองกับกลุ่มผู้เรียน 30 – 100 คน

เมื่อทดลองแล้วทำการปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกินร้อยละ 2.5 ให้ยอมรับ หากแตกต่างกันมาก ผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะใหม่ โดยยึดสภาพความเป็นจริงเป็นเกณฑ์ สมมุติว่า เมื่อทดสอบประสิทธิภาพได้ 83.5/85.4 แสดงว่าแบบฝึกทักษะนั้นมีประสิทธิภาพ 83.5/85.4 ใกล้เคียงเกณฑ์ 85/85 ที่ตั้งไว้ แต่ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ 75/75 เมื่อผลการทดลองเป็น 82.5/85.4 อาจเลื่อน เกณฑ์ขึ้นมาเป็น 85/85

กชกร ธิปคิตติ และมานิต ยอดเมือง (2547 : 240) กล่าวว่า การกำหนดเกณฑ์ของชุดกิจกรรมนิยามกำหนดไว้ 90/90 สำหรับเนื้อหาที่เป็นความจำ และไม่ต่ำกว่า 80/80 สำหรับวิชาทักษะ เช่น ภาษา เพราะการเปลี่ยนพฤติกรรมคิดตามระยะเวลาไม่สามารถเปลี่ยนแปลงและวัดได้ทันทีที่เรียนเสร็จไปแล้ว

วาโร เฟิงส์วาศี (2551 : 42) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมมีดังนี้

1. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับของประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตพอใจว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพตามที่กำหนดไว้ มีคุณค่านำไปใช้ได้

2. การกำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ กระทำได้โดยการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งมี 2 ประเภท คือ

2.1 การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior หรือ E₁) คือ ประเมินผลต่อเนื่อง ประกอบด้วยพฤติกรรมย่อย ๆ เรียกว่า กระบวนการเรียนรู้ที่สังเกตได้จากกิจกรรมกลุ่มและรายบุคคล

2.2 การประเมินพฤติกรรมสุดท้าย (Terminal Behavior หรือ E₂) คือ ประเมินผลลัพธ์ของนักเรียน โดยพิจารณาจากการทดสอบหลังเรียน

การกำหนดประสิทธิภาพ E₁/E₂ ให้มีค่าเท่าใดนั้น ครูจะเป็นผู้พิจารณา โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำ จะตั้งไว้ 80/80, 85/85, 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะจะตั้งไว้ 70/70 หรือ 75/75

3. ขั้นตอนการทดลองหาประสิทธิภาพ เมื่อพัฒนาชุดกิจกรรมต้องนำไปหาประสิทธิภาพแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดลองกับนักเรียน 3 คน คือ อ่อน ปานกลาง และเก่ง โดยเริ่มกับคนเรียนอ่อนก่อน แล้วทำการปรับปรุงจึงนำไปทดลองกับคนเรียนปานกลางและเก่ง แต่ถ้าหากเวลาไม่เอื้ออำนวย สภาพการณ์ไม่เหมาะสม ให้ทดลองคนเรียนอ่อนหรือปานกลางเพียงคนเดียว โดยปกติคะแนนที่ได้ คะแนนจะต่ำกว่าเกณฑ์

3.2 การทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดลองกับนักเรียน 6-10 คน โดยคละกันทั้งนักเรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง เมื่อทดลองแล้วหาคะแนนประสิทธิภาพ คะแนนจะเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ยจากเกณฑ์ประมาณร้อยละ 10

3.3 การทดลองภาคสนาม (1 : 100) เป็นการทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น ประมาณ 30-100 คน จะต้องมีนักเรียนทั้งเก่งและอ่อน เมื่อทดลองแล้วทำการปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกินร้อยละ 2.5 ให้ยอมรับ หากแตกต่างกันมาก ครูจะต้องทำการกำหนดประสิทธิภาพของนวัตกรรมใหม่ โดยยึดสภาพความเป็นจริงเป็นเกณฑ์ บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 98-103) กล่าวถึงการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าแบบฝึกทักษะนั้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือไม่ ภายใต้สถานการณ์และกิจกรรมที่กำหนดให้ โดยจะมีการเก็บข้อมูลของผลการเรียนรู้อันเนื่องมาจากนวัตกรรมหรือแผนการเรียนรู้เป็นระยะๆ ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการและความงอกงามของผู้เรียนได้ โดยทั่วไปมักจะคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบย่อย หรือคะแนนจากพฤติกรรมการเรียนในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังเรียนตามแบบฝึกทักษะ ซึ่งคำนวณได้จากสูตร

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนที่ได้จากแต่ละแบบฝึกทักษะ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	A	แทน	คะแนนเต็มของกิจกรรมระหว่างเรียน

2. ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าแบบฝึกทักษะนั้น สามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลได้หรือไม่ บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในแบบฝึกทักษะมากน้อยเพียงใด ซึ่งคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ทดสอบหลังเรียน) ของผู้เรียนทุกคน ซึ่งคำนวณได้จากสูตร

$$E_2 = \frac{\frac{\Sigma Y}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์แบบฝึกทักษะ
	ΣY	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบ หลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	B	แทน	คะแนนเต็มของผลการสอบหลังเรียน

กล่าวโดยสรุปเกณฑ์ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ประกอบด้วย ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ไว้ที่ 80/80

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นดัชนีประการหนึ่งที่สามารถบอกถึงคุณภาพการศึกษา บ่งชี้ให้ทราบว่าการเรียนของนักเรียนที่ผ่านมาประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด จะต้องปรับปรุงและพัฒนาส่วนใดบ้างทั้งครูผู้สอนและนักเรียน สาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีดังนี้

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักการศึกษากล่าวถึงความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข (2548 : 125) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

เขาวดี วิบูลย์ศรี (2548 : 16) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ความรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้านเนื้อหา และทักษะต่าง ๆ แต่ละวิชาที่ได้จัดสอนในระดับชั้นเรียนต่าง ๆ ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งที่เป็นข้อเขียนและเป็นภาคปฏิบัติจริง

ศิริชัย กาญจนวาที (2548 : 162) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ผลการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ล่วงหน้า อันเกิดจากกระบวนการเรียนการสอน ในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่งที่ผ่านมา

ทิสนา เขมมณี (2551 : 10) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเข้าถึงความรู้ (Knowledge attained) เป็นการพัฒนาความรู้ เจตคติ ทักษะที่ได้รับจากการเรียน อาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้ คะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง

กล่าวโดยสรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ที่ให้นักเรียนทำหลังเรียน โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ เป็นเครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ความหมายแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบเป็นเครื่องมือวัดและประเมินผลคุณลักษณะนักเรียนที่เกิดขึ้นหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักการศึกษากล่าวถึงความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

เยวดี วิบูลย์ศรี (2548 : 16) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ และตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหาที่สอบ

สมนึก ภัททิยธนี (2553 : 73) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านมาแล้ว

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 56) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหาที่สอบนั้น โดยทั่วไปจะวัดผลสัมฤทธิ์ในวิชาต่าง ๆ ที่เรียนในโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หรือสถาบันการศึกษาดัง ๆ

กล่าวโดยสรุป แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบวัดความสามารถด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้วัดความรู้และความสามารถของผู้เรียน

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักการศึกษากล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545 : 96) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้าง (Teacher – made Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม ซึ่งครูสร้างขึ้นเพื่อใช้ทดสอบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน โดยทั่วไป

ในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน (Paper and pencil test) ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or essay test) และแบบทดสอบปรนัยหรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective test or short answer)

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และปรับปรุงอย่างดี จนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและการแปลความหมายของคะแนน

สมนึก กัททิษฺณี (2553 : 73-79) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or essay test) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถามแล้วให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้ และข้อคิดเห็นของแต่ละคน
2. ข้อสอบแบบกาถูก-ผิด (True – false Test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือกแต่ละตัวเลือกดังกล่าวเป็นแบบคงที่ และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ใช่-ไม่ใช่, จริง-ไม่จริง, ถูก-ผิด, เหมือนกัน-ต่างกัน เป็นต้น
3. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์แล้วให้ผู้ตอบเติมเติมคำ หรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ นั้น เพื่อให้ได้ใจความและถูกต้อง
4. ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ (Short answer test) เป็นข้อสอบคล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำแต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์
5. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ โดยมีคำถามหรือข้อความแยกออกจากกันเป็น 2 ชุด แล้วให้ผู้ตอบเลือกจับคู่ว่าแต่ละข้อความในชุดหนึ่ง (ตัวขึ้น) จะจับคู่กับคำหรือข้อความใด ในอีกชุดหนึ่ง (ตัวเลือก) ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างไรอย่างหนึ่งตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนด
6. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choices) จะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) ในตอนเลือกนี้จะประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบและตัวเลือกที่เป็นตัวลวง และคำถามแบบเลือกตอบที่ดี นิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน จะเห็นว่าทุกตัวเลือกถูกหมดแต่ความจริงมีน้ำหนักรวมกันน้อยต่างกัน

ประสิทธิ์ สุวรรณรักษ์ (2555 : 225) กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

1. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm reference test) เป็นแบบทดสอบที่เน้นการเปรียบเทียบความสามารถระหว่างบุคคลในกลุ่มหรือระหว่างกลุ่ม หรือเปรียบเทียบความสามารถในแต่ละด้าน แบบทดสอบประเภทนี้จะต้องคำนึงถึงความยากของค่าอำนาจจำแนกเป็นสำคัญ
2. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion reference) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดระดับความรู้ความสามารถขั้นต่ำที่ยอมรับได้ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนเพื่อรอบรู้ ใช้วัดความรอบรู้ ว่านักเรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมายตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้หรือไม่

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 57) กล่าวถึงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ว่าจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion referenced test) หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินใจว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้
2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm referenced test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งสร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ความสามารถในการจำแนกผู้สอบตามความเก่ง อ่อนได้ดี เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้ การรายงานผลการสอบ อาศัยคะแนนมาตรฐาน ซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมายแสดงถึงความสามารถของบุคคลนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

กล่าวโดยสรุป แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เป็นการตัดสินว่านักเรียนมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ และแบบทดสอบอิงกลุ่ม เป็นการตัดสินความสามารถของนักเรียนว่ามีความรู้อยู่ในกลุ่มใด

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องวัดได้ครอบคลุมวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม สามารถบ่งชี้คุณลักษณะของผู้เรียนตามเป้าหมาย นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

พืชิต ฤทธิ์จรูญ (2545 : 97) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร การสร้างแบบทดสอบควรเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ตารางวิเคราะห์หลักสูตรจะใช้เป็นกรอบในการออกข้อสอบ โดยระบุจำนวนข้อสอบในแต่ละเรื่องและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดไว้
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้เป็นพฤติกรรมที่เป็นผลการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งหวังจะให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เป็นการสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์
3. กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยศึกษาตารางวิเคราะห์หลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาและตัดสินใจเลือกใช้ชนิดของข้อสอบที่จะใช้วัดว่าจะเป็นแบบใด โดยเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน แล้วศึกษาวิธีเขียนข้อสอบชนิดนั้นให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักและวิธีการเขียนข้อสอบ
4. เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตรและให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยอาศัยหลักและวิธีการข้อสอบที่ได้ศึกษามา
5. ตรวจสอบข้อสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้แล้ว มีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณา ทบทวน ตรวจสอบข้อสอบอีกครั้งก่อนที่จะนำไปจัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อไป
6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง เมื่อตรวจสอบข้อสอบเสร็จแล้วให้พิมพ์ข้อสอบทั้งหมด จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลอง โดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ (Direction) และจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม
7. ทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ การทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบเป็นวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มที่ต้องการสอบจริง แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ โดยสภาพการปฏิบัติงานจริงของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในโรงเรียน มักไม่ค่อยมีการทดสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ ส่วนใหญ่นำแบบทดสอบไปใช้ทดสอบแล้วจึงวิเคราะห์ข้อสอบเพื่อปรับปรุงข้อสอบและนำไปใช้ในครั้งต่อไป

8. จัดทำแบบทดสอบจริง จากผลการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบว่าข้อสอบข้อใด ไม่มีคุณภาพหรือมีคุณภาพไม่ดีพอ อาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้น แล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

เยาเวดี วิบูลย์ศรี (2548 : 178-179) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ว่า การสร้างแบบทดสอบจะต้องมีวิธีการเตรียมตัว การวางแผนเพื่อให้แบบทดสอบดังกล่าวมีกลุ่มตัวอย่างของพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างเด่นชัด ซึ่งจะต้องอาศัยกลวิธีในการสร้างแบบทดสอบ สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปของการสอบให้อยู่ในรูปของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยระบุเป็นข้อ และให้วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเหล่านั้นสอดคล้องกับเนื้อหาสาระทั้งหมดที่จะทำการทดสอบด้วย
2. กำหนดโครงเรื่องของเนื้อหาสาระที่จะทำการทดสอบได้ครบถ้วน
3. เตรียมตารางเฉพาะหรือผังของแบบทดสอบเพื่อแสดงน้ำหนักของเนื้อหาวิชาแต่ละส่วน และพฤติกรรมต่างๆ ที่ต้องการทดสอบให้เด่นชัด สั้น กระชับ และมีความชัดเจน
4. สร้างข้อกระทงทั้งหมดที่ต้องการจะทดสอบให้เป็นไปตามสัดส่วนของน้ำหนักที่ระบุไว้ในตารางเฉพาะ

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 65-73) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหาวิชา และทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบ ขั้นตอนแรกสุดจะต้องทำการวิเคราะห์ว่าเนื้อหาหรือหัวข้อที่จะสร้างข้อสอบวัด นั้น มีจุดประสงค์ของการสอนหรือจุดประสงค์การเรียนรู้อะไรบ้าง ทำการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาว่ามีโครงสร้างอย่างไร จัดเขียนหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยทุกหัวข้อ พิจารณาความเกี่ยวโยง ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาเหล่านั้น จากนั้นก็จัดทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบ หรือที่เรียกว่า ตารางวิเคราะห์หลักสูตร ตารางนี้มี 2 มิติ คือ ด้านเนื้อหา กับด้านสมรรถภาพที่ต้องการวัด และพิจารณาว่า หัวข้อเรื่องใดสำคัญมากน้อย เขียนลำดับความสำคัญลงไป แล้วกำหนดจำนวนข้อที่จะวัดในแต่ละช่อง ขึ้นอยู่กับเรื่องนั้นต้องการให้เกิดสมรรถภาพด้านใดมากน้อยกว่ากัน

2. กำหนดรูปแบบของข้อคำถามและศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ ทำการพิจารณาและตัดสินใจว่าจะใช้ข้อคำถามรูปแบบใด ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ หลักการเขียนข้อคำถาม ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบสมรรถภาพต่าง ๆ ศึกษาเทคโนโลยีในการเขียนข้อสอบเพื่อนำมาใช้เป็นหลักในการเขียนข้อสอบ

3. เขียนข้อสอบ ลงมือเขียนข้อสอบ ใช้ตารางกำหนดลักษณะของข้อสอบที่จัดทำไว้ในขั้นที่ 1 เป็นกรอบซึ่งทำให้สามารถออกข้อสอบวัดได้ครอบคลุมทุกหัวข้อเนื้อหาและทุกสมรรถภาพ

4. ตรวจสอบข้อสอบ นำข้อสอบที่ได้เขียนไว้ในขั้นที่ 3 มาพิจารณาทบทวนอีกครั้งหนึ่ง โดยพิจารณาถึงความถูกต้องตามหลักวิชา พิจารณาว่าแต่ละข้อวัดในเนื้อหาและสมรรถภาพตามตารางกำหนดลักษณะข้อสอบหรือไม่ ภาษาที่ใช้เขียนมีความเข้าใจง่ายเหมาะสมดีแล้วหรือไม่ ตัวถูกตัวลวงเหมาะสมเข้าหลักเกณฑ์หรือไม่ หลังการพิจารณาทบทวนเองแล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวัดผลด้านเนื้อหาสาระ พิจารณาข้อบกพร่อง และนำเอาข้อวิจารณ์เหล่านั้นมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

5. พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง นำข้อสอบทั้งหมดมาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ โดยจัดพิมพ์คำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีทำแบบทดสอบไว้ที่ปกของแบบทดสอบอย่างละเอียดและชัดเจน การจัดพิมพ์วางรูปแบบให้เหมาะสม

6. ทดลองใช้ วิเคราะห์คุณภาพ และปรับปรุง นำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่คล้ายกับกลุ่มตัวอย่างที่จะสอบจริง ซึ่งได้เรียนในวิชาหรือเนื้อหาที่จะสอบแล้ว นำผลการสอบมาตรวจให้คะแนน ทำการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากของข้อสอบแต่ละข้อ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์คุณภาพ คัดเลือกเอาข้อที่มีคุณภาพเข้าเกณฑ์ตามจำนวนที่ต้องการ ถ้าข้อที่เข้าเกณฑ์มีจำนวนมากว่าที่ต้องการ ก็ตัดข้อที่มีเนื้อหามากกว่าที่ต้องการ ซึ่งเป็นข้อที่มีอำนาจจำแนกต่ำสุดออกตามลำดับ นำเอาผลการสอบที่คิดเฉพาะข้อสอบที่เข้าเกณฑ์เหล่านั้นมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น

7. พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง นำข้อสอบที่มีอำนาจจำแนก และระดับความยากเข้าเกณฑ์ ตามจำนวนที่ต้องการ ในขั้นที่ 6 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับที่จะใช้จริง ซึ่งจะต้องมีคำชี้แจงวิธีทำด้วย และในการพิมพ์นอกจากใช้รูปแบบที่เหมาะสมแล้วควรคำนึงถึงความประณีตถูกต้องซึ่งจะต้องตรวจทานให้ดี

กล่าวโดยสรุป ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น ควรจะสร้างตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการวิเคราะห์จุดประสงค์ เนื้อหาวิชาและทำตารางวิเคราะห์ข้อสอบที่กำหนดรูปแบบของข้อคำถามและศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบ ตรวจสอบข้อสอบ พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง ทดลองใช้ วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุง และจัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง

ดัชนีประสิทธิผล

การหาดัชนีประสิทธิผลเป็นตัวบ่งชี้ให้ทราบถึงผลสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ และช่วยสร้างความมั่นใจว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นเท่าใด มีสาระสำคัญดังนี้

ความหมายของดัชนีประสิทธิผล

นักการศึกษาได้กล่าวถึงความหมายของดัชนีประสิทธิผลไว้ ดังนี้

เพชฌุ กิจระการ และสมนึก ภัททิยธนี (2545 : 30-36) กล่าวว่า ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน โดยการเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนการทดสอบก่อนเรียน กับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เมื่อมีการประเมิน สื่อการสอนที่ผลิตขึ้นมา เรามักจะคิดถึงประสิทธิผลทางด้านการสอนและการวัดประเมินผล ทางสื่อ่นั้น ตามปกติแล้วจะเป็นการประเมินความแตกต่างของค่าคะแนน ใน 2 ลักษณะ คือ ความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และคะแนนทดสอบหลังเรียนหรือเป็นการทดสอบเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เมธา พงศ์ศาสตร์ (2549 : 4) กล่าวว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าสถิติที่ใช้ในการประเมินสื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งถือว่าเป็นค่าที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน

สมนึก ภัททิยธนี (2553 : 102) กล่าวว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าที่แสดงอัตราการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าขึ้นจากพื้นฐานความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว หลังจากนักเรียนได้เรียนจากสื่อหรือนวัตกรรม หรือแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 157-159) กล่าวว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง วิธีการตรวจสอบคุณภาพของสื่อ เพื่อให้ทราบว่าสื่อการเรียนการสอนหรือวิธีการสอนหรือนวัตกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนมากน้อยเพียงใด โดยการนำสื่อที่พัฒนาขึ้นนั้น ไปทดลองกับผู้เรียนที่อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับสื่อที่สร้างขึ้น แล้วนำผลจากการทดลองมาวิเคราะห์หาค่าประสิทธิผล เพื่อให้ทราบถึงความสามารถในการให้ผลอย่างชัดเจนและแม่นยำจากการใช้สื่อ

สรุปได้ว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าของผู้เรียนที่แสดงถึงความรู้ที่เพิ่มขึ้นหลังจากการเรียนของผู้เรียน โดยเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

นักการศึกษากล่าวถึงการหาค่าดัชนีประสิทธิผลไว้ดังนี้

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2546 : 279) ได้เสนอวิธีการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.) ของสื่อหรือนวัตกรรมการเรียนรู้โดยการวิเคราะห์คะแนน โดยใช้สูตร ดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

สำหรับเกณฑ์ที่ยอมรับได้ว่า สื่อหรือนวัตกรรมมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์เรียนรู้ได้จริง คือ มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

เผชิญ กิจระการ (2546 : 1-6) ได้ให้แนวคิดที่ว่า หลังจากวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกระบวนการ ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือสื่อการเรียนรู้ (E1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) แล้ว หากผู้วิจัยต้องการพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้หรือสื่อ การเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ยังมีคุณภาพในแง่มุมมองอื่นอีกหรือไม่ โดยสามารถพิจารณาได้จากพัฒนาการของผู้เรียนจากก่อนและหลังการเรียนเรื่องใด ๆ นักเรียนได้พัฒนาหรือมีความรู้ความสามารถเพิ่มขึ้นอย่างเชื่อถือได้หรือไม่ เพิ่มขึ้นเท่าไร ซึ่งอาจจะพิจารณาได้จากการคำนวณหาค่า t-test (แบบ dependent Samples) หรือ หาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effective Index : E.I.) มีรายละเอียดดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}$$

การแปลค่า E.I.

1. E.I. เป็นเรื่องของอัตราส่วนของผลต่าง จะมีค่าสูงสุดเป็น 1.00 ส่วนต่ำสุดไม่สามารถกำหนดได้เพราะค่าต่ำกว่า -1.00 และถ้าค่าเป็นลบแสดงว่า ผลคะแนนสอบก่อนเรียนมากกว่าหลังเรียน ซึ่งหมายความว่าระบบการเรียนรู้หรือสิ่งที่สร้างขึ้นมานั้น ไม่มีคุณภาพ
2. ถ้าค่า E.I. เท่ากับ 0.6242 ควรใช้ข้อความว่า ดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.6240 แสดงว่า นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.6242 หรือคิดเป็นร้อยละ 62.40

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2550 : 161) กล่าวว่า การหาดัชนีประสิทธิผลเป็นการวิเคราะห์จากคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำได้กับคะแนนเต็ม ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเกณฑ์การยอมรับว่าชุดกิจกรรมนั้น ๆ มีประสิทธิผลที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง จะต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยใช้สูตร ดังนี้

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน} - \text{คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}{\text{คะแนนเต็มหลังเรียน} - \text{คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}$$

สรุปได้ว่า การหาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยกับคะแนนเต็มก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเกณฑ์การยอมรับประสิทธิผลการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกด้านบวกของบุคคล อาจแสดงออกให้บุคคลอื่นเห็นหรือเข้าใจได้ ซึ่งเกิดจากปัจจัยหลายประการ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

ความหมายของความพึงพอใจ

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า ความพึงพอใจ (Satisfaction) ไว้ดังนี้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546: 244) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ หลังจากทีบุคคลได้มีประสบการณ์ในสิ่งนั้น โดยความรู้สึกนั้นเป็นความรู้สึกบวก

ประสาธ อิศรปริดา (2547 : 321) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อองค์ประกอบหรือสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ของงาน และเขาได้รับการตอบสนองตามความต้องการของเขา

สมนึก ภัททิยธนี (2553 : 36-42) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก หรืออารมณ์ของบุคคลที่มีต่อความสัมพันธ์ของสิ่งเร้าต่าง ๆ เป็นผลมาจากการที่บุคคลประเมินสิ่งเร้า นั้นแล้วพอใจ ต้องการหรือคืออย่างไร

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกในเชิงบวกหรือความรู้สึกชอบ พอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมประกอบภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิด หมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ในการปฏิบัติกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม การที่ผู้ปฏิบัติจะเกิดความพึงพอใจในกิจกรรมหรือ การทำงานนั้น มากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับสิ่งจูงใจในงานนั้น การสร้างสิ่งจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้เกิด กับผู้ปฏิบัติงานเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามจุดประสงค์ นักการศึกษา ได้กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจไว้ดังนี้

ประสาธ อิศรปริดา (2547 : 11) กล่าวถึง ทฤษฎีและแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ในการทำงานของ เฮิร์ซเบิร์ก (Herzberg) มีปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการทำงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิด ความพึงพอใจในการทำงาน เช่น การได้รับการยอมรับนับถือ ความสำเร็จของงาน ความก้าวหน้า ในตำแหน่งหน้าที่การงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการทำงาน ที่ทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสความก้าวหน้า เป็นต้น

ทิสนา แคมมณี (2551 : 69) กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึง ความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติของมนุษย์อย่างเป็นลำดับขั้น กล่าวคือ มนุษย์เรามีความต้องการอยู่เสมอ เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองหรือมีความ พึงพอใจต่อสิ่งใดแล้ว ความต้องการด้านอื่นก็จะเกิดขึ้นอีก ความต้องการของคนเราอาจจะซ้ำซ้อน ความต้องการหนึ่งยังไม่หมด อาจเกิดความต้องการหนึ่งเกิดขึ้นได้อีก หากความต้องการพื้นฐาน ของมนุษย์ได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอ ก็จะเกิดแรงจูงใจที่สำคัญต่อการเกิดพฤติกรรม ที่ต้องการ ให้สังคมยอมรับ และสามารถพัฒนาคนไปสู่ขั้นสูงขึ้น จึงได้นำแนวคิดทฤษฎีมาใช้ ในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1.1 การเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ สามารถให้เข้าใจพฤติกรรม ของบุคคลได้ เนื่องจากพฤติกรรมเป็นการแสดงออกของความต้องการของบุคคล

1.2 การจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี จำเป็นต้องตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เขาต้องการแสดงเสียก่อน

1.3 ในกระบวนการเรียนการสอน หากครูผู้สอนสามารถหาได้ว่าผู้เรียนแต่ละคน มีความต้องการอยู่ในระดับขั้นใด ก็จะสามารถใช้ความต้องการพื้นฐานของผู้เรียนนั้น เป็นแรงจูงใจ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

1.4 การช่วยให้ผู้เรียน ได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของคนอย่างเพียงพอ การให้อิสระภาพและเสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้จักตนเองตามสภาพความเป็นจริง

2. ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์น ไคต์ (Thorndike's connectionism theory)

เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึง การเรียนรู้จะเกิดขึ้น ได้ด้วยการที่มนุษย์หรือสัตว์ได้เลือกเอาปฏิกริยาตอบสนองเชื่อมต่อ (Connect) เข้ากับสิ่งเร้าอย่างเหมาะสม หรือการเรียนรู้จะเกิดขึ้นด้วยการสร้างสิ่งเชื่อมโยงหรือพันธะ (Bond) ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองนั่นเอง กล่าวคือ เมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหาเกิดขึ้น ร่างกายจะเกิดความพยายามที่จะแก้ไขปัญหานั้น โดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งร่างกายจะเลือกพฤติกรรมตอบสนองที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยงสิ่งเร้าหรือปัญหานั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นมาว่า ถ้ามีสิ่งเร้าหรือปัญหาเช่นนี้อีก จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองเช่นไร สิ่งสำคัญในการเรียนรู้ที่ธอร์น ไคต์ได้ให้ความสำคัญอย่างมาก ได้แก่ การเสริมแรง คือ ความพึงพอใจที่ร่างกายได้รับเพราะจะทำให้เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองมีความแน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น ซึ่งกฎของธอร์น ไคต์สรุปได้ ดังนี้

2.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ

2.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจ จะทำให้การเรียนรู้นั้นคงทนถาวร ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ การเรียนรู้จะไม่คงทนถาวร และในที่สุดอาจลืมได้

2.3 กฎแห่งการใช้ (Law of use and disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ความมั่นคงของการเรียนจะเกิดขึ้น หากได้นำมาใช้บ่อย ๆ หากไม่ได้นำมาใช้อาจจะลืมได้

2.4 กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะทำเรียนต่อไป ถ้าได้รับผลที่ไม่พอใจจะไม่อยากเรียน ดังนั้น การได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียน

สรุปได้ว่า ความต้องการและความอยากได้เป็นพื้นฐานของมนุษย์ แต่ทุกคนจะมีความอยากมากน้อยแตกต่างกันไป เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองก็จะเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้บรรลุตามเป้าหมายที่คาดหวัง

การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

นักการศึกษาได้กล่าวถึงการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

ระพีพันธ์ โปธิศรี (2550 : 39-43) กล่าวถึง การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ การแปลความหมายของการวัดความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเนื้อหาความพึงพอใจ คือ ให้เขียนนิยาม ซึ่งสามารถกระทำโดย

1. การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการกำหนดนิยาม
2. สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อย 5 คน

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นที่วัดความพอใจ และกำหนดวิธีการวัด

1. ประเด็นที่วัดความพึงพอใจให้เลือกมาจากกรอบเนื้อหาที่กำหนดไว้ในขั้นที่ 1
2. วิธีวัดความพึงพอใจ โดยทั่วไปนิยมใช้วิธีจัดอันดับคุณภาพ 5 ระดับ และประเด็น

วัดความพึงพอใจเป็นทางบวก คือ พอใจอย่างยิ่ง พอใจมาก พอใจพอสมควร พอใจน้อยหรือค่อนข้างไม่พอใจ พอใจน้อยเป็นอย่างยิ่งหรือไม่พอใจค่อนข้างมาก ถ้าความพอใจทางลบ คะแนนระดับความพึงพอใจจะเป็นตรงข้ามกับที่กำหนด

ขั้นที่ 3 จัดทำแบบความพึงพอใจฉบับร่าง

ขั้นที่ 4 ทดลองกลุ่มย่อยประมาณ 3-5 คน เพื่อตรวจสอบความมั่นคงเฉพาะหน้า

ขั้นที่ 5 ให้ผู้เชี่ยวชาญประมาณ 3-5 ท่าน ตรวจสอบความมั่นคงเฉพาะหน้าและความมั่นคงเชิงเนื้อหา

ขั้นที่ 6 ทดลองภาคสนาม เพื่อการวิเคราะห์ ปรับปรุงคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจ โดยการหาค่าอำนาจจำแนก (r_{xx}) และความเชื่อมั่น (R_{tt}) ด้วยวิธีการของครอนบาค (Cronbach)

ขั้นที่ 7 นำไปใช้จริง การแปลความหมายการวัดความพึงพอใจ กรณีความพึงพอใจ ด้วยการจัดระดับคุณภาพ 5 อันดับ สามารถแปลความหมายได้ดังนี้ 1-1.5 หมายถึง พอใจน้อยที่สุด, 1.51-2.25 หมายถึง พอใจน้อย, 2.26-2.50 หมายถึง ค่อนข้างพอใจ, 2.51-3.50 หมายถึง พอใจพอสมควร, 3.51-3.75 หมายถึง พอใจค่อนข้างมาก, 3.76-4.50 หมายถึง พอใจมาก, 4.51-5.00 หมายถึง พอใจเป็นอย่างยิ่งหรือพอใจมากที่สุด

การปรับปรุงแบบวัดความพึงพอใจ

1. พยายามให้มีข้อคำถามวัดความพึงพอใจให้มากที่สุดพอสมควร อยู่ระหว่าง 10-20 ข้อ
2. ควรตัดข้อคำถามที่มีค่า $r_{xx} < 0$ ออกไป
3. ปรับปรุงข้อคำถามที่ $r_{xx} < 0.20$ แต่ไม่เท่ากับศูนย์หรือติดลบ
4. ควรสร้างแบบวัดความพึงพอใจให้มีคำถามเผื่อไว้ เพื่อตัดข้อคำถามที่ไม่ดีออกไป

เพื่อให้แบบวัดความพอใจมีคุณภาพถึงระดับที่ต้องการ

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 63-71) ได้เสนอเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจ เช่น แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยชุดข้อคำถามที่ต้องการให้กลุ่มตัวอย่างตอบ โดยกาเครื่องหมายหรือเขียนตอบ หรือกรณีที่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือไม่ได้หรืออ่านยาก อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์ตามแบบสอบถาม นิยามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดเห็นของบุคคล ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. โครงสร้างแบบสอบถาม มีส่วนประกอบ โครงสร้างของแบบสอบถาม 3 ส่วน คือ
 - 1.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม เป็นส่วนแรกของการสอบถามโดยระบุจุดมุ่งหมายและความสำคัญที่ให้อบบแบบสอบถาม คำอธิบายลักษณะแบบสอบถามและวิธีตอบ
 - 1.2 สถานภาพทั่วไป เป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ การศึกษา เป็นต้น
 - 1.3 ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งอาจแยกเป็นพฤติกรรมย่อย ๆ แล้วสร้างข้อคำถามวัดพฤติกรรมย่อย ๆ นั้น
2. รูปแบบของแบบสอบถาม ข้อกำหนดในแบบสอบถามอาจมีลักษณะเป็นปลายเปิดหรือแบบปลายปิด แบบสอบถามฉบับหนึ่งอาจเป็นแบบปลายเปิดทั้งหมดหรือแบบผสมก็ได้ ดังนี้
 - 2.1 ข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open – ended form or unstructured questionnaire) เป็นคำถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้เลือกตอบ แต่เปิด โอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบโดยใช้คำพูดของตนเอง
 - 2.2 ข้อคำถามปลายปิด (Closed form or structured questionnaire) เป็นคำถามที่มีคำตอบให้ผู้เขียน เขียนเครื่องหมายลงหน้าข้อความหรือตรงกับช่องที่เป็นความจริง หรือความเห็นของตน
3. หลักเกณฑ์การสร้างแบบสอบถาม มีดังนี้
 - 3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายให้แน่นอนว่าต้องการถามอะไร
 - 3.2 สร้างคำถามให้ตรงจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้
 - 3.3 เรียงข้อคำถาม ลำดับให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กันตรงหัวข้อที่ได้วางโครงสร้างไว้

3.4 ไม่ควรให้ผู้ตอบตอบมากเกินไปเพราะจะทำเบื่อหน่าย ไม่ให้ความร่วมมือหรือตอบโดยไม่ตั้งใจ

3.5 ให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความลำบากน้อยที่สุดในการตอบ ดังนั้น การใช้ข้อคำถามแบบปลายปิด ผู้ตอบแบบสอบถามเพียงแต่กาตอบในแบบสอบถาม

3.6 สร้างข้อคำถามให้มีลักษณะที่ดี คือ มีลักษณะ ดังนี้

3.6.1 ใช้ภาษาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม ไม่มีความซับซ้อน

3.6.2 ใช้ข้อความที่สั้น กระชับ ไม่มีส่วนฟุ่มเฟือย

3.6.3 เป็นข้อคำถามที่เหมาะสมกับผู้ตอบ โดยคำนึงถึงระดับสติปัญญา ระดับการศึกษา ความสนใจของผู้ตอบ

3.6.4 แต่ละข้อ ควรมีเพียงปัญหาเดียว

3.6.5 หลีกเลี่ยงคำถามที่จะตอบได้หลายทาง

3.6.6 หลีกเลี่ยงคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเบื่อหน่าย หรือไม่สามารถตอบได้

3.6.7 หลีกเลี่ยงคำที่ผู้ตอบตีความแตกต่างกัน เช่น บ่อย ๆ เสมอ ๆ ว่าง ฉลาด

3.6.8 ไม่เป็นคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบลำบากใจหรืออึดอัดใจที่จะตอบ

3.6.9 ไม่ถามในเรื่องที่เป็นความลับ

3.6.10 คำตอบที่ให้เลือกในข้อคำถามควรมีให้ครอบคลุมกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนสามารถเลือกตอบได้ตรงกับความจริงตามความเห็นของเขา

4. มาตรฐานประมาณค่า เป็นมาตรวัดชนิดหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม ทักษะต่าง ๆ และพฤติกรรมด้านจิตพิสัย เช่น เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความพึงพอใจ มีลักษณะสำคัญ 4 ประการดังนี้

4.1 มีระดับความเข้มข้นให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความคิดเห็น สภาพความเป็นจริง เหตุผล ตั้งแต่ 3 ระดับ ขึ้นไป

4.2 ระดับที่เลือกอาจเป็นชนิดที่มีด้านบวกและด้านลบในข้อเดียวกันหรือมีเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง โดยที่อีกด้านหนึ่งจะเป็นศูนย์หรือระดับน้อยมาก

4.3 บางข้อมีลักษณะเชิงนิมิตาน (Positive scale) บางข้อมีลักษณะเชิงนิเสธ (Negative scale)

4.4 สามารถแปลงเป็นคะแนนได้

ชวลิต ชูกำแหง (2551 : 110-111) กล่าวถึง การวัดและประเมินความพึงพอใจ มีดังนี้

1. การสังเกต (Observation) ด้านการพูด การกระทำ การเขียนของนักเรียนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น การวัดความสนใจต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สังเกตจากการมาเรียน การตอบคำถาม การทำการบ้านหรือการส่งงาน การอ่านหนังสือเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ การเข้าร่วมกิจกรรมทางคณิตศาสตร์

2. การสัมภาษณ์ (Interview) ใช้วิธีพูดคุยในประเด็นที่อยากรู้ อาจเป็นความรู้สึก ทศนคติของนักเรียน เพื่อนำสิ่งที่นักเรียนพูดออกมาแปลความหมายเกี่ยวกับลักษณะจิตพิสัย

3. การใช้แบบวัด (Rating scale) มี 5 รูปแบบ คือ แบบของลิเคิร์ต แบบเซอร์สโตน แบบของออสกูด แบบวัดเชิงสถานการณ์ และแบบจับคู่

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจ ไม่สามารถวัดได้โดยตรง แต่สามารถวัดได้โดยทางอ้อมจากการแสดงความคิดเห็นหรือจากการสังเกตพฤติกรรมภายนอก ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือในการวัด เครื่องมือในการวัดความพึงพอใจมีหลายประเภท เช่น แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกต แบบสำรวจ เป็นต้น การนำไปใช้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของกิจกรรมหรืออรรถกวีภาวะของผู้ตอบแบบสอบถามด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

พรพิศมัย บุญญะ (2551 : 72 - 73) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคการฝึกการคิดวิเคราะห์ ที่ละชั้นกับการฝึกการคิดแบบหมวกหกใบที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเม็กดำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกการคิด โดยการใช้เทคนิคการฝึกการคิดวิเคราะห์ที่ละชั้น และการฝึกการคิดแบบหมวกหกใบมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังการทดลอง เพิ่มขึ้นกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภูมิภัทร พันธุ์ทองกลาง (2551 : 72) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ระหว่างกลุ่มที่ใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบกับกลุ่มที่ใช้การสอนปกติ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทยที่จัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิลาสินี ขวโธธา (2551 : 93) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่าน การคิด และการเขียน โดยการใช้คำถามหมวกความคิด 6 สี และการเขียนแผนภาพความคิด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการอ่าน การคิดและ การเขียนของ นักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70/70 ค่าเฉลี่ยที่ได้ คือ ร้อยละ 74.86/85.19 และสภาพความสามารถของนักเรียนด้านทักษะการอ่าน การคิด การเขียน เป็นกระบวนการที่จัดระบบ มีลำดับขั้นตอนต่อเนื่อง สามารถปฏิบัติได้จริง การสะท้อนผลช่วยลดปัญหาและอุปสรรคในการสอน ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กัญจนภัค ปัญจรัตน์ (2552 : 56-57) ได้ศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และเจตคติทางการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชมนิมิตร จังหวัดสมุทรปราการ ผลการวิจัยพบว่า หนังสือภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 85.24/86.67 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนหลังเรียนโดยการใช้หนังสือภาพการ์ตูนอยู่ในระดับมากที่สุด

จันทนา บุตรดา (2552 : 97) ได้ศึกษาการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการวิเคราะห์เขียนเชิงสร้างสรรค์หรือยกรอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแสนขัน อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.98/84.20 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

อารีย์รัตน์ มะโนรัตน์ (2552 : 103-105) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเขียนสระมีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้สื่อภาพการ์ตูน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเขียนสระมีตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 70/70 โดยรวมทั้ง 5 เล่ม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.41/86.12 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้

ทัศนัย ไพรี (2553 : 71-72) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลวัดหนองม่วง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี เขต 2 อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ภาพการ์ตูนประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ .01 ความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอนสูงกว่า การสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ศิริรัตน์ จิตแสง (2553: 78-79) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วย กระบวนการคิดแบบหวมวก 6 สี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองคัน อำเภอภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนา กิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดแบบหวมวก 6 สี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในขั้นนำเสนอสร้างความพร้อมและความคุ้นเคยให้นักเรียน ชั้นรับความรู้ นำความรู้ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของนักเรียน ชั้นกระบวนการคิดแบบหวมวก 6 สี ฝึกการคิด ถ้าวเขียน ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น มีคะแนนท้ายวงจร ดังนี้ 65.44, 74.42, 70.34, 79.31 ตามลำดับ และความสามารถด้านการเขียน เชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดแบบหวมวก 6 สีกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ พบว่า นักเรียนมีคะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เฉลี่ยร้อยละ 80.14 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 77.14 ผู้เรียนมีความสนุกสนานและ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

มารศรี เมืองโคตร (2554 : 85) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดและการอ่าน ภาษาไทยอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีการคิดแบบหวมวกหกใบ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณเฉลี่ยร้อยละ 71.92 และจำนวนนักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 77.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ นักเรียนมีคะแนน เฉลี่ยร้อยละ 70 และมีนักเรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และนักเรียนมีคะแนนความสามารถในการ อ่านอย่างมีวิจารณญาณเฉลี่ยร้อยละ 72.50 และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 82.86 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

ระเบียบ พรมสู่ย (2554 : 149) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสร้างฝัก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศงขลา เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.90/86.11 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก

ศุภาวดี สังคพร (2554 : 107-107) ได้ศึกษาการสร้างชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองในการสร้างสรรค์ชิ้นงานและการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงานและการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีประสิทธิภาพ 81.22/84.83 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด

ปริดา กองเก็บดี (2555 : 75-78) ได้ศึกษาการใช้ภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 1 ศรีเกิด อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า ผลการสร้างภาพการ์ตูนและแผนการจัดการเรียนรู้ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ 82.24/81.31 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพการ์ตูนเป็นสื่ออยู่ในระดับเห็นด้วยมากโดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นสูงสุด คือ นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขที่ใช้ภาพการ์ตูนเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้

วิภาวรรณ แฝ้วประสงค์ (2557 : 157-159) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพโดยรวม คือ 82.59/84.79 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

งานวิจัยต่างประเทศ

เอลลิสัน (Ellison, 1995 : 49) ได้ศึกษากระบวนการในการออกแบบวิธีคิด ระหว่างการคิดแบบหมวก 6 ใบ กับกระบวนการคิดแบบอื่น ๆ โดยทำการทดลองในนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา พบว่า สามารถนำกระบวนการดังกล่าวมาสร้างเป็นชุดการฝึกการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปใช้รายบุคคล และให้ครูสอนในชั้นเรียนได้ และมีจุดเด่นคือ แนวความคิดของหมวกความคิด 6 ใบ เป็นแนวทางง่าย ๆ ของการคิดเพียงครั้งละด้าน ซึ่งจะช่วยให้สามารถแยกความรู้สึกออกจากเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ออกจากการวิเคราะห์ข้อมูล หมวกความคิด 6 ใบทำให้สามารถชักนำ และควบคุมกระบวนการระดมความคิด ทั้งจากกรณีมีผู้คิดคนเดียว และกรณีมีผู้ร่วมคิดหลายคน เพราะเป็นการคิดเพียงทีละด้านเท่านั้น

วอลเตอร์ (Walter, 1996 : 2) ได้ศึกษาความเข้าใจของรูปแบบการคิดแบบหมวก 6 ใบ และการใช้เหตุผลที่มีต่อการพยากรณ์ การรับรู้ และรูปแบบการคิด ในการศึกษาที่มีวัตถุประสงค์คือ เปรียบเทียบผลการคิดแบบวิจารณ์ญาณกับการคิดเชิงสร้างสรรค์ และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้เหตุผลในระดับต่าง ที่ใช้วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา จำนวน 31 คน ที่เรียนสาขาบริหารจัดการ พบว่า ความเข้าใจรูปแบบการคิดแบบหมวก 6 ใบ และการรับรู้รูปแบบการคิดมีอำนาจพยากรณ์เชิงบวกต่อการคิดแบบวิจารณ์ญาณ และการคิดเชิงสร้างสรรค์

ลูสตี (Lustie, 1998 : 59) ได้ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดอย่างมีเหตุผลของนักเรียน โดยใช้ยุทธศาสตร์การคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดอย่างมีเหตุผลของนักเรียน โดยใช้ยุทธศาสตร์การคิดแบบหมวกหกใบมาใช้กับนักเรียนเกรด 8 จำนวน 50 คน โดยมอบหมายงานให้ 4 ชิ้นงาน ใช้ระยะเวลา 10 สัปดาห์ และให้นักเรียนอีกกลุ่มจำนวน 5 คน เรียนแบบปกติ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วย 6 ยุทธศาสตร์การคิดช่วยให้นักเรียนคิดอย่างสร้างสรรค์ และอย่างมีเหตุผลมากกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ

เมฟลูด (Mevlude, 2007 : Preface) ได้วิจัยเรื่อง การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบหมวก 6 ใบ กับนักเรียนพยาบาลด้านศัลยศาสตร์ : การแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นของนักเรียน เพื่อทดสอบการใช้วิธีสอนที่สร้างสรรค์ในการพัฒนานักเรียนด้วยวิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนพยาบาล 41 คน โรงเรียน Tokat ประเทศตุรกี ผลการวิจัยพบว่าร้อยละ 87.7 ของนักเรียนมีความเห็นว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคหมวก 6 ใบ นี้ ทำให้นักเรียนสามารถแสดงออกทางด้านความคิดที่แตกต่างได้อย่างอิสระ ร้อยละ 92 ของนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ช่วยพัฒนาทักษะและมุมมองการคิดที่กว้างและหลากหลายขึ้น

แคน และ เซเมอร์ซี (Can and Semerci. 2007 : 39) ทำการวิจัยเรื่องผลของการใช้เทคนิค หมวกความคิดหกใบ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน จากจำนวน นักเรียนทั้งหมด การวิจัยได้มีการออกแบบโดยใช้การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในกลุ่ม ควบคุม เพื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มทดลองที่ใช้เทคนิคหมวกความคิดหกใบ และในกลุ่มควบคุมได้ใช้ วิธีการเรียนแบบเดิม เช่น การบรรยาย ซึ่งในตอนท้ายของงานวิจัยมีการค้นพบว่าเทคนิคหมวก ความคิดหกใบสามารถปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้สำเร็จมากขึ้น และนักเรียน เต็มใจที่จะสวมหมวก โดยเฉพาะอย่างยิ่งหมวกสีขาว เพื่อที่จะปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน ด้วยวิธีการและเทคนิคที่พวกเขาสามารถเลือกใช้งานได้มากขึ้น

คยา (Kaya. 2013 : 134) ทำวิจัยเรื่องผลของการใช้แนวคิดหมวกความคิดหกใบ ในความสำเร็จของนักเรียนในการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอย่างยั่งยืนในชั้นเรียน วิชาภูมิศาสตร์ การศึกษานี้เป็นทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เชิงปริมาณได้มีการทดสอบก่อน และหลังเรียนของกลุ่มควบคุมในการวิจัย และในเชิงคุณภาพ ได้ทำการเก็บคำตอบจากการสอบ สัมภาษณ์นักเรียนมาวิเคราะห์ตามวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ จำนวนประชากรที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วยนักเรียนทั้งหมดจำนวน 650 คน และกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 5 จำนวน 36 คน ผลของการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าพื้นฐานเทคนิคการเรียนการสอนบนแนวคิด หมวกความคิด 6 ใบ เกิดผลในเชิงบวกมากกว่าเมื่อเทียบกับเทคนิคการเรียนการสอนอื่น ๆ ที่ นำเสนอในหลักสูตร

สุจิตา และ สุชิตา (Sucheta and Sushila. 2013 : 56) ทำการวิจัยเรื่องผลของกลวิธี หมวกความคิดหกใบ ในการพัฒนาความคิดแบบคู่ขนานของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อทดสอบผลกระทบของยุทธวิธีความคิดหมวก 6 ใบ ของ เดอ โบโน (De Bono) ในการพัฒนา ความคิดแบบคู่ขนานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายกับความสัมพันธ์ของระดับความฉลาด ของ พวกเขา โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 48 คนเท่า ๆ กัน กลุ่มการทดลองจะได้รับการสอน ด้วยกลยุทธ์หมวกความคิดหมวก 6 ใบ และกลุ่มควบคุมจะได้รับการสอนด้วยวิธีแบบดั้งเดิม ผลของ การทดลองสังเกตเห็นว่ากลยุทธ์หมวกความคิดหมวก 6 ใบ มีผลอย่างมีนัยสำคัญในการพัฒนา ความคิดแบบคู่ขนาน ระดับความฉลาดก็เช่นกันที่มีผลอย่างมีนัยสำคัญในการพัฒนาความคิด แบบคู่ขนาน

อีแมน (Eman, 2013 : 187) ทำวิจัยเรื่องหมวดคิดหกใบเป็นวิธีการที่สร้างสรรค์ในการจัดการประชุมในโรงพยาบาล ซึ่งเป็นการศึกษาถึงการทดลองกลุ่มประชากรประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่ 1 ประกอบไปด้วยคณะผู้จัดการด้านคุณภาพที่ถูกเลือกในโรงพยาบาล กลุ่มที่ 2 ประกอบไปด้วยคณะกลุ่มผู้ควบคุมการติดเชื้อและกลุ่มที่ 3 ประกอบไปด้วยสมาชิกคณะบริหารโรงพยาบาล โดยใช้แบบสอบถาม 3 แบบ (ศึกษาตัวอย่างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจุดสำคัญสำหรับผลดีของการประชุมและหมวดความคิดหกใบและศึกษาตัวอย่างการประเมินผลการจัดการประชุม) บวกกับแบบสอบถามความเห็นเพื่อรวบรวมข้อมูลการศึกษาตัวอย่างความเห็นเกี่ยวกับการใช้หมวดความคิดหกใบในการประชุมหลังการฝึกอบรม ผลการวิจัยพบว่า ก่อนได้รับความรู้การประชุม กลุ่มคนดังกล่าวขาดความรู้เกี่ยวกับสิ่งจำเป็นของการประชุม ในขณะที่ความเห็นที่ชัดเจนที่สุดเกี่ยวกับหัวข้อการพิจารณาเกิดจากการใช้ทฤษฎีหมวด 6 ใบในการประชุม หลังการฝึกอบรม ผลการศึกษาวิเคราะห์ที่สูงขึ้นหลังจากการใช้ความคิดหมวด 6 ใบ หมวดความคิด 6 ใบ จะเพิ่มประสิทธิภาพการประชุมให้ได้ผลดีที่สุด

ซาโรยาและคู ธาปิธะ. (Saroja and Khoo Tabitha, 2013 : 20) ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเพื่อตรวจสอบแนวความคิดหมวดหกใบในการการเรียนรู้เพิ่มของการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ ของนักเรียนชั้นปีที่ 6 ในช่วงต้น – ช่วงกลางวัยเด็ก เพื่อการปรับปรุงทั้งโดยส่วนตัวและเป็นกลุ่มในการเรียน โดยการพัฒนาทักษะการวิจารณ์ความคิดขั้นสูงในการเรียนวิชาสิ่งแวดล้อม (ES) ด้วยการประยุกต์วิธีการเทคนิคความคิดหมวด 6 ใบให้เข้ากับการแก้ไขอนุกรมวิธานของบลูม การปฏิบัติในกระบวนการเรียนการสอนจะเห็นได้ในห้องเรียน การผสมผสานวิธีการทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพถูกจัดให้มีในการศึกษานี้เพื่อสำรวจและระบุประสิทธิภาพของเทคนิคหมวดความคิด 6 ใบในการส่งเสริมทักษะความคิดขั้นสูงและการสนใจใฝ่เรียนรู้ที่มากขึ้นของผู้เรียนที่จะนำไปสู่การเป็นผู้นำทางวิชาการ

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจแสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนควบคู่กับการใช้คำถามหมวดความคิด 6 ใบ มีความเหมาะสม สำหรับเป็นแนวทางในการทำวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้เสนอวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกลุ่มโรงเรียนสว่างสูงกระสัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านนุกระสัง โรงเรียนบ้านหนองมัน โรงเรียนบ้านสระสะแก โรงเรียนบ้านสะเดาหวาน โรงเรียนบ้านหนองหว้า โรงเรียนบ้านโคกสว่าง โรงเรียนบ้านโคกลอย โรงเรียนบ้านสระตะเคียน โรงเรียนบ้านตะกรุมทอง โรงเรียนบ้านโนนพะไล โรงเรียนบ้านโคกสูงคูขาด และ โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 12 ห้อง รวม 148 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 17 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลาก โดยกำหนดห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1. ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ชุด ดังนี้

- ชุดที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน
- ชุดที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

- ชุดที่ 3 การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน
- ชุดที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน
- ชุดที่ 5 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา
- ชุดที่ 6 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา
- ชุดที่ 7 การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา
- ชุดที่ 8 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา
- ชุดที่ 9 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์
- ชุดที่ 10 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์
- ชุดที่ 11 การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์
- ชุดที่ 12 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์

2. แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งหมด 12 ชั่วโมง ทั้งนี้ไม่รวมทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวัดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างและหาคุณภาพชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับธรรมชาติวิทยาภาษาไทย สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง แนวทางดำเนินการ การวัดผลประเมินผลและคำอธิบายรายวิชา

1.2 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ

1.3 ศึกษารายละเอียดเนื้อหาการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย การเขียนคำ การเขียนวลี การเขียนประโยค และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบแนวคิดหลัก 3 ประเด็น คือ ชุมชน สวนสัตว์ และนิทาน แล้วนำมาจัดทำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 เล่ม

1.4 นำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.5 นำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ประกอบด้วย

1.5.1 นางนฤมล จันทร์สุขวงศ์ วุฒิ ค.ม. สาขาวิจัยการศึกษา ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย

1.5.2 นางพิชามณีย์ สุภา วุฒิ กศ.ม. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโคกสูงคูขาด อำเภอหนองกี่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้

1.5.3 นายสวัสดิ์ ปะวะเต วุฒิ ศษ.บ. สาขาวิชาภาษาไทย และ วุฒิ ค.บ. สาขาวิชาภาษาไทย ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อนวัตกรรม

1.6 นำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบมาหาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินของ ลิเคิร์ต (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด กำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 70 - 71)

ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
1.00 – 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด
1.51 – 2.50	เหมาะสมน้อย
2.51 – 3.50	เหมาะสมปานกลาง
3.51 – 4.50	เหมาะสมมาก
4.51 – 5.00	เหมาะสมมากที่สุด

โดยยึดเกณฑ์ค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ตัดสิน ผลการประเมินชุดกิจกรรม ภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.68 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด (ภาคผนวก ค.1 หน้า 284-286)

1.7 นำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ปรับปรุงแก้ไข แล้วให้อาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.8 นำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 12 ชุด ไปทดลอง (Try out) หากคุณภาพ โดยทดลองควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนการหาคุณภาพ ดังนี้

1.8.1 การหาคุณภาพเครื่องมือเป็นรายบุคคล (1:1) ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง เพื่อหาคุณภาพของชุดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองหว้า อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน โดยใช้เกณฑ์คะแนนทดสอบปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 หลังการทดลอง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาแก้ไขปรับปรุง ในชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เพิ่มตาราง เปรียบเทียบตัวอย่างคำ ตัวอย่างวลี และตัวอย่างประโยค เพื่อให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน และเพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องวลีมากขึ้น

1.8.2 การหาคุณภาพเครื่องมือเป็นกลุ่มเล็ก (1:10) ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง เพื่อหาคุณภาพของชุดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโลกสูงภูขาด อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน โดยใช้เกณฑ์เดียวกับการหาคุณภาพเครื่องมือรายบุคคล หลังการทดลองผู้วิจัยได้นำข้อมูล

มาแก้ไขปรับปรุงชุดกิจกรรมที่ 4 โดยเรียงลำดับใบกิจกรรมใหม่ให้เป็นลำดับขั้นง่ายขึ้นกว่าเดิม รวมทั้งปรับขนาดภาพและตัวหนังสือให้พอเหมาะกับเนื้อหา

1.8.3 การหาคุณภาพเครื่องมือภาคสนาม (1:100) ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง เพื่อหาคุณภาพของชุดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสว่าง อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ซึ่งเป็นนักเรียนทั้งห้องเรียน จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหา ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) 83.08/81.39 (ภาคผนวก ค.6 หน้า 293-294)

1.9 นำชุดกิจกรรมที่ผ่านการทดลองและหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ซึ่งเป็นนักเรียนทั้งห้องเรียน จำนวน 17 คน

2. การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ การใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบ คำถาม ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตร สถานศึกษา โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จุดมุ่งหมายของหลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดหมวด 6 ใบ และขั้นตอนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในขั้น กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

2.3 กำหนดโครงสร้างแล้วดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามหัวข้อต่อไปนี้

2.3.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

2.3.2 สาระสำคัญ

2.3.3 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้

2.3.5 สาระการเรียนรู้

2.3.6 กระบวนการจัดการเรียนรู้

2.3.7 สื่อและแหล่งเรียนรู้

2.3.8 การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

2.4.9 กิจกรรมเสนอแนะ

2.4.10 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้และความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ชุดเดิม เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตาม โครงสร้าง (Construct Validity) และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมิณของ ลิเคอร์ท (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.57 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด (ภาคผนวก ก.2 หน้า 287-288)

2.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ควบคู่กับชุดกิจกรรม แล้วปรับปรุงแก้ไข ในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม เนื่องจากนักเรียนขาดทักษะการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนด จึงปรับกิจกรรม โดยให้แต่ละกลุ่มร่วมกันคิดและตอบคำถามปากเปล่า หลังจากนั้นจึงให้ทำกิจกรรมแบบฝึกในขั้นต่อไป เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และเป็นผลให้ทุกคนทำงานเสร็จพร้อมกัน

2.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ควบคู่กับชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกิ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 17 คน

3. การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และเกณฑ์การตรวจให้คะแนนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแบบทดสอบให้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยแบบทดสอบเป็นแบบอัตนัย จำนวน 12 ข้อ เพื่อคัดเลือกไว้ 6 ข้อ ดังตาราง 3.1

ตาราง 3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรม
ที่ต้องการวัด

จุดประสงค์การเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	พฤติกรรมที่ต้องการวัด	ข้อสอบทั้งหมด	
		จำนวน	ต้องการ
1. เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ ได้ถูกต้อง (ท 4.1 ป.3/1)	การเขียนคำและ การเขียนวลี	4	2
2. แต่งประโยคง่าย ๆ ได้ถูกต้อง (ท 4.1 ป.3/4)	การเขียนประโยค	4	2
3. เขียนเรื่องตามจินตนาเชิงสร้างสรรค์ได้ (ท 2.1 ป.3/5)	การเขียนเชิงสร้างสรรค์	4	2
รวม		12	6

3.4 สร้างเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยปรับมาจากเกณฑ์
การตรวจให้คะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2548 : 36-38)
และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้เกณฑ์การให้คะแนนรูบริคส์ (Rubric) แยกตามแต่ละองค์ประกอบย่อย
แล้วสรุปเป็นคะแนนรวมทีหลัง (Analysis rubrics) คะแนนเต็ม 10 คะแนน ดังนี้

3.4.1 การตั้งชื่อเรื่อง (1 คะแนน) พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

- 1) ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่เขียน (1 คะแนน)
- 2) ไม่ได้ตั้งชื่อเรื่องหรือตั้งชื่อเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เขียน (0 คะแนน)

3.4.2 การสื่อความ/ลำดับความคิด (4 คะแนน) พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

- 1) เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอด
ความคิดได้เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (4 คะแนน)
- 2) เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอด
ความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (3 คะแนน)
- 3) เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอด
ความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (2 คะแนน)
- 4) เขียนได้ใจความ ไม่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง
ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (1 คะแนน)
- 5) เขียนไม่ได้ใจความ ไม่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง
ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน (0 คะแนน)

3.4.3 การแสดงความคิดสร้างสรรค์ (3 คะแนน) พิจารณาให้คะแนน ดังนี้

- 1) มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก แสดงถึงการเขียนเชิงสร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องได้น่าสนใจ สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ(3 คะแนน)
- 2) มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องน่าสนใจ ไม่สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ (2 คะแนน)
- 3) มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องไม่น่าสนใจ ไม่สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ (1 คะแนน)
- 4) ไม่มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องไม่น่าสนใจ ไม่สอดแทรกคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ (0 คะแนน)

3.4.4 การใช้ภาษา (2 คะแนน) พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

- 1) ใช้ถ้อยคำสำนวนถูกต้อง ไม่ฟุ่มเฟือย และเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง (2 คะแนน)
- 2) ใช้ถ้อยคำสำนวนได้ถูกต้องเหมาะสม อาจมีคำฟุ่มเฟือยบางแห่งและเขียนสะกดคำผิดไม่เกิน 5 คำ (1 คะแนน)
- 3) ใช้ถ้อยคำสำนวนไม่เหมาะสม มีคำฟุ่มเฟือยตั้งแต่ 5 คำขึ้นไปและเขียนสะกดผิดตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป (0 คะแนน)

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ดังนี้

คะแนนรวม 9 – 10 คะแนน	หมายถึง ระดับคุณภาพ 5
คะแนนรวม 7 – 8 คะแนน	หมายถึง ระดับคุณภาพ 4
คะแนนรวม 5 – 6 คะแนน	หมายถึง ระดับคุณภาพ 3
คะแนนรวม 3 – 4 คะแนน	หมายถึง ระดับคุณภาพ 2
คะแนนรวม 1 – 2 คะแนน	หมายถึง ระดับคุณภาพ 1

เกณฑ์การประเมินผ่าน ได้ระดับคุณภาพ 3 ขึ้นไป

3.5 นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม จำนวนข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รวมทั้งเกณฑ์การให้คะแนนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ต้องการวัด แล้วดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

3.6 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดพฤติกรรมได้ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด
- 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดพฤติกรรมได้ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด
- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดพฤติกรรมได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด

ถ้า IOC มีค่า 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 70 - 71) พบว่า ใช้ได้จำนวน 9 ข้อ (ภาคผนวก ค.3 หน้า 289) คัดเลือกข้อที่เข้าเกณฑ์ไว้จำนวน 6 ข้อ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1

3.7 นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกสว่าง อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน

3.8 นำแบบทดสอบ จำนวน 6 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) กำหนดเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.80 (ไพศาล วรคำ. 2552 : 288) และอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (D) โดยใช้วิธีของวิทเนียและซาเบอร์ส (Whitney & Sabers) กำหนดเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 (ไพศาล วรคำ. 2552 : 298) พบว่าผ่านเกณฑ์ทั้ง 6 ข้อ โดยมีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.36-0.47 และค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (D) ระหว่าง 0.56 – 0.61 (ภาคผนวก ค.4 หน้า 290)

3.9 วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) (บุญชม ศรีสะอาด 2556 : 96) พบว่า ความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.98 (ภาคผนวก ค.4 หน้า 290)

3.10 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

4. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเรียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับดังนี้

4.1 ศึกษานิยาม ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามแบบประเมินของ ลิกอร์ท (Likert) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวน 20 ข้อ

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบรูปแบบและความเหมาะสมข้อคำถาม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณา ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมชี้วัดด้านความพึงพอใจโดยใช้ดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดตรงตามพฤติกรรมชี้วัดด้านความพึงพอใจ

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดตรงตามพฤติกรรมชี้วัดด้านความพึงพอใจ

-1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดไม่ตรงตามพฤติกรรมชี้วัดด้านความพึงพอใจ

ถ้า IOC มีค่า 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 70 - 71) พบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ ใช้ได้ทั้ง 20 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 – 1 ซึ่งเป็นแบบประเมินตามเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (ภาคผนวก ก.5 หน้า 291-292)

4.5 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปใช้เก็บรวบรวม ข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2543 : 249) ดังตาราง 3.2

ตาราง 3.2 แบบแผนการทดลอง

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T ₁	แทน	การทดสอบก่อนเรียน
T ₂	แทน	การทดสอบหลังเรียน
X	แทน	การทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรม

2. การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการด้วยตนเองทุกขั้นตอน ดังนี้

2.1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 จำนวน 1 ชั่วโมง

2.2 ดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในชั่วโมงสอนซ่อมเสริม สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ดังตาราง 3.3

ตาราง 3.3 การเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชุดที่	ชุดกิจกรรม	จำนวน (ชั่วโมง)
1	การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน	1
2	การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน	1
3	การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน	1
4	การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน	1
5	การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา	1
6	การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา	1
7	การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา	1
8	การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องสวนสัตว์หรรษา	1
9	การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์	1
10	การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์	1
11	การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์	1
12	การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องนิทานสร้างสรรค์	1
รวม		12

2.3 ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน เพียงแต่สลับข้อคำถามและคำตอบ จำนวน 1 ชั่วโมง

2.4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 โดยหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_1/E_2)
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples t-test) กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. วิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : EI) การเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำค่าเฉลี่ยมาแปลความหมาย โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556 : 70-71)

ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.51 – 5.00	พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	พึงพอใจอยู่ในระดับมาก
2.51 – 3.50	พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.50	พึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 122)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 124)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 126)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	X	แทน	ค่าคะแนนแต่ละตัว
	$\sum X$	แทน	ผลรวม

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง หรือ IOC ตามวิธีของโรวินลลีและแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton) (สมนึก ภัททิยธนี. 2553 : 260)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
	ΣR	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 ค่าความยากง่าย (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (ไพศาล วรคำ. 2552 : 288)

$$P = \frac{S_H + S_L - (2NX_{min})}{2N(X_{max} - X_{min})}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่ายของข้อสอบ
	S_H	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มเก่ง
	S_L	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มอ่อน
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มเก่งหรือกลุ่มอ่อน
	X_{max}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด
	X_{min}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

2.3 ค่าอำนาจจำแนก ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธีของ
วิทนีย์และซาเบอร์ส (Whitney & Sabers) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้ (ไพศาล วรรคำ. 2552 : 298)

$$D = \frac{S_u - S_L}{N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ	D	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	S_u	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มเก่ง
	S_L	แทน	ผลรวมของคะแนนกลุ่มอ่อน
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบของกลุ่มเก่งหรือกลุ่มอ่อน
	X_{\max}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด
	X_{\min}	แทน	คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

2.4 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) โดยคำนวณจากสูตร
ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 96)

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	K	แทน	จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
	$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของแต่ละข้อ
	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ

สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยคำนวณจากสูตร E_1/E_2 ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556 : 98-103)

$$E_1 = \frac{\frac{\Sigma X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	ΣX	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนที่ได้จากแต่ละแบบฝึกทักษะ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	A	แทน	คะแนนเต็มของกิจกรรมระหว่างเรียน

$$E_2 = \frac{\frac{\Sigma Y}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	ΣY	แทน	คะแนนรวมของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	B	แทน	คะแนนเต็มของผลการสอบหลังเรียน

4. สถิติที่ใช้ในการหาดัชนีประสิทธิผล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรม (The Effectiveness Index : E.I.) โดยใช้สูตรดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2550 : 161)

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน} - \text{คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}{\text{คะแนนเต็มหลังเรียน} - \text{คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน}}$$

5. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกลุ่มที่ไม่เป็นอิสระแก่กัน วิเคราะห์ โดยใช้ t-test แบบ Dependent โดยใช้สูตรดังนี้ (ประสิทธิ์ สุวรรณรักษ์. 2555 : 325)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}$$

ที่ $df = N-1$

เมื่อ

D

แทน ผลต่างระหว่างข้อมูลของแต่ละคู่

N

แทน นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวความคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ΣX	แทน	ผลรวมคะแนน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
E.I.	แทน	ดัชนีประสิทธิผล
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-Distribution
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวความคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน ประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิด หมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 ดังตาราง 4.1-4.3

ตาราง 4.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ยร้อยละจากการประเมินผลระหว่างเรียน ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียน เชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชุดกิจกรรมที่	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่าเฉลี่ย ร้อยละ
1	50	42.67	2.66	84.47
2	50	41.22	3.08	81.41
3	50	44.22	1.73	87.76
4	50	44.61	1.69	88.59
5	50	44.06	1.86	87.41
6	50	42.00	2.40	83.06
7	50	45.06	1.71	89.53
8	50	45.72	1.62	90.94
9	50	45.17	1.83	89.76
10	50	42.50	2.05	84.12

ตาราง 4.1 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมที่	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่าเฉลี่ย ร้อยละ
11	50	45.61	1.62	90.71
12	50	46.72	1.42	93.06
ΣX	600	529.56	1.97	87.57

จากตาราง 4.1พบว่า คะแนนระหว่างเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ชุด ค่าเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 529.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.97 จากคะแนนเต็ม 600 คะแนน ค่าเฉลี่ยร้อยละ เท่ากับ 87.57 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 87.57

ตาราง 4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าเฉลี่ยร้อยละคะแนนจากการทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่าเฉลี่ย ร้อยละ
17	60	50.76	2.95	84.61

จากตาราง 4.2 พบว่า คะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 50.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.95 จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน ค่าเฉลี่ยร้อยละ เท่ากับ 84.61 แสดงว่า ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 84.61

ตาราง 4.3 ประสิทธิภาพของกระบวนการ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ของชุดกิจกรรม
ภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่าเฉลี่ย ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	600	529.56	1.97	87.57
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	60	50.76	2.95	84.61
ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ (E_1/E_2) = 87.57/84.61				

จากตาราง 4.3 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 87.57 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 84.61 ดังนั้นชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (E_1/E_2) เท่ากับ 87.57/84.61 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังตาราง 4.4

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนเรียน (Pre-test)	17	60	24.76	2.66	37.043*
หลังเรียน (Post-test)	17	60	50.76	2.95	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม ภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังตาราง 4.5

ตาราง 4.5 ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิด หมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

N	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ย หลังเรียน	ดัชนีประสิทธิผล (E.I)	ร้อยละ
17	60	24.76	50.76	0.7378	73.78

จากตาราง 4.5 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน ประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 0.7378 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น เท่ากับ 0.7378 หรือคิดเป็นร้อยละ 73.78

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน ประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังตาราง 4.6

ตาราง 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน
ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนา
การเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่	รายการประเมิน	ระดับ		แปล ความหมาย
		ความพึงพอใจ		
		\bar{X}	S.D.	
1	รูปแบบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม สะดวก ในการนำไปใช้	4.29	0.47	มาก
2	คำชี้แจงและคำแนะนำสำหรับนักเรียนมีรายละเอียด ชัดเจนนักเรียนปฏิบัติได้	4.35	0.49	มาก
3	ภาพการ์ตูนมีความแปลกใหม่ ทันสมัยและน่าสนใจ	4.41	0.51	มาก
4	ภาพการ์ตูนเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถพัฒนา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้	4.59	0.51	มากที่สุด
5	เนื้อหาเป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจและต้องการพัฒนา ตนเอง	4.24	0.44	มาก
6	กิจกรรมมีขั้นตอนจากง่ายไปหายาก นักเรียนสามารถ ปฏิบัติด้วยตนเองได้	4.41	0.51	มาก
7	กิจกรรมมีความหลากหลายทำให้นักเรียนเกิดทักษะ ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์	4.71	0.47	มากที่สุด
8	การเฉลยทำให้นักเรียนเข้าใจและสามารถพัฒนา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น	4.65	0.49	มากที่สุด
9	การวัดและประเมินผลไม่ง่ายและไม่ยากเกินไป	4.41	0.51	มาก
10	เวลาที่ใช้การปฏิบัติกิจกรรมมีความเหมาะสม นักเรียนทำเสร็จตามกำหนดเวลา	4.29	0.59	มาก
11	นักเรียนมีผลงานทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ในการเรียนด้วยชุดกิจกรรม	4.76	0.44	มากที่สุด
12	บรรยากาศในการเรียนส่งเสริมให้นักเรียน เกิดแนวคิดในการเรียน	4.41	0.51	มาก

ตาราง 4.6 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ		แปล ความหมาย
		\bar{X}	S.D.	
13	การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนรู้จัก การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	4.47	0.51	มาก
14	การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความสุข ในการเรียนและการร่วมกิจกรรม	4.53	0.51	มากที่สุด
15	การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมทำให้นักเรียนรู้จัก การสร้างวินัยให้กับตนเอง	4.47	0.51	มาก
16	การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมทำให้นักเรียนได้รู้จัก การทำงานร่วมกันและช่วยเหลือผู้อื่น	4.65	0.49	มากที่สุด
17	การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนได้รับความรู้ยิ่งขึ้น	4.82	0.39	มากที่สุด
18	การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมช่วยให้นักเรียน มีความสามารถด้านการเขียนเพิ่มขึ้น	4.41	0.51	มาก
19	นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่นได้	4.06	0.24	มาก
20	นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ในการเรียนเรื่องอื่น ๆ ได้	4.41	0.51	มาก
	ค่าเฉลี่ย	4.47	0.48	มาก

จากตาราง 4.6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม
ภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 เมื่อพิจารณารายข้อ
พบว่ามี ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ ข้อ 4,7,8,11,14,16,17 และมีความ
พึงพอใจในระดับมาก จำนวน 13 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1,2,3,5,6,9,10,12,13,15,18,19,20 ข้อที่มีค่าเฉลี่ย
สูงสุด คือ ข้อ 17 การเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมทำให้นักเรียนได้รับความรู้ยิ่งขึ้น ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.82
รองลงมาคือ ข้อ 11 นักเรียนมีผลงานทำให้เกิดความภาคภูมิใจในการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม ค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 4.76

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สมมติฐานของการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม ภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกลุ่มโรงเรียนสว่างสูงกระสัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 12 ห้องเรียน รวม 148 คน และกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนมิตรภาพ โนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 17 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลาก โดยกำหนดห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบ คำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 จำนวน 12 ชุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบ คำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 จำนวน 12 แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อวัดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแบบแบบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยทำการทดสอบ ก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 1 ชั่วโมง จัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ 12 ชั่วโมง ทดสอบ หลังเรียน (Post-test) จำนวน 1 ชั่วโมง และสอบถามความพึงพอใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนา การเขียนเชิงสร้างสรรค์

4. การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ 1) ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples t-test) กำหนดนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 3) ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : EI) 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/ E_2) เท่ากับ 87.57/84.61 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ดัชนีประสิทธิผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 0.7378 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น เท่ากับ 0.7378 หรือคิดเป็นร้อยละ 73.78
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อภิปรายผลได้ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 87.57/84.61 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ ตามขั้นตอนการสร้างอย่างเป็นระบบ ด้วยวิธีการที่เหมาะสม นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบด้านเนื้อหาและความเหมาะสม แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำไปทดลองตามขั้นตอน 1:1, 1:10, และ 1:100 ได้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน จึงมีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและความสนใจของนักเรียน เพราะเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดของ ดวงแสง ฉนกร (2549 : 228) ที่กล่าวว่าชุดกิจกรรมช่วยเร้าความสนใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสนใจต่อการเรียนตลอดเวลา ส่งเสริมและฝึกหัดให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง แก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะชุดกิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และตามโอกาสที่เอื้ออำนวย ส่งเสริมการเรียนรู้แบบต่อเนื่องและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ และสอดคล้องกับแนวคิดของ สุจิต เหมวัล (2555 : 38-39) ที่กล่าวว่าชุดกิจกรรมจะช่วยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นเครื่องมือในการทบทวนเนื้อหาบทเรียนและฝึกซ้ำให้เกิดความชำนาญและเป็นการฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ รักการเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเต็มศักยภาพ ดังนั้นจึงทำให้การสร้างชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อารีย์รัตน์ มะโนรัตน์ (2552 : 103-105) เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเขียนสระมีตัวสะกด โดยการใช้สื่อภาพการ์ตูนพบว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.41/86.12 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 และผลการวิจัยของระเบียบ พรหมสุ่ย (2554 : 149) เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐานภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์ พบว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.90/86.11 ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และการวิจัยของ สุภาวดี สังคพร (2554 : 107-109) เรื่องการสร้าง

ชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า ชุดกิจกรรม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.22/84.83 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วย

ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยจัดลำดับชุดกิจกรรมจากง่ายไปหายาก อย่างเป็นลำดับขั้น คือ การเขียนคำ การเขียนวลี การเขียนประโยค และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งภาพการ์ตูนที่นำมาใช้ ได้คัดเลือกภาพที่เป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวหรือที่นักเรียนมีประสบการณ์เคยพบเจอและมีความหมาย ต่อนักเรียน รูปภาพจะเป็นสิ่งเร้า และเปิดโอกาสให้นักเรียนถ่ายทอดความคิดออกมาโดยอิสระ สอดคล้องกับแนวคิดของ วิลสัน สุนทรโรจน์ (2545 : 124) ที่กล่าวไว้ว่าภาพการ์ตูนกระตุ้นหรือ เร้าใจให้อยากเรียนและเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียน เราสามารถใช้ภาพการ์ตูนสำหรับ อธิบายให้เกิดความเข้าใจ เพื่อช่วยอธิบายความหมายของคำหรือประโยคต่าง ๆ ได้ และเป็นการ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของ นิสา ชูโต และกล่อมจิตต์ พลายเวช (2547 : 3-4) ที่กล่าวว่า ภาพการ์ตูนทำให้เด็กสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น ทำให้เด็กมีมโนภาพที่ดี สร้างความคิดสร้างสรรค์ เกิดแนวคิดที่ดี ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจสนใจในภาพ และก่อให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินควบคู่กับความรู้ นอกจากนั้นแล้ว การใช้คำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนก็จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิด ส่งเสริมจินตนาการ ความสร้างสรรค์ ฝึกนักเรียนให้มีอิสระในการแสดงความคิด สอดคล้องกับแนวคิดของ เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงในลักขณา สรวิวัฒน์ 2549 : 142 – 151) ที่กล่าวว่า เทคนิคการคิดแบบหมวด 6 ใบง่ายต่อการเรียนรู้และการใช้และเป็นการกระตุ้นความสนใจที่ดี ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นระบบ โดยไม่สับสนปนเปื้อนกับความคิดอื่นในเวลาเดียวกัน ปลดปล่อยความคิดให้มีอิสระภาพ นักเรียนสามารถที่จะคิดได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้แนวคิดคำถามหมวดสี่เขียวที่ช่วย กระตุ้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนสามารถเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ได้ดีขึ้นและ แนวคิดของ สุภวรรณ เล็กวิไล (2551 : 224) ที่กล่าวว่าจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการคิดแบบ หมวด 6 ใบช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้ได้ใช้ความคิด พัฒนาความคิดใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนได้ ทบทวน เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ให้เข้าใจชัดเจนมากยิ่งขึ้น ปลุกฝังนิสัยการคิดให้เกิดแก่ผู้เรียนและช่วย ให้ผู้เรียนคิดเป็น เมื่อสิ้นสุดการฝึกแต่ละครั้ง นักเรียนก็จะ ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตนเองกับเพื่อน ๆ ทำให้ทราบความคิดที่แปลกใหม่ เป็นการสร้างแรงจูงใจที่จะฝึกเขียนในครั้ง ต่อไป และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเขียนและการเรียน จึงทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียน

เชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ทศนัย ไพรี (2553 : 71-72) เรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอน ผลการวิจัยของปรีดา กองเก็บดี (2555 : 75-78) เรื่องการใช้ภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และผลการวิจัยของ ศิริรัตน์ จิตแสง (2553 : 78-79) เรื่องการพัฒนากิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดแบบหมวด 6 สี พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. คำนีประสิทธิผลการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 0.7378 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น เท่ากับ 0.7378 หรือคิดเป็นร้อยละ 73.78 ทั้งนี้เพราะชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้พัฒนาทางด้านความคิดและพัฒนาทักษะทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอน การฝึกฝนและทบทวนบ่อย ๆ การจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย และมีการกระตุ้นโดยใช้สิ่งเร้าเป็นแรงเสริม สอดคล้องกับแนวคิดของ เดอ โบโน (De Bono 1992 ; อ้างถึงใน ลักษณะ สิริวัฒน์ 2549 : 142 – 151) ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะคิดนอกกรอบความคิดเดิม การคิดเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้ ฝึกหัดและสอนกันได้เหมือนทักษะอื่น ๆ การคิดนอกกรอบทำให้มนุษย์เกิดการสร้างแนวคิดหลากหลายในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ซึ่ง บันลือ พฤกษ์วัน (2545 : 7) ได้กล่าวถึงการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นผลงานอย่างมีอิสระ โดยใช้ความคิดของตนเอง โดยอาศัยพื้นฐานประสบการณ์จากการเรียนรู้ แสดงออกให้เห็นว่าผู้เขียนได้ริเริ่มเรื่อง โดยใช้จินตนาการของตน ได้อย่างสมเหตุสมผล และให้อิสระในการทำงานแก่ผู้เรียน มีโอกาสในการแลกเปลี่ยน อภิปรายและสรุปผลการทำงานโดยผู้เรียนเองเสมอ ๆ กระตุ้น ชี้แนะให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น สร้างความแปลกใหม่ โดยการชี้แนะ และกิจกรรมต่าง ๆ ควรสนุกสนานเพลิดเพลินอยู่เสมอ นอกจากนี้ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2550 : 3) ยังกล่าวสนับสนุนเพิ่มเติมว่า การใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนเองมาเชื่อมโยงความคิดในการเขียน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับผู้เรียนและให้ผู้เรียนจินตนาการในการแสดงความรู้สึกนึกคิด ซึ่งเป็นการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์และส่งผลให้ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น บรรลุเป้าหมายทุกประการ

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกคิด และมีอิสระในการเรียนสอดคล้องกับแนวคิดของ บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 92-111) ที่กล่าวถึงการประยุกต์ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคลไว้ว่า การเรียนการสอนควรคำนึงถึงความต้องการ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนเรียนเอง และเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ ความสนใจของแต่ละคน และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และแนวคิดของ สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2545 : 10-11) ที่กล่าวถึงหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ในการจัดการเรียนการสอนไว้ว่า ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเองตามระดับความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยช่วยเหลือแนะนำตามความเหมาะสม และเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอน จากที่เคยยึดครูเป็นศูนย์กลางหรือเป็นแหล่งเรียนรู้มาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียน โดยการใช้แหล่งเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ ในรูปแบบชุดกิจกรรม ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เรียนจะศึกษาด้วยตนเอง มีครูคอยแนะแนวการเรียนรู้ เป็นแนวคิดที่พยายามจะสร้างปฏิสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างครูกับผู้เรียน ยึดหลักจิตวิทยาการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ทราบข้อมูลย้อนกลับว่าการทำงานของตนเองถูกหรือผิด มีการเสริมแรงทางบวก ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปที่ละขั้นตามความสามารถและความสนใจของตนเองสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ทศนัย ไพรี (2553 : 71-72) เรื่องการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยของ วิภาวรรณ แก้วประสงค์ (2557 : 157-159) เรื่องการพัฒนาแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้แบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการวิจัยของ ศิริรัตน์ จิตแสง (2553 : 78-79) เรื่องการพัฒนากิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการคิดแบบหมวด 6 สี พบว่า ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ก่อนนำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ไปใช้ ครูควรศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อจะได้จัดกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์

1.2 ก่อนจัดกิจกรรมด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ครูควรชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเห็นความสำคัญของชุดกิจกรรม ซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียน

1.3 จากการดำเนินกิจกรรมพบว่า ในการแสดงความคิดเห็น โดยใช้คำถามหมวดความคิด 6 ใบ ในช่วงแรก ๆ นักเรียนไม่กล้าแสดงออก ครูควรส่งเสริมโดยใช้คำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ กระตุ้นให้มากขึ้น ให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่น กล้าคิดนอกกรอบ กล้าแสดงออก และสามารถถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดี และสนุกกับการเรียนมากขึ้น

1.4 การเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จะต้องให้ผู้เรียนได้ฝึกและเรียนรู้ไปตามลำดับขั้นชุดกิจกรรม เพราะเป็นการเรียงลำดับขั้นการเรียนรู้จากง่ายไปหายาก และมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กัน คือ การเขียนคำ การเขียนวลี การเขียนประโยค และการเขียนเชิงสร้างสรรค์

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์กับวิธีสอนอื่น ๆ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการเรียนรู้ ด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์

2.3 ควรศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ กับกลุ่มนักเรียนในสังกัดอื่น ๆ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กชกร ธิปไตย และมานิตน์ ยอดเมือง. (2547). การออกแบบและผลิตวัสดุหลักสูตร. อุบลราชธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- กรมวิชาการ. (2545). กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมสามัญศึกษา. (2545). สอนให้คิด. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2544). ปัญหาและกลวิธีการสอนภาษาไทยในโรงเรียนประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). แนวทางการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2547). ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2548). การวัดและประเมินผลอิงมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนกัฒน์ ปัญจรัตน์. (2552). ผลการใช้หนังสือภาพการ์ตูนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ และเจตคติทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชมนิมิต จังหวัด สมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). นนทบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). การคิดเชิงสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : ชักเชสมิเดีย.
- เกศินี จุฑาวิจิตร. (2552). การเขียนสร้างสรรค์ทางสื่อสิ่งพิมพ์ : Idea ดีๆ ไม่มีวันหมด. นครปฐม : เพชรเกษม พริ้นติ้ง กรู๊ป.
- จันทนา บุตรดา. (2552). การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การคิดวิเคราะห์เขียนเชิงสร้างสรรค์บทร้อยกรอง โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). อุดรดิตต์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์.

- จินตนา ไบกาซูยี. (2545). การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.
- จักรินทร์ สูดชนะ. (2550). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบการสอน. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เจริญสุข คงชาติ. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยใช้บทเรียนการ์ตูน. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชวลิต ชุกคำแพง. (2551). การประเมินผลการเรียนรู้. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ชาติรี สารานู. (2546). หลากหลายวิธีสอนที่ไม่หลอกหลอนวิธีการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2548). เทคนิคและวิธีสอนร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์หลักพิมพ์.
- ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. (2546). เทคโนโลยีการศึกษา : ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ : โอเคียนสโตร์.
- ณัฐวุฒิ กิจรุ่งเรือง และคณะ. (2545). ผู้เรียนเป็นสำคัญและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ : สถาพรบุ๊คส์.
- ดวงแสง ณ นคร. (2549). การใช้สื่อการสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ถวัลย์ มาสารจรัส. (2546). การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาและอาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : 21 เซ็นจูรี่.
- ทัศนัย ไพรี. (2553). การพัฒนาความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). ลพบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- ทิตนา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตา ชูโต และกล่อมจิตต์ พลายเวช. (2547). สภาพและแนวโน้มหนังสือเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ประชาชน.

- นวลใย หงส์ผาแก้ว. (2554). การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกทักษะ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม.
- บันลือ พุกกะวัน. (2545). พัฒนากิจกรรมเขียนเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2545). นวัตกรรมการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยี
ทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2549). การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
_____. (2556). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุษบา ชูคำ. (2550). ผลของการใช้บทเรียนการ์ตูนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุรชัย ศิริมหาสาคร. (2545). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : บুদ্ধพ้อยท์.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). การพัฒนาการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เทคนิคพรินติ้ง.
ประภาพรรณ เส็งวงศ์. (2551). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยการวิจัยในชั้นเรียน.
พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : อี.เค.บุ๊คส์.
- ประกาศรี สีหอำไพ และคณะ. (2546). การเขียนแบบสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ :
โอเคียนสโตร์.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2547). สารัตถจิตวิทยาการศึกษา. มหาสารคาม : คลังนานาวิทยา.
- ประสิทธิ์ ทัพย์กลอน. (2548). การเขียนภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประสิทธิ์ สุวรรณรักษ์. (2555). ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. นูริรัมย์ :
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ปราณี สุรสิทธิ์. (2549). การเขียนสร้างสรรค์เชิงวารสารศาสตร์. กรุงเทพฯ : แสงดาว.
- ปิยธิดา สังฆะโณ. (2550). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่องตำนาน สุนัข และคำพังเพย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา. สารนิพนธ์ กศ.ม.
(การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ปรีดา กองเก็บดี. (2555). การใช้ชุดภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มสาระ
การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 1 ศรีเกิด อำเภอเมือง จังหวัด
เชียงราย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การสอนภาษาไทย). เชียงราย : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ.
- เพ็ญ กิจระการ. (2546). ดัชนีประสิทธิผล. (เอกสารประกอบการบรรยายวิชา 12205).
มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- เพ็ญ กิจระการ และสมนึก ภัททิยธนี. (2545). “ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.)”
การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : (ม.ป.พ.).
- พรพิศมัย บุญญะ. (2551). ผลของการใช้เทคนิคการฝึกการคิดวิเคราะห์ที่ละขั้นกับการฝึกการคิด
แบบหวมกหกใบที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนบ้านแม็กคำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พวงเพ็ญ พาสุริยันต์. (2551). ผลการใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยการกระตุ้น
จินตนาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและ
การสอน). ลำปาง : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- พิจิต ฤทธิจรูญ. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : เฮ้าส์ ออฟ เคอร์มิส.
- พิมพ์พันธ์ เคชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข. (2548). วิธีวิทยาการวิทยาศาสตร์ทั่วไป. กรุงเทพฯ :
พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ไพศาล วรคำ. (2552). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม.
- ภูมิภัทร พันธุ์ทองกลาง. (2551). การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์วิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ระหว่างกลุ่มที่ใช้
เทคนิคการคิด แบบหวมกหกใบกับกลุ่มที่ใช้การสอนปกติ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอน
ภาษาไทย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- มารศรี เมืองโคตร. (2554). การพัฒนาความสามารถในการคิดและการอ่านภาษาไทยอย่างมี
 วิจารณ์ญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิธีการคิดแบบหมวกหกใบ.
 วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เมธา พงศ์ศาสตร์. (2549). การสอนคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา. มหาสารคาม :
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2548). การวัดผลและการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์. พิมพ์ครั้งที่ 4.
 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ระเบียบ พรหมสุ่ย. (2554). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการเขียนคำพื้นฐาน
 ภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์
 ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สกลนคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2550). แบบฝึกทักษะ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : คณะกรรมการการศึกษา
 แห่งชาติ.
- ระวีวรรณ ศรีศรีรามกัน. (2552). เทคนิคการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพฯ :
 นามมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ลักขณา สิริวัฒน์. (2549). การคิด. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- วณิช สุชาวัฒน์. (2547). ความคิดและความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วรรณิ ปัดถาวโร. (2553). ผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบบทเรียนการ์ตูน
 ชุดนิทานคุณธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. การศึกษาค้นคว้าอิสระ. กศ.ม. (หลักสูตรและ
 การสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรรณิ โสมประยูร. (2544). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตร
 การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วัลลภ กันทรัพย์. (2549, 10 เมษายน). การประเมินแนวการสอนหรือแผนการสอน. 24(2) : 10.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2551). การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วาสนา ชาวหา. (2545). เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : อักษรสยามการพิมพ์.

- วิภาวรรณ แผ้วประสงค์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การจัดการหลักสูตรและการเรียนรู้).
นครสวรรค์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). การพัฒนาการเรียนการสอน เอกสารประกอบการพัฒนาการเรียน
การสอน. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- วิลาสินี ขวายุธา. (2551). การพัฒนาทักษะการอ่าน การคิด และการเขียน ด้วยการใช้คำถามหมวก
ความคิด 6 สี และการเขียนแผนภาพความคิด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2548). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory). กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริรัตน์ จิตแสง. (2553). การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดแบบหมวก 6 ใบ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
(หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศิวกานท์ ปทุมสูตร. (2548). การเขียนสร้างสรรค์ไม่ยากอะไรเลย. กรุงเทพฯ : นวสาส์นการพิมพ์.
- ศุภวรรณ เล็กวิไล. (2551). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2553). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 7. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและ
พัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมบัติ ตัญจรัยรัตน์ และคณะ. (2546). เรียนรู้ภาษาไทย โดยเน้นกระบวนการคิด สอนให้คิด
คิดแล้วเขียน เขียนจากความคิด. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สาโรจน์ ไศภีรักษ์. (2546). รากฐานจิตวิทยาทางเทคโนโลยี. ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สิริพันธุ์ แนบสนิท. (2550). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูน เรื่องวันสำคัญ
ทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระ. กศ.ม. (หลักสูตรและ
การสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3. (2556). รายงานผลการประเมินคุณภาพ การศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ปีการศึกษา 2556. บุรีรัมย์ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2550). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา. (2544). คู่มือดำเนินการประเมินคุณภาพเชิงวินิจัย ข้อบกพร่องทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปี 2543. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). การจัดการเรียนรู้แบบพัฒนากระบวนการคิด ด้วยการใช้ คำถามหมวกความคิด 6 ใบ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2548). การประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และการเขียน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่ง สินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2551). นวัตกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิคพรันดิง.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2552). พัฒนาทักษะการคิด...พิชิตการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เลี้ยงเชียง.
- สุจิต เหมวัล. (2555). ศาสตร์การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม. ขอนแก่น : โรงพิมพ์ทรัพย์สุนทร การพิมพ์.
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2545). การผลิตชุดการสอน. ชัยนาท : ชมรมพัฒนาการเรียนรู้อ ด้านระเบียบกฎหมาย.
- _____. (2550). แนวการเขียนรายงาน เอกสารประกอบการอบรมปฏิบัติการของสมาคมพัฒนา วิชาชีพผู้เรียน. ราชบุรี : ธรรมรักษ์การพิมพ์.

- สุภาวดี สังกพร. (2554). การสร้างชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียน
เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน
และการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(หลักสูตรและการสอน). อุตรดิตถ์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). ครบเครื่องเรื่องการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. (2549). การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ : อี.เค.บุคส์.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2550). 19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.
กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- _____. (2551). 21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- เสนีย์ วิลาวรรณ. (2546). ชุดพัฒนาทักษะภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนา
พานิช.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2550). กิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธุ์มี. (2547). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไบใหม่.
- อารีรัตน์ มะโนรัตน์. (2552). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเขียนสระมีตัวสะกด สำหรับนักเรียน
ประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการใช้สื่อภาพการ์ตูน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน).
ศรีสะเกษ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.
- Can, H. A. & Semerci, N. (2007). "The Effect of "The Six Thinking Hats Technique" on the
Students' Academic Achievement in Social Studies at Primary School" *Egitim ve Bilim*.
32(145) : 39.
- Ellison, L. (1995). *School Leadership for Century A Competency and Knowledge Approach*.
New York : Rout ledge.
- Eman, S.T. (2013, August). "Six Thinking Hats as a Creative Approach in Managing
Meetings in Hospitals" *Journal of Nursing Education and Practice*. 3(9) : 187-200.

- Kaya, M. F. (2013). "The Effect of Six Thinking Hats on Student Success in Teaching Subjects Related to Sustainable Development in Geography Classes" **Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri**. 13(2) : 1134-1139.
- Lustie, S.J.D. (1998, December). "Metphorical Thinking : Contructing Cognitive Classrooms." **Dissertation Abstracts International** 1981: 59-80A.
- Mevlude Karadag, Serdar Saritas and Erginer. (2007). Using the "Six Thinking Hats" Model of Learning in a Surgical Nursing Class : Sharing the Experience and Student Opinions. 26(3). (Online) Available : http://www.ajan.com.au/Vol26/26-3_Karadag.pdf. (2015, August 6).
- Saroja, D. & Khoo Tabitha, W.L. (2013, May). "A Study to Investigate How Six Thinking Hats Enhance the Learning of Environmental Studies" **IOSR Journal of Research & Method in Education**. 1(6) : 20-29.
- Sucheta, K. & Sushila, K. (2013, November). "Effect of Six Thinking Hats Strategy on Development of Parallel Thinking in High School Students" **PARIPEX - INDIAN JOURNAL OF RESEARCH**. 2(11) : 56-59.
- Walter, J.C.I. (1996). **Six Thinking Hats : Argumentiveness and Response to Thinking Model**. North Carolina : The University of North Carolina.

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เล่ม 1 (ชุดที่ 1-4)
- แผนการจัดการเรียนรู้ (แผนที่ 1-4)
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test)
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test)
- แบบสอบถามความพึงพอใจ

ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม
ตามแนวคิดหมวก 6 ใบ

เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์

เล่มที่ 1 เรื่อง ชุมชนของฉัน



โดย

นางสาวปรศนา ทงวันเจตย์

ครูโรงเรียนมิตรภาพในนสรมบรณ



การเขียนเป็นวิธีการสื่อสารที่สำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ความคิดและ
ประสบการณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเขียนสื่อความหมายจากภาพจะช่วยกระตุ้นให้
ผู้เรียนเกิดความสนใจ สามารถเขียนสื่อสารได้ง่ายขึ้น ซึ่งถ้าผู้เรียนได้รับการฝึกฝน
หรือฝึกซ้ำๆก็จะเกิดความชำนาญ สามารถเขียนสื่อสารได้ด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
และสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ แก่ตนเองทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้

ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบบางจำนวน 12 ชุด
เนื้อหา แต่ละชุดแตกต่างกัน โดยใช้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมแนวทางเดียวกัน ซึ่งเป็นการ
พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความรู้ความสามารถอย่างเต็มศักยภาพ
ตรงตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิด
หมวด 6 ใบบาง เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ได้จัดทำขึ้นเล่มนี้จะเป็นประโยชน์
ต่อนักเรียน ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องนำไปใช้พัฒนาทักษะทางภาษาด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์
ที่สอดคล้องกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การสื่อสารของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ปรีศนา ทะวันเวทย์



สารบัญ

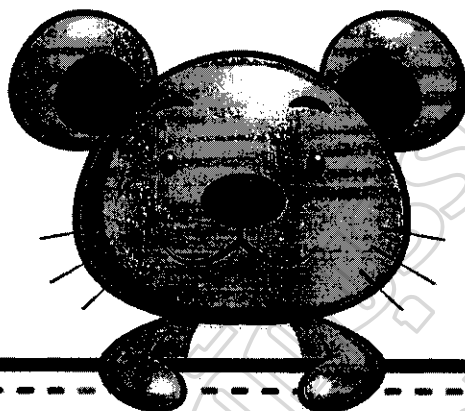
	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ส่วนที่ 1 การใช้ชุดกิจกรรม	1
คำชี้แจง	2
คำแนะนำสำหรับครู	3
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	4
การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์	5
ส่วนที่ 2 นำเข้าสู่กิจกรรม	6
มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	7
จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้.....	8
ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพ.....	9
ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพ.....	23
ชุดกิจกรรมที่ 3 การเขียนประโยคจากภาพ.....	37
ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	50
ส่วนที่ 3 บรรณานุกรม	63
ส่วนที่ 4 ภาคผนวก	65
เฉลยชุดกิจกรรมที่ 1	66
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ชุดกิจกรรมที่ 1.....	67
เฉลยชุดกิจกรรมที่ 2	68
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ชุดกิจกรรมที่ 2.....	69



สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
เฉลยชุดกิจกรรมที่ 3	70
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ชุดกิจกรรมที่ 3.....	71
เฉลยชุดกิจกรรมที่ 4	72
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ชุดกิจกรรมที่ 4.....	75



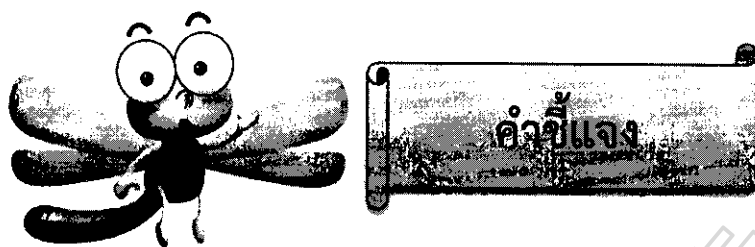


ส่วนที่ 1

การใช้ชุดกิจกรรม

เล่มที่ 1 เรื่องชุมชนของฉัน





ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ ใช้ควบคู่กับ
การจัดกิจกรรมการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีทั้งหมด 3 เล่ม เล่มละ 4 ชุด
กิจกรรม รวม 12 ชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน (ชุมชนของฉันทัน)
2. ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน (ชุมชนของฉันทัน)
3. ชุดกิจกรรมที่ 3 การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน (ชุมชนของฉันทัน)
4. ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน (ชุมชนของฉันทัน)
5. ชุดกิจกรรมที่ 5 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน (สวนสัตว์หรรษา)
6. ชุดกิจกรรมที่ 6 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน (สวนสัตว์หรรษา)
7. ชุดกิจกรรมที่ 7 การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน (สวนสัตว์หรรษา)
8. ชุดกิจกรรมที่ 8 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน (สวนสัตว์หรรษา)
9. ชุดกิจกรรมที่ 9 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน (นิทานสร้างสรรค์)
10. ชุดกิจกรรมที่ 10 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน (นิทานสร้างสรรค์)
11. ชุดกิจกรรมที่ 11 การเขียนประโยคจากภาพการ์ตูน (นิทานสร้างสรรค์)
12. ชุดกิจกรรมที่ 12 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน (นิทาน
สร้างสรรค์)

นักเรียนจะได้รับการฝึกกิจกรรมตามลำดับชุดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง
ดังรายละเอียดคำแนะนำในการใช้ในหน้าถัดไป



คำแนะนำสำหรับครู

1. ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 3 เล่ม เล่มละ 4 ชุดกิจกรรม รวม 12 ชุดกิจกรรม ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมละ 1 ชั่วโมง
2. ครูควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ให้เข้าใจ ตามลำดับขั้นที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ทุกขั้นตอน
3. ครูต้องเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้หรือชุดกิจกรรม เพราะจะไม่เกิดอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพของการเรียน
4. ก่อนดำเนินกิจกรรมแต่ละชุดกิจกรรม วัดพื้นฐานความรู้ของนักเรียน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อ
5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและคอยให้คำแนะนำในประเด็นที่นักเรียนสงสัยอย่างใกล้ชิด
6. ในขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูต้องสังเกตและประเมินพฤติกรรมกลุ่มและประเมินผลงานนักเรียนรายบุคคล
7. หลังจากดำเนินกิจกรรมแต่ละชุดกิจกรรม ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ แล้วเปรียบเทียบความก้าวหน้าทางการเรียนรายบุคคล



คำแนะนำสำหรับนักเรียน

1. นักเรียนอ่านคำแนะนำก่อนใช้ชุดกิจกรรม เพื่อจะได้ปฏิบัติได้ถูกต้อง
2. ก่อนเริ่มเรียนในแต่ละชุดกิจกรรม นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

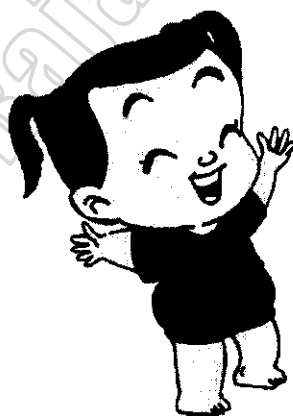
จำนวน 10 ข้อ

3. นักเรียนร่วมกิจกรรมกลุ่ม และกิจกรรมรายบุคคลทุกขั้นตอน

อย่างต่อเนื่อง

4. คุณลักษณะที่ดีในการเรียนด้วยชุดกิจกรรม คือ การเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่มและ ความรับผิดชอบต่องานตนเอง ขอเป็นกำลังใจให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงานและประสบความสำเร็จในการเรียน เพื่อประโยชน์แก่ตนเองและผลงานกลุ่ม

5. หลังดำเนินกิจกรรมแต่ละชุดกิจกรรมตามขั้นตอนเสร็จสิ้น นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ เพื่อประเมินความก้าวหน้าในการเรียน



การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ (Creative Writing) เป็นการเขียนที่มีลักษณะของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยผู้เขียนต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนเองมาเชื่อมโยงความคิดในการเขียน (อัจฉรา ชิวพันธ์. 2550 : 3)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของเฟอร์เนอร์ (Furmer. 1979 : 406)

1. **ขั้นจูงใจ** เป็นขั้นให้ความรู้ในเรื่องที่นักเรียนสนใจ ครูต้องสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเขียน โดยใช้ภาพการ์ตูนเป็นสื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและอยากเขียน

2. **ขั้นแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องที่สนใจ** ครูต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยใช้คำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อให้เกิดแนวคิดที่หลากหลาย และสามารถเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่ม

3. **ขั้นเขียน** ขั้นนี้นักเรียนเขียนเรื่องที่ตนเองสนใจอย่างอิสระ นักเรียนสามารถเข้าใจหัวข้อที่กำหนดได้อย่างลึกซึ้ง จากการประมวลลำดับความคิดตามแนวคิดหมวด 6 ใบ ทำให้นักเรียนมีข้อมูลในการเขียนและใช้ข้อมูลของตนเองเขียนงานได้อย่างอิสระ ตามลำดับขั้น จากง่ายไปหายาก ดังนี้

ชุดกิจกรรมที่ 1, 5, 9 การเขียนคำ

ชุดกิจกรรมที่ 2, 6, 10 การเขียนวลี

ชุดกิจกรรมที่ 3, 7, 11 การเขียนประโยค

ชุดกิจกรรมที่ 4, 8, 12 การเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์



4. **ขั้นแลกเปลี่ยนความคิดจากเรื่องที่เขียน** หลังจากเขียนเรื่องเสร็จแล้วให้นักเรียนมีโอกาแลกเปลี่ยนเรื่องกันอ่าน เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดเพิ่มขึ้น



เล่มที่ 1 เรื่องชุมชนของฉัน



มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

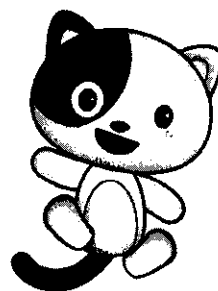
ท 2.1 ป.3/2 เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างชัดเจน

ท 2.1 ป.3/5 เขียนเรื่องตามจินตนาการ

ท 2.1 ป.3/6 มีมารยาทในการเขียน

ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ท 4.1 ป.3/4 แต่งประโยคง่าย ๆ



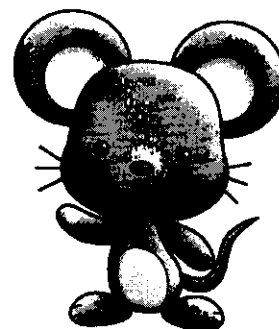
จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้ เข้าใจความหมายคำ สามารถจับคู่ภาพและคำได้ถูกต้อง
2. เขียนคำจากภาพได้อย่างถูกต้อง
3. รู้ เข้าใจความหมายวลี สามารถจับคู่ภาพและวลีได้ถูกต้อง
4. เรียงคำเป็นวลีได้ถูกต้อง
5. เขียนวลีจากภาพได้อย่างถูกต้อง
6. รู้ เข้าใจโครงสร้างของประโยค
7. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามโครงสร้างประโยค
8. แต่งประโยคเพื่อการสื่อสารได้
9. เขียนบรรยายเรื่องจากภาพได้
10. เขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ได้
11. มีมารยาทในการเขียน

สาระการเรียนรู้

1. ใ้บความรู้เรื่องการเขียนคำจากภาพ
2. ใ้บความรู้เรื่องการเขียนวลีจากภาพ
3. ใ้บความรู้เรื่องการเขียนประโยคจากภาพ
4. ใ้บความรู้เรื่องการเขียนเรื่องจากภาพเชิงสร้างสรรค์





ชุดกิจกรรมที่ 1
การเขียนคำจากภาพ

เล่มที่ 1 เรื่องชุมชนของฉัน



แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร

ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



1. ข้อใดเขียนคำที่มีความหมายสอดคล้องกับภาพ

- | | |
|----------------|---------------|
| ก. อารามวัดควา | ข. วัดวาอาราม |
| ค. วัดรามอวา | ง. อาราวัดราม |



2. จากภาพข้อใดเขียนได้สัมพันธ์กับภาพมากที่สุด

- | | |
|-------------|------------|
| ก. คลุหาสน์ | ข. กระท้อบ |
| ค. บ้าน | ง. ศาลา |



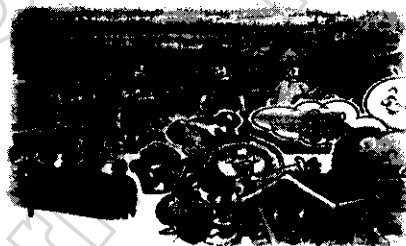
3. จากภาพสื่อความหมายได้หลายคำ ยกเว้นข้อใด

- | | |
|------------|------------|
| ก. ร่วมมือ | ข. สามัคคี |
| ค. ล้อมวง | ง. ร่วมใจ |



4. จากภาพข้อใดสื่อความหมายได้ถูกต้องที่สุด

- | | |
|------------|------------|
| ก. พอสมควร | ข. พอใจ |
| ค. พอดี | ง. พอเพียง |



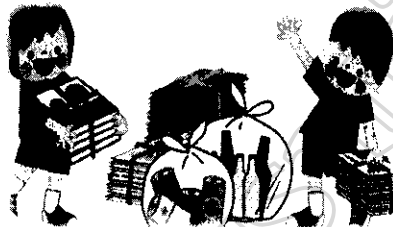
5. ข้อใดสอดคล้องกับภาพมากที่สุด

- | | |
|----------|-------------|
| ก. ชุมชน | ข. โรงเรียน |
| ค. บ้าน | ง. วัด |



6. จากภาพเขียนเป็นสำนวนได้อย่างไร

- | | |
|---------------|--------------|
| ก. กินกล้วย | ข. หากล้วย |
| ค. ของกล้วย ๆ | ง. ซ็อกกล้วย |



7. ข้อใดเขียนคำที่มีความหมายสอดคล้องกับภาพ

- | | |
|----------|----------|
| ก. สะดวก | ข. สะอาด |
| ค. สงบ | ง. สบาย |

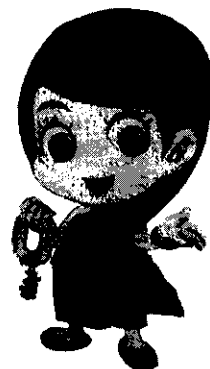
8. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของ “การเขียน” ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. การถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกต่าง ๆ เป็นตัวหนังสือ
- ข. การสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยวิธีการที่หลากหลาย
- ค. การสื่อสารด้วยภาษา เพื่อแสดงออกถึงความต้องการของผู้ส่งสาร
- ง. ถูกทุกข้อ



9. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- มีจินตนาการ
 - สำนวนภาษาดี
 - มีคุณค่าทางจิตใจและสติปัญญา
 - เขียนตามเรื่องที่มีอยู่แล้ว
10. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง
- ภาพหนึ่งภาพสื่อความหมายได้หนึ่งคำ
 - ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก
 - ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
 - ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้หลายคำ

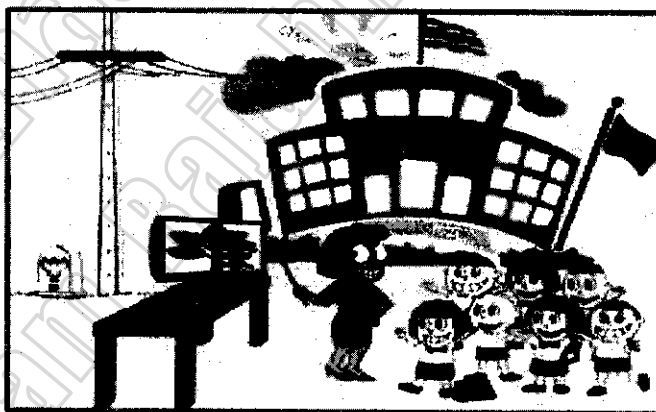
ขอให้โชคดีนะ



ในความรู้ เรื่องการเขียนคำจากภาพ

การเขียน หมายถึงการถ่ายทอด ความรู้ ความคิดและความรู้สึกต่าง ๆ เป็นตัวหนังสือ อย่างมีจุดหมาย เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้ ความคิดและความรู้สึกตามผู้เขียนต้องการ เป็นการสื่อสารด้วยภาษาเพื่อการแสดงออกทางหนึ่ง ซึ่งการเขียนสร้างสรรค์นั้นจะหมายถึงการเขียนที่มีคุณลักษณะสำคัญสามประการ คือ มีจินตนาการสำนวนภาษาดี และมีคุณค่าทางด้านจิตและสติปัญญา

การเขียนคำจากภาพ ผู้เขียนต้องดูภาพที่เห็นให้เข้าใจว่าภาพมีสำนวนประกอบอะไรบ้าง จะเขียนเป็นคำอย่างไร ได้กี่คำ ซึ่งผู้เขียนจะต้องคิดวิเคราะห์จากรูปภาพแล้วเขียนสื่อสารออกมาเป็นตัวหนังสือ ได้ถูกต้องมีความหมาย ในหนึ่งภาพอาจจะประกอบด้วยคำมากกว่าหนึ่งคำ เช่นภาพที่กำหนดให้เขียนเป็นคำ ได้ดังนี้



- โรงเรียน คุณครู นักเรียน เพื่อน ไม้เรียว เสาชิง ความรู้ หนังสือ

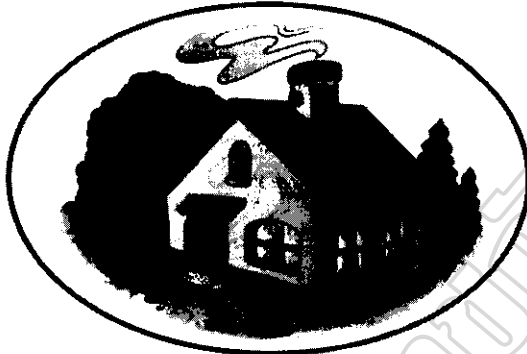
- สอน เรียน ใจดี ใจร้าย สนุก ยิ้ม เข้าแถว



ใบกิจกรรมที่ 1.1 เขียนคำจากภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนคำให้สัมพันธ์กับรูปภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)

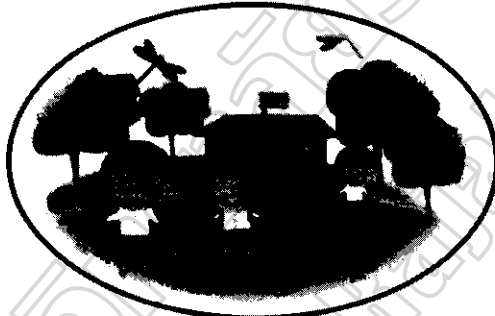
ครอบครัว ชุมชน บ้าน วัด โรงเรียน



1.....



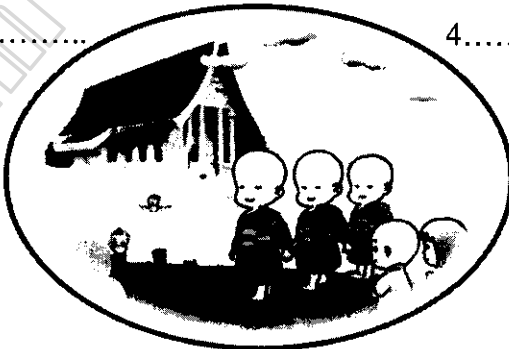
2.....



3.....



4.....



5.....



ใบกิจกรรมที่ 1.2 เขียนคำจากภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนคำให้สัมพันธ์กับรูปภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)

พอเพียง ตักบาตร แบ่งปัน น้ำใจ สามัคคี



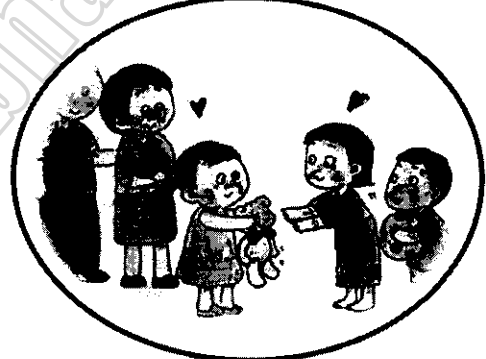
1.....



2.....



3.....



4.....



5.....



ใบกิจกรรมที่ 2.1 เขียนคำจากภาพตามจินตนาการ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามแต่ละข้อให้ครบถ้วนสมบูรณ์



1. จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง ให้บอกมา 5 คำ (คำละ 1 คะแนน)

.....

.....

2. จากภาพนักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้าง ให้บอกมา 5 คำ (คำละ 1 คะแนน)

.....

.....

3. จากภาพนักเรียนจะตั้งชื่อภาพนี้ได้อย่างไรบ้าง ให้บอกมา 3 ชื่อ (ชื่อละ 2 คะแนน)

.....

.....



ใบกิจกรรมที่ 2.2 เขียนคำจากภาพตามจินตนาการ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามแต่ละข้อให้ครบถ้วนสมบูรณ์



1. จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง ให้บอกมา 5 คำ (คำละ 1 คะแนน)

.....

.....

2. จากภาพนักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้าง ให้บอกมา 5 คำ (คำละ 1 คะแนน)

.....

.....

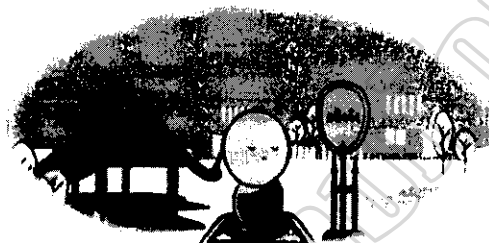
3. จากภาพนักเรียนจะตั้งชื่อภาพนี้อย่างไรได้บ้าง ให้บอกมา 3 ชื่อ (ชื่อละ 2 คะแนน)

.....

.....

แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร
ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



1. ข้อใดเขียนคำที่มีความหมายสอดคล้องกับภาพ

- | | |
|---------------|---------------|
| ก. อารามวัดวา | ข. วัดวาอาราม |
| ค. วัดรามอวา | ง. อาราวัดราม |



2. จากภาพข้อใดเขียนได้สัมพันธ์กับภาพมากที่สุด

- | | |
|------------|------------|
| ก. คฤหาสน์ | ข. กระท้อบ |
| ค. บ้าน | ง. ศาลา |



3. จากภาพสื่อความหมายได้หลายคำ ยกเว้นข้อใด

- | | |
|------------|------------|
| ก. ร่วมมือ | ข. สามัคคี |
| ค. ล้อมวง | ง. ร่วมใจ |



4. จากภาพข้อใดสื่อความหมายได้ถูกต้องที่สุด

- | | |
|------------|------------|
| ก. พอสมควร | ข. พอใจ |
| ค. พอดี | ง. พอเพียง |



5. ข้อใดสอดคล้องกับภาพมากที่สุด

- | | |
|----------|-------------|
| ก. ชุมชน | ข. โรงเรียน |
| ค. บ้าน | ง. วัด |



6. จากภาพเขียนเป็นสำนวนได้ว่าอย่างไร

- | | |
|---------------|--------------|
| ก. กินกล้วย | ข. หากกล้วย |
| ค. ของกล้วย ๆ | ง. ซ็อกกล้วย |

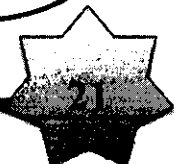


7. ข้อใดเขียนคำที่มีความหมายสอดคล้องกับภาพ

- | | |
|----------|----------|
| ก. สะดวก | ข. สะอาด |
| ค. สงบ | ง. สบาย |

8. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของ “การเขียน” ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. การถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกต่าง ๆ เป็นตัวหนังสือ
- ข. การสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยวิธีการที่หลากหลาย
- ค. การสื่อสารด้วยภาษา เพื่อแสดงออกถึงความต้องการของผู้ส่งสาร
- ง. ถูกทุกข้อ



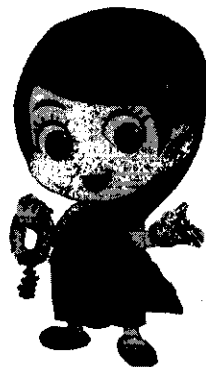
9. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

- ก. มีจินตนาการ
- ข. จำนวนภาษาคี
- ค. มีคุณค่าทางจิตใจและสติปัญญา
- ง. เขียนตามเรื่องที่มีอยู่แล้ว

10. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. ภาพหนึ่งภาพสื่อความหมายได้หนึ่งคำ
- ข. ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก
- ค. ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
- ง. ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้หลายคำ

ขอให้โชคดีค่ะ





เล่มที่ 1 เรื่องชุมชนของฉัน



แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร
ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



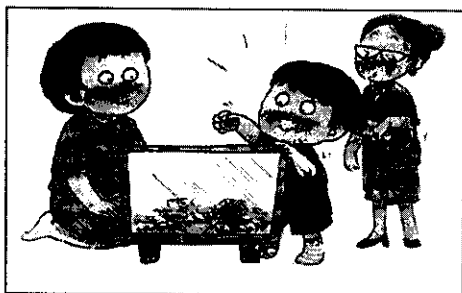
1. วลีในข้อใดมีความหมายสัมพันธ์กับภาพ

- | | |
|------------------|-------------------|
| ก. คุณครูตักบาตร | ข. โรงเรียนของฉัน |
| ค. ทำบุญตักบาตร | ง. เข้าวัดฟังธรรม |



2. วลีในข้อใดสื่อความหมายได้ตรงกับภาพมากที่สุด

- | | |
|---------------------|---------------------|
| ก. ผักผลไม้ | ข. ชาวบ้านขายสินค้า |
| ค. ครอบครัวสุขสันต์ | ง. ตลาดชุมชน |



3. จากภาพสื่อความหมายได้หลายวลี ยกเว้นข้อใด

- ก. บริจาคเงิน
- ข. ประหยัดคอคอม
- ค. ช่วยเหลือแบ่งปัน
- ง. ทำความดี



4. วลีในข้อใดสื่อความหมายได้ตรงกับภาพมากที่สุด

- ก. ผู้ใหญ่ใจดี
- ข. ครอบครัวสุขสันต์
- ค. รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่
- ง. สาคน้ำวันสงกรานต์



5. วลีในข้อใดไม่สัมพันธ์กับภาพ

- ก. นันทกวาดลานวัด
- ข. ร่วมใจสามัคคี
- ค. ทำความสะอาด
- ง. สนุกสนานร่าเริง



6. จากภาพตรงกับวลีในข้อใดมากที่สุด

ก. เด็กๆวิ่งเล่น

ข. เรียนรู้นอกห้องเรียน

ค. นั่งไปโรงเรียน

ง. สนุกสนาน



7. วลีในข้อใดไม่สัมพันธ์กับภาพ

ก. เด็กๆวิ่งเล่น

ข. ทุงหญ้าสีเขียว

ค. จับแมลงปอ

ง. อย่างสนุกสนาน

8. วลี มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. คำตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์

ข. คำตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น และได้ใจความสมบูรณ์

ค. พยางค์ตั้งแต่สองพยางค์ขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์

ง. พยางค์ตั้งแต่สองพยางค์ขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น และได้ใจความสมบูรณ์

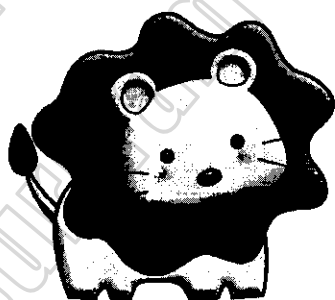
9. ข้อใดไม่ใช่วลี

- ก. หาอาหาร
- ข. เด็กตัดต้นไม้
- ค. ร่วมแรงร่วมใจ
- ง. นอนหลับใต้ต้นไม้

10. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้หนึ่งวลี
- ข. ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก
- ค. ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
- ง. ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งวลี

ขอให้โชคดี
ในการทำข้อสอบนะคะ



ในความรู้ เรื่องการเขียนวลีจากภาพ

วลี หรือ กลุ่มคำ เป็นการนำคำตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน ทำให้เกิดความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์

การเขียนวลีจากภาพ ผู้เขียนต้องดูภาพที่เห็นให้เข้าใจว่าภาพมีคำอะไรบ้างที่จะนำมารวมกันเขียนเป็นวลี ซึ่งผู้เขียนจะต้องคิดวิเคราะห์จากรูปภาพ แล้วเขียนสื่อสารออกมาเป็นตัวหนังสือได้ถูกต้องมีความหมาย ภาพหนึ่งภาพ อาจสื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งวลี เช่นภาพที่กำหนดให้สามารถเขียนในรูปวลีได้ดังนี้



คำ	กลุ่มคำหรือวลี	ประโยค
คำ + นา	คำนา	พ่อคำนา
ฝูง + นก	ฝูงนก	ฝูงนกบินหาอาหาร
อย่าง + สนุก + สนาน	อย่างสนุกสนาน	ฉันเล่นน้ำอย่างสนุกสนาน
อยู่ + อย่าง + พอเพียง	อยู่อย่างพอเพียง	ครอบครัวเราอยู่อย่างพอเพียง

คำนา ทำนา นกฝูงหนึ่ง ฝูงนก เด็กตัวเล็ก ใส่หมวก เดินเล่นในนา
ทุ่งนาสีเขียว ท้องฟ้าแจ่มใส นาข้าว หาอาหาร อยู่อย่างพอเพียง เป็นต้น เป็นต้น

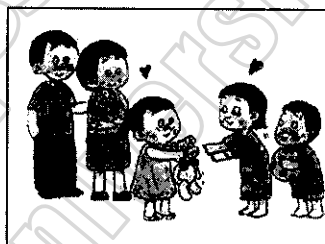
ใบกิจกรรมที่ 1 จับคู่วลีกับภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนวลีให้สัมพันธ์กับรูปภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)

รู้จักสามัคคี ปลุกต้นไม้ เคารพผู้ใหญ่ เก็บขยะ ครอบครัวสุขสันต์
 ชุมชนน่าอยู่ อยู่อย่างพอเพียง เข้าวัดทำบุญ มีน้ำใจ ประพาศดีดี



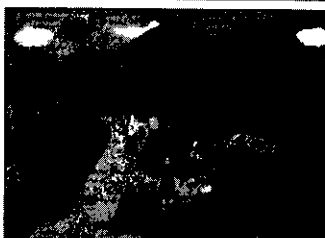
- 1.....
- 2.....



- 3.....
- 4.....



- 5.....
- 6.....



- 7.....
- 8.....



- 9.....
- 10.....



ใบกิจกรรมที่ 2 เรียงคำให้เป็นวลี

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเรียงคำให้เป็นวลีที่สัมพันธ์กับรูปภาพ (ข้อละ 2 คะแนน)

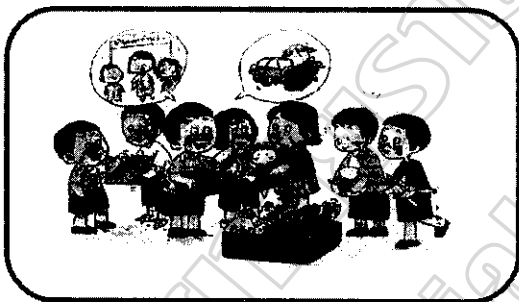


ตัก บุญ ทำ บาตร



ทำ สะอาด ความ

1.



เหลือ แบ่ง ช่วย ปัน

2.



มี ไมตรี น้ำ ใจ

3.

4.



อุ่น อบ ครว้ ครอบ

5.



ใบกิจกรรมที่ 3.1 เขียนวลีจากภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามให้ครบถ้วนสมบูรณ์



จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง ให้เขียนในรูปวลีมา 5 วลี (วลีละ 2 คะแนน)

1.
2.
3.
4.
5.



ใบกิจกรรมที่ 3.2 เขียนวลีจากภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามให้ครบถ้วนสมบูรณ์



จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง ให้เขียนในรูปวลีมา 5 วลี (วลีละ 2 คะแนน)

1.
2.
3.
4.
5.

แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร
ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



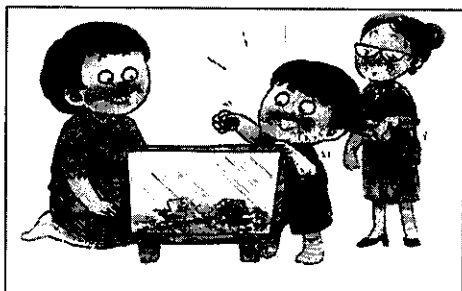
1. วลีในข้อใดมีความหมายสัมพันธ์กับภาพ

- | | |
|------------------|-------------------|
| ก. คุณครูตักบาตร | ข. โรงเรียนของฉัน |
| ค. ทำบุญตักบาตร | ง. เข้าวัดฟังธรรม |



2. วลีในข้อใดสื่อความหมายได้ตรงกับภาพมากที่สุด

- | | |
|---------------------|---------------------|
| ก. ผักผลไม้ | ข. ชาวบ้านขายสินค้า |
| ค. ครอบครัวสุขสันต์ | ง. ตลาดชุมชน |



3. จากภาพสื่อความหมายได้หลายวลี ยกเว้นข้อใด

ก. บริจาคเงิน

ข. ประหยัคอดออม

ค. ช่วยเหลือแบ่งปัน

ง. ทำความดี



4. วลีในข้อใดสื่อความหมายได้ตรงกับภาพมากที่สุด

ก. ผู้ใหญ่ใจดี

ข. ครอบครัวสุขสันต์

ค. รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่

ง. สาดน้ำวันสงกรานต์



5. วลีในข้อใดไม่สัมพันธ์กับภาพ

ก. ถิ่นกวาดลานวัด

ข. ร่วมใจสามัคคี

ค. ทำความสะอาด

ง. สนุกสนานร่าเริง



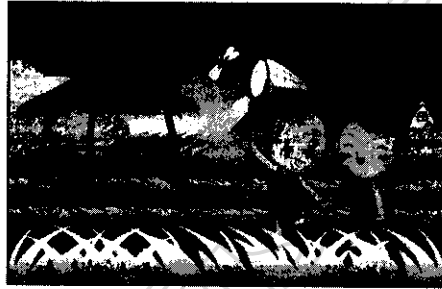
6. จากภาพตรงกับวลีในข้อใดมากที่สุด

ก. เด็กๆวิ่งเล่น

ข. เรียนรู้นอกห้องเรียน

ค. นั่งไปโรงเรียน

ง. สนุกสนาน



7. วลีในข้อใดไม่สัมพันธ์กับภาพ

ก. เด็กๆวิ่งเล่น

ข. ทุงหญ้าสีเขียว

ค. จับแมลงปอ

ง. อย่างสนุกสนาน

8. วลี มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. คำตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์

ข. คำตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น และได้ใจความสมบูรณ์

ค. พยางค์ตั้งแต่สองพยางค์ขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์

ง. พยางค์ตั้งแต่สองพยางค์ขึ้นไปมาเรียงต่อกัน มีความหมายเพิ่มขึ้น และได้ใจความสมบูรณ์



9. ข้อใดไม่ใช่วลี

- ก. หาอาหาร
- ข. เด็กตัดต้นไม้
- ค. ร่วมแรงร่วมใจ
- ง. นอนหลับใต้ต้นไม้

10. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

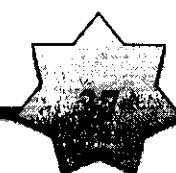
- ก. ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้หนึ่งวลี
- ข. ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก
- ค. ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
- ง. ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งวลี

ขอให้โชคดี
ในการทำข้อสอบนะครับ





เล่มที่ 1 เรื่องชุมชนของฉัน



แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร
ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



1. ข้อใดเขียนประโยคจากภาพได้ถูกต้อง

- | | |
|--------------------|-----------------|
| ก. ปล่อยนกปล่อยปลา | ข. เข้าวัดทำบุญ |
| ค. เด็กๆทำบุญ | ง. นกในกรง |



2. ข้อใดเขียนประโยคจากภาพได้ถูกต้อง

- | | |
|------------------|---------------------|
| ก. หุ่นนาสีเขียว | ข. พ่อค้านา |
| ค. น้ำในนาข้าว | ง. อยู่อย่างพอเพียง |



3. จากภาพข้อใดแต่งประโยคบอกเล่าได้ถูกต้อง

- ก. นักเรียนไปโรงเรียน ข. ใครไม่อยากไปโรงเรียนบ้าง
ค. นักเรียนทุกคนต้องไปโรงเรียน ง. ฉันไม่อยากไปโรงเรียน



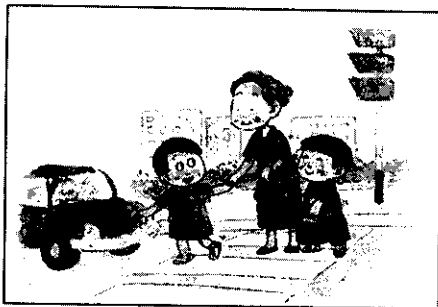
4. จากภาพข้อใดแต่งประโยคคำถามได้ถูกต้อง

- ก. ฉันชอบกินผัก ข. น้องไม่ชอบกินผัก
ค. บ้านใครปลูกผักบ้าง ง. เพื่อนๆมาปลูกผักสวนครัวกันเถอะค่ะ



5. จากภาพข้อใดแต่งประโยคปฏิเสธได้ถูกต้อง

- ก. เขาเป็นเด็กเห็นแก่ตัว ข. ทำไมเขาไม่แบ่งของเล่นให้เพื่อนๆ
ค. เขาต้องแบ่งของเล่นให้เพื่อนๆ ง. เขาไม่แบ่งของเล่นให้เพื่อนๆ



6. จากภาพข้อใดแต่งประโยคคำสั่งได้ถูกต้อง

- ก. ใครเคยเดินข้ามถนนตรงทางม้าลายบ้าง
- ข. เด็กๆพากันขยับข้ามถนน
- ค. เราต้องเดินข้ามถนนตรงทางม้าลาย
- ง. โปรดมีน้ำใจต่อเด็ก สตรี และคนชรา



7. จากภาพข้อใดแต่งประโยคขอเรื่องได้ถูกต้อง

- ก. โปรดช่วยกันรักษาความสะอาด
- ข. เราต้องช่วยกันรักษาความสะอาด
- ค. พวกเราช่วยกันทำความสะอาด
- ง. เราจะไม่ทิ้งขยะลงพื้น

8. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของ “ประโยค” ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. ประโยคประกอบด้วยภาคประธานและภาคแสดง
- ข. ประโยคประกอบด้วย ประธาน กริยา กรรม และส่วนขยาย
- ค. ประโยคคือการนำคำมาเรียงกันให้เป็นเรื่องราวหรือความคิดที่ได้ใจความสมบูรณ์
- ง. ถูกทุกข้อ

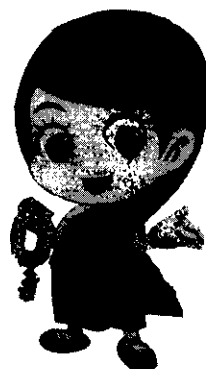
9. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของประโยคเพื่อการสื่อสาร

- ก. ประโยคคำถาม
- ข. ประโยคแนะนำ
- ค. ประโยคขอร้อง
- ง. ประโยคคำสั่ง

10. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. ภาพหนึ่งภาพสามารถแต่งประโยคได้มากกว่าหนึ่งประโยค
- ข. ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก
- ค. ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
- ง. ภาพหนึ่งภาพสามารถแต่งประโยคได้เพียงหนึ่งประโยคเท่านั้น

ขอให้โชคดีนะ



ใบความรู้ เรื่อง ประโยค



การเขียนประโยค หมายถึง การเขียนคำเรียบเรียงเป็นประโยค ข้อความที่มีความหมาย ใจความสมบูรณ์ ซึ่งประกอบด้วย ประธาน กริยา กรรม ส่วนขยายของประธาน กริยา กรรม ประโยคที่ถูกต้องสมบูรณ์ สามารถสื่อสารได้เข้าใจ

ประโยคที่ใช้ในการสื่อสาร สามารถแบ่งได้เป็น 5 ลักษณะ ได้แก่

1. ประโยคบอกเล่า คือ ประโยคที่มีลักษณะเป็นการบอกกล่าว หรือเล่าข้อความ
2. ประโยคคำถาม คือ ประโยคที่มีลักษณะเป็นการซักถามที่ต้องการคำตอบ ซึ่งมักจะมีคำว่า ใคร อะไร ที่ไหน อย่างไร ทำไม อยู่ในประโยค
3. ประโยคปฏิเสธ คือ ประโยคที่มีใจความไม่ยอมรับ ซึ่งมักจะมีคำว่า ไม่ ไม่ได้ มิได้
4. ประโยคคำสั่ง คือ ประโยคที่ต้องการให้ผู้ฟังหรือผู้อื่นทำตามที่ผู้พูดหรือผู้เขียนต้องการ ซึ่งมักจะมีคำว่า จง อย่า ห้าม อยู่ในประโยค
5. ประโยคขอร้อง คือ ประโยคที่ผู้พูดหรือผู้เขียนต้องการขอร้อง หรือชักชวนให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามที่ตนต้องการ ซึ่งมักจะมีคำว่า ช่วย โปรด กรุณา อยู่หน้าประโยค เพื่อแสดงอาการขอร้อง

ตัวอย่างจากการเขียนประโยคนิตต่างจากคำว่า “เรียนหนังสือ”

ประโยคบอกเล่า	การเรียนหนังสือจะทำให้นักเรียนฉลาดมีความรู้
ประโยคคำถาม	ใครไม่ยอมเรียนหนังสือบ้าง
ประโยคปฏิเสธ	ประชาไม่ยอมเรียนหนังสือ
ประโยคคำสั่ง	นักเรียนทุกคนต้องเรียนหนังสือ
ประโยคขอร้อง	นักเรียนทุกคน โปรดเข้าเรียนหนังสือได้แล้ว

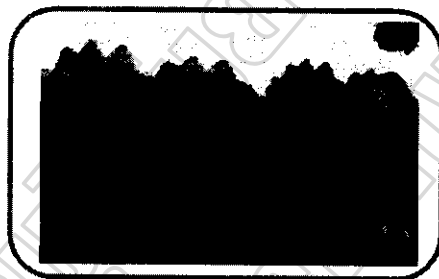
ใบกิจกรรมที่ 1 เรียงคำเป็นประโยค

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเรียงคำให้เป็นประโยคที่สัมพันธ์กับรูปภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)



แพะ เลี้ยง ถิ่น

1



ไถ ลุง นา บุญมี

2



ช่วยกัน ถิ่น พี่ ปลุก และ ตันไม้

3



เดิน นักเรียน โรงเรียน ไป

4



ครอบครัว ถิ่น ของ ตักบาตร ทำบุญ ทุก เช้า

5.....



ใบกิจกรรมที่ 2 แต่งประโยคจากภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามแต่ละข้อให้ครบถ้วนสมบูรณ์



1. จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง ให้บอกมา 5 อย่าง (ข้อละ 0.5 คะแนน)

.....

2. จากภาพนักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้าง ให้บอกมา 5 อย่าง (ข้อละ 0.5 คะแนน)

.....

3. ให้นักเรียนเลือกคำจากข้อ 1 และ 2 มา 5 คำ แล้วนำมาแต่งประโยคให้สัมพันธ์กับภาพ (ข้อละ 2 คะแนน)

1.

2.

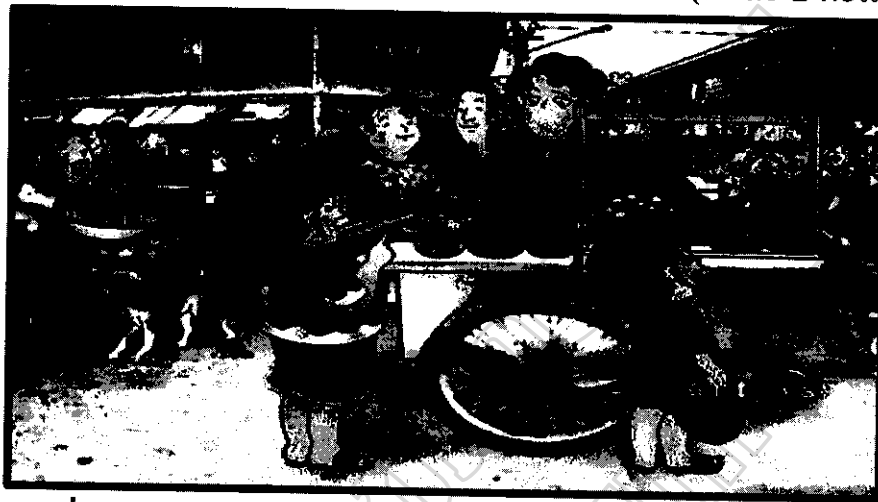
3.

4.

5.

ใบกิจกรรมที่ 3 แต่งประโยคเพื่อการสื่อสารจากภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแต่งประโยคให้สัมพันธ์กับภาพ (ข้อละ 2 คะแนน)



ประโยคบอกเล่า

- 1.
- 2.

ประโยคคำถาม

- 3.
- 4.

ประโยคปฏิเสธ

- 5.
- 6.

ประโยคคำสั่ง

- 7.
- 8.

ประโยคขอร้อง

- 9.
- 10.



แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร
ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



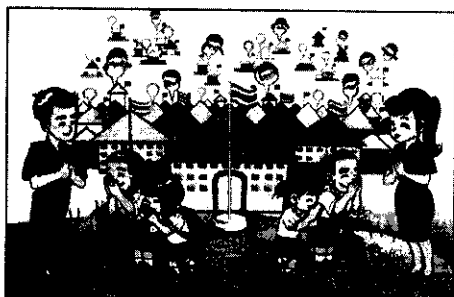
1. ข้อใดเขียนประโยชน์จากภาพได้ถูกต้อง

- | | |
|-------------------|-----------------|
| ก. ปล่อยนกล่อยปลา | ข. เข้าวัดทำบุญ |
| ค. เด็กๆทำบุญ | ง. นกในกรง |



2. ข้อใดเขียนประโยชน์จากภาพได้ถูกต้อง

- | | |
|-----------------|---------------------|
| ก. หุงนาสีเขียว | ข. พ่อค้านา |
| ค. น้ำในนาข้าว | ง. อยู่อย่างพอเพียง |



3. จากภาพข้อใดแต่งประโยคบอกเล่าได้ถูกต้อง

- ก. นักเรียนไปโรงเรียน ข. ใครไม่อยากไปโรงเรียนบ้าง
ค. นักเรียนทุกคนต้องไปโรงเรียน ง. ฉันไม่อยากไปโรงเรียน



4. จากภาพข้อใดแต่งประโยคคำถามได้ถูกต้อง

- ก. ฉันชอบกินผัก ข. น้องไม่ชอบกินผัก
ค. บ้านใครปลูกผักบ้าง ง. เพื่อนๆมาปลูกผักสวนครัวกันเถอะค่ะ



5. จากภาพข้อใดแต่งประโยคปฏิเสธได้ถูกต้อง

- ก. เขาเป็นเด็กเห็นแก่ตัว ข. ทำไมเขาไม่แบ่งของเล่นให้เพื่อนๆ
ค. เขาต้องแบ่งของเล่นให้เพื่อนๆ ง. เขาไม่แบ่งของเล่นให้เพื่อนๆ





6. จากภาพข้อใดแต่งประโยคคำสั่งได้ถูกต้อง

- ก. ใครเคยเดินข้ามถนนตรงทางม้าลายบ้าง
- ข. เด็กๆพาคูณยายข้ามถนน
- ค. เราต้องเดินข้ามถนนตรงทางม้าลาย
- ง. โปรดมีน้ำใจต่อเด็ก สตรี และคนชรา



7. จากภาพข้อใดแต่งประโยคขอร้องได้ถูกต้อง

- ก. โปรดช่วยกันรักษาความสะอาด
- ข. เราต้องช่วยกันรักษาความสะอาด
- ค. พวกเขาช่วยกันทำความสะอาด
- ง. เราจะไม่ทิ้งขยะลงพื้น

8. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของ “ประโยค” ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. ประโยคประกอบด้วยภาคประธานและภาคแสดง
- ข. ประโยคประกอบด้วย ประธาน กริยา กรรม และส่วนขยาย
- ค. ประโยคคือการนำคำมาเรียงกันให้เป็นเรื่องราวหรือความคิดที่ได้ใจความสมบูรณ์
- ง. ถูกทุกข้อ

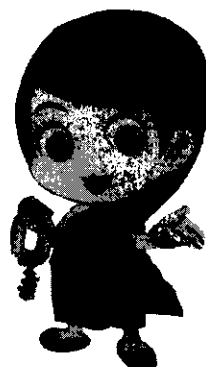
9. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของประโยคเพื่อการสื่อสาร

- ก. ประโยคคำถาม
- ข. ประโยคแนะนำ
- ค. ประโยคขอร้อง
- ง. ประโยคคำสั่ง

10. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. ภาพหนึ่งภาพสามารถแต่งประโยคได้มากกว่าหนึ่งประโยค
- ข. ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก
- ค. ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
- ง. ภาพหนึ่งภาพสามารถแต่งประโยคได้เพียงหนึ่งประโยคเท่านั้น

ขอให้โชคดีค่ะ





เล่มที่ 1 เรื่องชุมชนของฉัน



แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร
ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



1. จากภาพข้อใดแต่งประโยคบอกเล่าได้ถูกต้อง

- ก. นักเรียนไปโรงเรียน ข. ใครไม่ยอมไปโรงเรียนบ้าง
ค. นักเรียนทุกคนต้องไปโรงเรียน ง. ฉันไม่ยอมไปโรงเรียน



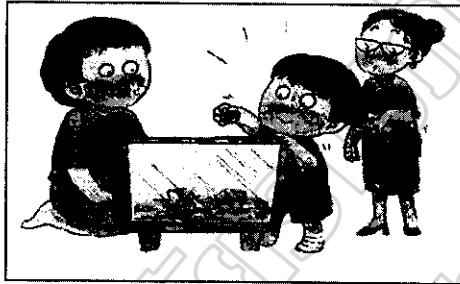
2. ข้อใดเขียนประโยคจากภาพได้ถูกต้อง

- ก. หุ่นาสีเขียว ข. พ่อค่านา
ค. น้ำในนาข้าว ง. อยู่อย่างพอเพียง



3. จากภาพเขียนเป็นสำนวนได้ว่าอย่างไร

- ก. เรื่องของกล้วย
- ข. กล้วยหอมจอมชน
- ค. ปอกกล้วยเข้าปาก
- ง. ลิงกินกล้วย



4. จากภาพสื่อความหมายได้หลายอย่าง ยกเว้นข้อใด

- ก. ฉันออมเงินทุกวัน
- ข. ฉันชอบช่วยเหลือแบ่งปันผู้อื่น
- ค. ฉันบริจาคเงินทำบุญ
- ง. ฉันจะทำความดีเมื่อมีโอกาส



5. ข้อใดเขียนบรรยายภาพได้ไม่สัมพันธ์กับภาพ

- ก. เด็กๆจับปลาที่คลองหลังบ้าน
- ข. เด็กๆเล่นน้ำที่คลองหลังบ้าน
- ค. เด็กๆว่ายน้ำที่คลองหลังบ้าน
- ง. เด็กๆปล่อยปลาที่คลองหลังบ้าน



6. ข้อใดเขียนบรรยายได้สัมพันธ์กับภาพ

- ก. ชุมชนสะอาดได้ด้วยมือเรา
- ข. เราช่วยกันทำความสะอาดชุมชน
- ค. เราช่วยกันรักษาความสะอาดในชุมชน
- ง. ถูกทุกข้อ

7. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

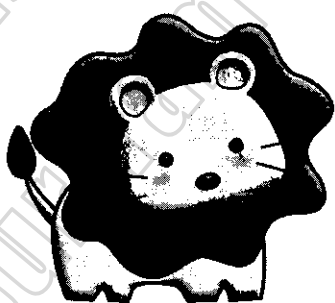
- ก. ภาพหนึ่งภาพสื่อความหมายได้หนึ่งเรื่อง
- ข. ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้หลายเรื่อง
- ค. ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
- ง. ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก

8. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. คำ คือเสียงที่เปล่งออกมาแล้วมีความหมายชัดเจน
- ข. วลี คือ การนำคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมาต่อกัน ทำให้เกิดความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์
- ค. ประโยค คือการนำคำมาเรียงกันให้เป็นเรื่องราวหรือความคิดที่ได้ใจความสมบูรณ์
- ง. ถูกทุกข้อ

9. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของ “การเขียน” ได้ถูกต้องที่สุด
- การถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกต่างๆ เป็นตัวหนังสือ
 - การสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยวิธีการที่หลากหลาย
 - การสื่อสารด้วยภาษา เพื่อแสดงออกถึงความต้องการของผู้ส่งสาร
 - ถูกทุกข้อ
10. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- มีจินตนาการ
 - สำนวนภาษาดี
 - เขียนตามเรื่องที่มีอยู่แล้ว
 - มีคุณค่าทางจิตใจและสติปัญญา

ขอให้โชคดี
ในการทำข้อสอบนะครับ



ใบความรู้ เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเรื่องจากภาพ เป็นการใช้ประสบการณ์ร่วมกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยรายละเอียดต่าง ๆ จากภาพเป็นพื้นฐานในการสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เขียนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจหรือให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน

จินตนาการ คือ ความคิดที่เชื่อมโยงประสบการณ์และความจริงในชีวิตไปสู่อดีต อนาคต หรือเชื่อมโยงเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยผูกเป็นเรื่องราวที่เกิดจากความคิดฝันของนักเรียน

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ คือ การเขียนที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ประสมประสานกับประสบการณ์ ความรู้สึก และอารมณ์ ซึ่งผู้เขียนสามารถแสดงออกในรูปแบบของงานเขียนที่ใช้ถ้อยคำสละสลวย ประทับใจผู้อ่าน และให้ความรู้สึกในทางจรรโลงใจหรือความคิดสร้างสรรค์

หลักการเขียนเรื่องจากภาพเชิงสร้างสรรค์

- 1.ดูภาพพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ ให้ครบ
- 2.สร้างสรรค์ความคิด จินตนาการผูกโยงเป็นเรื่องราวย้อนไปในอดีต คิดไปในอนาคต หรือเชื่อมโยงเป็นเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง
- 3.ลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ
- 4.เขียนเล่าความให้ต่อเนื่อง ใช้ย่อหน้าแบ่งความแต่ละตอนให้น่าอ่าน
- 5.ตั้งชื่อเรื่องให้น่าสนใจและสร้างสรรค์
- 6.ใช้ภาษาให้เหมาะสม เว้นวรรคตอนให้ถูกต้อง เขียนลายมือให้อ่านง่าย



ใบกิจกรรมที่ 1 จินตนาการสร้างสรรค์ด้วยคำถาม

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามแต่ละข้อให้ครบถ้วนสมบูรณ์



1. จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง ให้บอกมา 10 อย่าง (ข้อละ 1 คะแนน)

.....

.....

2. จากภาพนักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้าง ให้บอกมา 10 อย่าง (ข้อละ 1 คะแนน)

.....

.....

ใบกิจกรรมที่ 2 แต่งเติมเสริมภาพ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามให้ครบถ้วนสมบูรณ์



ถ้านักเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงภาพนี้ได้ 5 อย่าง นักเรียนจะเลือกเพิ่มหรือตัดอะไรบ้าง เพราะเหตุใด (ข้อละ 2 คะแนน)

เพิ่ม/ตัด	เพราะเหตุใด
1.
2.
3.
4.
5.



ใบกิจกรรมที่ 3 เขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่องให้สอดคล้องสัมพันธ์กับภาพ ตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว 7-10 บรรทัด



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

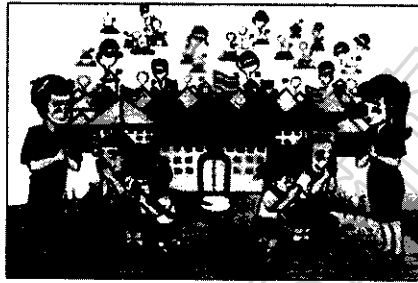
.....



แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร

ก ข ค หรือ ง หน้าคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว



1. จากภาพข้อใดแต่งประโยคบอกเล่าได้ถูกต้อง

- ก. นักเรียนไปโรงเรียน ข. ใครไม่ยอมไปโรงเรียนบ้าง
ค. นักเรียนทุกคนต้องไปโรงเรียน ง. ฉันไม่ยอมไปโรงเรียน



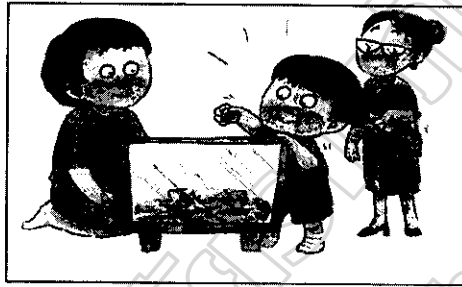
2. ข้อใดเขียนประโยคจากภาพได้ถูกต้อง

- ก. ทุงนาสีเขียว ข. พ่อดำนา
ค. น้ำในนาข้าว ง. อยู่อย่างพอเพียง



3. จากภาพเขียนเป็นสำนวนได้ว่าอย่างไร

- ก. เรื่องของถั่ว ข. ถั่วหอมจ่อมชน
ค. ปอกถั่วเข้าปาก ง. ลิงกินถั่ว



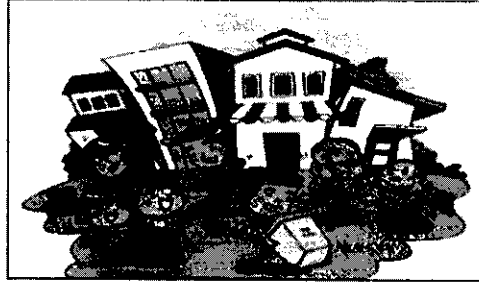
4. จากภาพสื่อความหมายได้หลายอย่าง ยกเว้นข้อใด

- ก. ฉันออมเงินทุกวัน ข. ฉันชอบช่วยเหลือแบ่งปันผู้อื่น
ค. ฉันบริจาคเงินทำบุญ ง. ฉันจะทำความดีเมื่อมีโอกาส



5. ข้อใดเขียนบรรยายภาพได้ไม่สัมพันธ์กับภาพ

- ก. เด็กๆจับปลาที่คลองหลังบ้าน ข. เด็กๆเล่นน้ำที่คลองหลังบ้าน
ค. เด็กๆว่ายน้ำที่คลองหลังบ้าน ง. เด็กๆปล่อยปลาที่คลองหลังบ้าน



6. ข้อใดเขียนบรรยายได้สัมพันธ์กับภาพ

- ก. ชุมชนสะอาดได้ด้วยมือเรา
- ข. เราช่วยกันทำความสะอาดชุมชน
- ค. เราช่วยกันรักษาความสะอาดในชุมชน
- ง. ถูกทุกข้อ

7. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

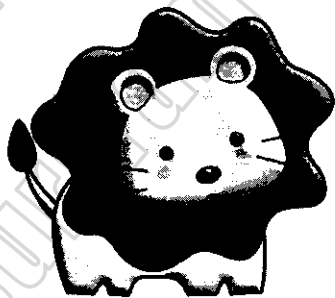
- ก. ภาพหนึ่งภาพสื่อความหมายได้หนึ่งเรื่อง
- ข. ภาพหนึ่งภาพเขียนสื่อความหมายได้หลายเรื่อง
- ค. ภาพขาวดำได้ความรู้สึกสดชื่น
- ง. ภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ความรู้สึก

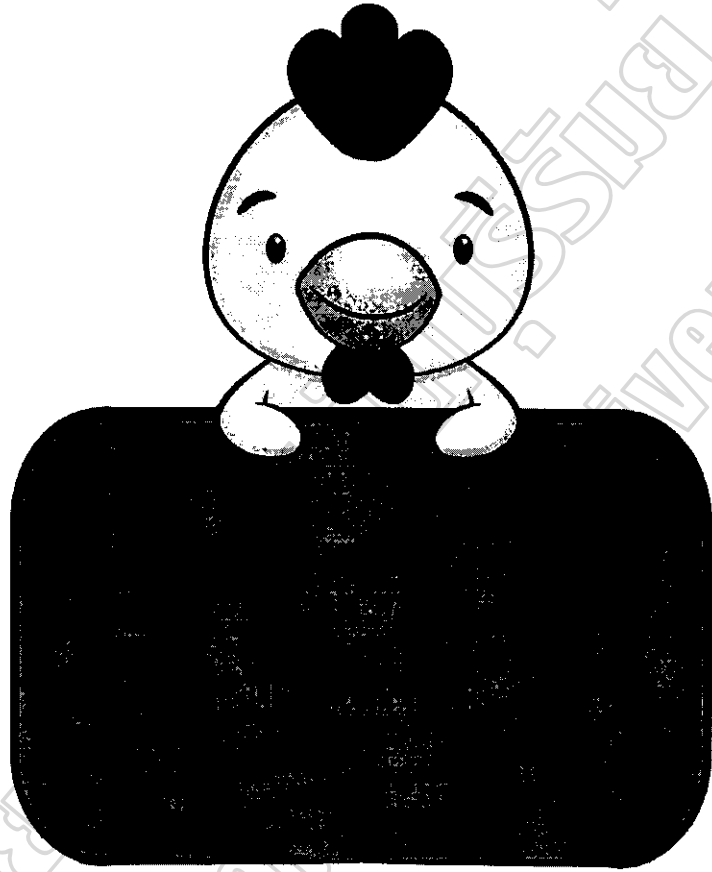
8. ข้อใดกล่าวได้ถูกต้อง

- ก. คำ คือเสียงที่เปล่งออกมาแล้วมีความหมายชัดเจน
- ข. วลี คือ การนำคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมาต่อกัน ทำให้เกิดความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์
- ค. ประโยค คือการนำคำมาเรียงกันให้เป็นเรื่องราวหรือความคิดที่ได้ใจความสมบูรณ์
- ง. ถูกทุกข้อ

9. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของ “การเขียน” ได้ถูกต้องที่สุด
- การถ่ายทอดความรู้ ความคิด และความรู้สึกต่างๆ เป็นตัวหนังสือ
 - การสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยวิธีการที่หลากหลาย
 - การสื่อสารด้วยภาษา เพื่อแสดงออกถึงความต้องการของผู้ส่งสาร
 - ถูกทุกข้อ
10. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- มีจินตนาการ
 - สำนวนภาษาดี
 - เขียนตามเรื่องที่มีอยู่แล้ว
 - มีคุณค่าทางจิตใจและสติปัญญา

ขอให้โชคดี
ในการทำข้อสอบนะครับ





บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมสามัญศึกษา. (2545). สอนให้คิด. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล. กรุงเทพฯ : อรุณสภานาครี.
- _____. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด
- เกศินี จุฑาวิจิตร. (2552) การเขียนสร้างสรรค์ทางสื่อสิ่งพิมพ์ : Idea ดีๆ ไม่มีวันหมด. นครปฐม : เพชรเกษม พรินต์ติ้ง กรุ๊ป.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). การคิดเชิงสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : ชัคเชสมิเดีย.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2546). การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาและอาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : 21 เซ็นจูรี่.
- _____. (2547). นวัตกรรมการศึกษา ชุด การพัฒนาการเรียนรู้อ่าน การเขียนและการอ่าน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ธารอักษร
- บันลือ พงกษะวัน. (2545). พัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ประภาศรี สีหอำไพ และคณะ. (2546). การเขียนแบบสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ศิวการต์ ปทุมบุตร. (2548). การเขียนเชิงสร้างสรรค์ไม่ยากอะไรเลย. กรุงเทพฯ : นวสาส์นการพิมพ์.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2550). กิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารี พันธุ์ณี. (2540). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้นต์.
- _____. (2557). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไยใหม่.



เฉลยชุดกิจกรรมที่ 1

กิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)

กิจกรรมที่ 1.1

1. บ้าน 2. ครอบครัว 3. โรงเรียน 4. ชุมชน 5. วัด

กิจกรรมที่ 1.2

1. ตักบาตร 2. สามัคคี 3. พอเพียง 4. แบ่งปัน 5. น้ำใจ

กิจกรรมที่ 2 การเขียนคำจากภาพตามจินตนาการ

ข้อ 1-2 (ข้อละ 1 คะแนน)

1. เขียนคำได้ถูกต้องและสัมพันธ์กับภาพ ได้ 1 คะแนน
 2. เขียนคำไม่ถูกต้องหรือไม่สัมพันธ์กับภาพ ได้ 0 คะแนน

ข้อ 3 (ข้อละ 2 คะแนน)

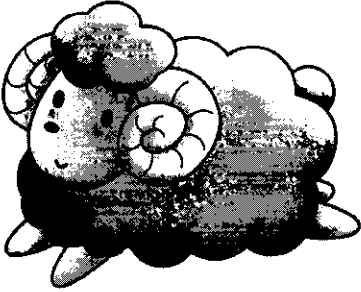
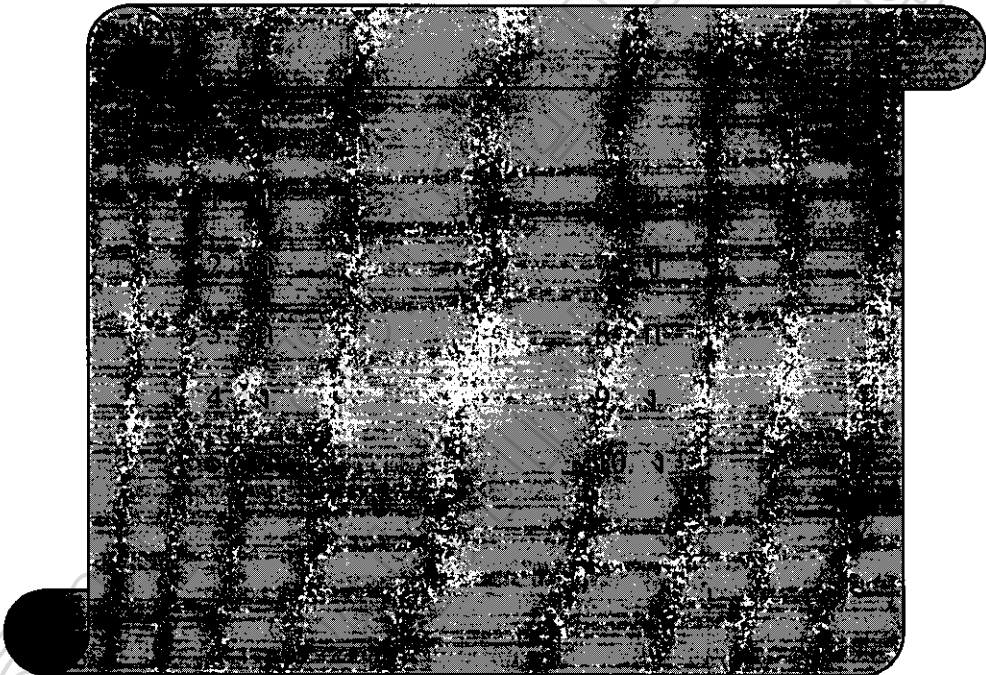
1. ตั้งชื่อภาพได้สัมพันธ์กับภาพและเขียนถูกต้องทุกคำ ได้ 2 คะแนน
 2. ตั้งชื่อภาพได้สัมพันธ์กับภาพแต่เขียนผิดเป็นบางคำ ได้ 1 คะแนน
 3. ตั้งชื่อภาพไม่สัมพันธ์กับภาพ ได้ 0 คะแนน

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

3 หมายถึง ดี	ได้คะแนน	36 - 50 คะแนน
2 หมายถึง พอใช้	ได้คะแนน	21 - 35 คะแนน
1 หมายถึง ปรับปรุง	ได้คะแนน	0 - 20 คะแนน



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
ชุดกิจกรรมที่ 1



เฉลยชุดกิจกรรมที่ 2

กิจกรรมที่ 1 จับคู่วลีกับภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)

- | | | |
|------------------|---------------------|-----------------|
| 1. ปลุกต้นไม้ | 5. ครอบครัวสุขสันต์ | 9. เคารพผู้ใหญ่ |
| 2. เก็บขยะ | 6. มีน้ำใจ | 10. ประพฤติดี |
| 3. รู้รักสามัคคี | 7. ชุมชนน่าอยู่ | |
| 4. เข้าวัดทำบุญ | 8. อยู่อย่างพอเพียง | |

กิจกรรมที่ 2 เรียงคำให้เป็นวลี (ข้อละ 2 คะแนน)

- เรียงคำให้เป็นวลีได้ถูกต้องสมบูรณ์ทุกคำ ได้ 2 คะแนน
- เรียงคำให้เป็นวลีได้ถูกบ้างแต่ไม่สมบูรณ์ ได้ 1 คะแนน
- เรียงคำให้เป็นวลีไม่ถูกต้องทุกคำ ได้ 0 คะแนน

- | | | |
|-----------------|---------------------|-------------------|
| 1. ทำบุญตักบาตร | 3. ช่วยเหลือแบ่งปัน | 5. ครอบครัวอบอุ่น |
| 2. ทำความสะอาด | 4. มีน้ำใจไมตรี | |

กิจกรรมที่ 3.1 และ 3.2 เขียนวลีจากภาพ (ข้อละ 2 คะแนน)

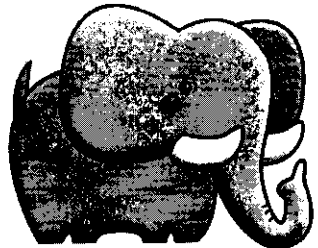
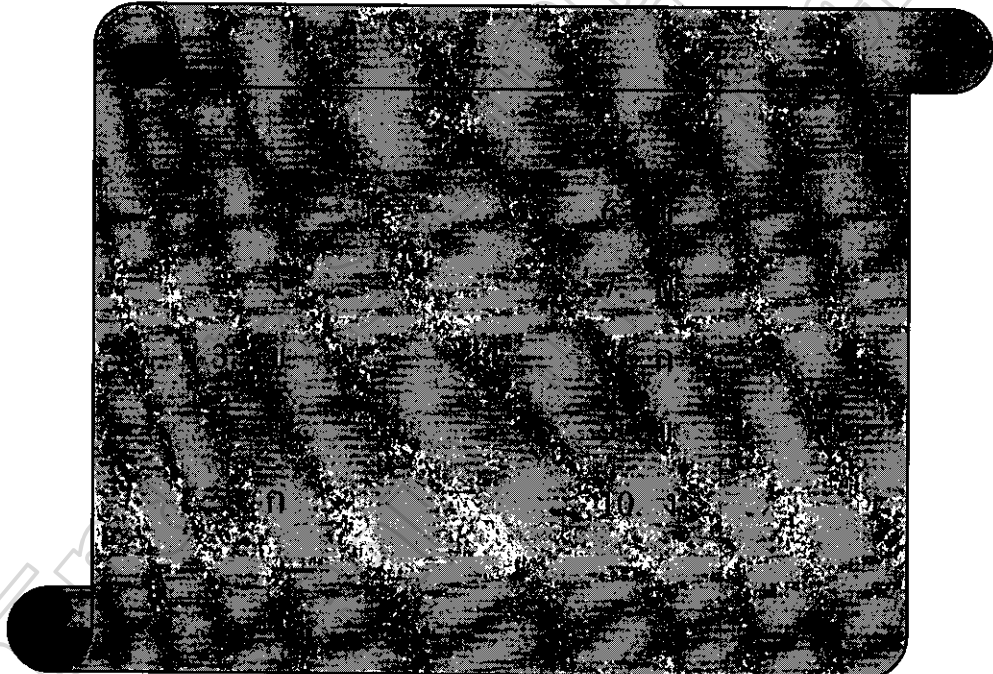
1. เขียนวลีได้ถูกต้อง สื่อความหมายสัมพันธ์กับภาพ ได้ 2 คะแนน
2. เขียนวลีได้ สื่อความหมายสัมพันธ์กับภาพ แต่เขียนสะกดผิดบ้าง ได้ 1 คะแนน
3. เขียนวลีไม่ได้หรือเขียนในรูปของคำ/ประโยค ได้ 0 คะแนน

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

3 หมายถึง ดี	ได้คะแนน	36 – 50 คะแนน
2 หมายถึง พอใช้	ได้คะแนน	21 – 35 คะแนน
1 หมายถึง ปรับปรุง	ได้คะแนน	0 – 20 คะแนน



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
ชุดกิจกรรมที่ 2



เฉลยชุดกิจกรรมที่ 3

กิจกรรมที่ 1 การเรียงคำเป็นประโยค (ข้อละ 1 คะแนน)

1. ฉันทน์เลี้ยงแพะ
2. ลุงบุญมีไถนา
3. ฉันทน์และพี่ช่วยกันปลูกต้นไม้
4. นักเรียนเดินไปโรงเรียน
5. ครอบครัวของฉันทน์ทำบุญตักบาตรทุกเช้า

กิจกรรมที่ 2 การแต่งประโยคจากภาพ

ข้อ 1-2 (ข้อละ 0.5 คะแนน)

1. เขียนคำได้ถูกต้องและสัมพันธ์กับภาพ ได้ 0.5 คะแนน
2. เขียนคำไม่ถูกต้องหรือไม่สัมพันธ์กับภาพ ได้ 0 คะแนน

ข้อ 3 (ข้อละ 2 คะแนน)

1. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามโครงสร้าง ใจความสัมพันธ์กับภาพ
เขียนสะกดถูกต้องทุกคำ ได้ 2 คะแนน
2. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามโครงสร้าง ใจความสัมพันธ์กับภาพ
แต่เขียนสะกดผิดบ้าง ได้ 1 คะแนน
3. แต่งประโยคไม่ถูกต้องตามโครงสร้าง หรือใจความไม่สัมพันธ์กับภาพ
และเขียนสะกดผิด ได้ 0 คะแนน

กิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารจากภาพ (ข้อละ 2 คะแนน)

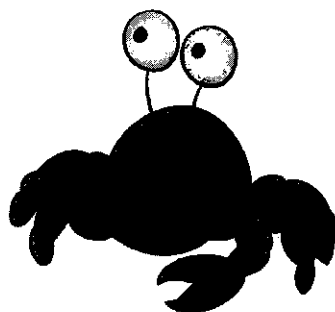
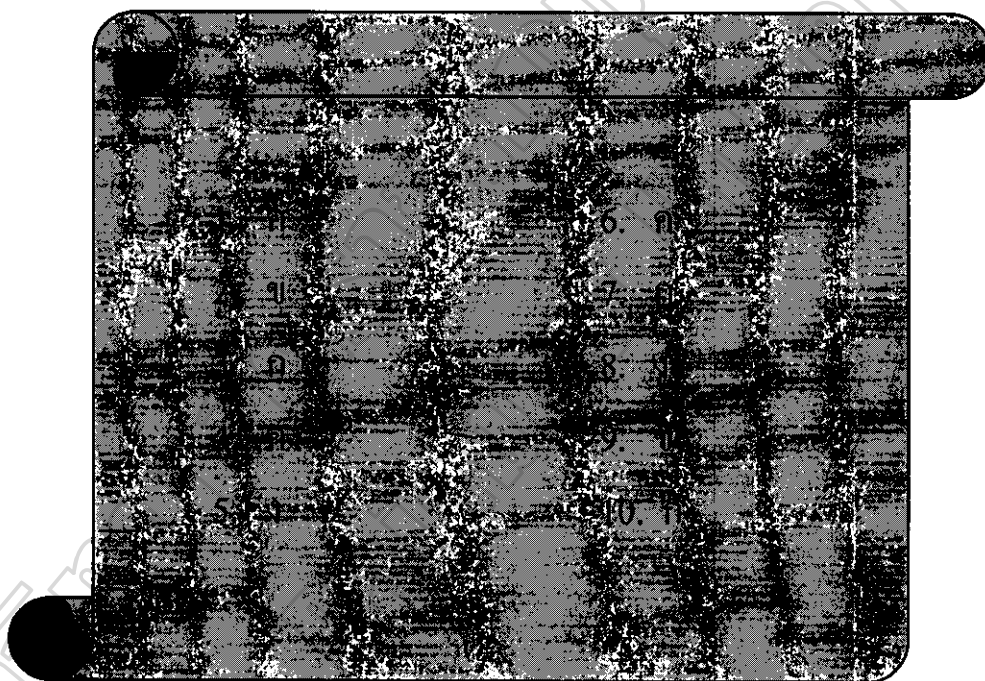
*** ใช้เกณฑ์เดียวกับ กิจกรรมที่ 2 การแต่งประโยคจากภาพ ข้อ 3

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

- | | | |
|--------------------|----------|---------------|
| 3 หมายถึง ดี | ได้คะแนน | 36 - 50 คะแนน |
| 2 หมายถึง พอใช้ | ได้คะแนน | 21 - 35 คะแนน |
| 1 หมายถึง ปรับปรุง | ได้คะแนน | 0 - 20 คะแนน |



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
ชุดกิจกรรมที่ 3



เฉลยชุดกิจกรรมที่ 4

กิจกรรมที่ 1 จินตนาการสร้างสรรค์ด้วยคำถาม (ข้อละ 1 คะแนน)

1. เขียนคำได้ถูกต้องและสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกับภาพ

ได้ 1 คะแนน

2. เขียนสะกดคำไม่ถูกต้องหรือไม่สัมพันธ์หรือไม่เชื่อมโยงกับภาพ

ได้ 0 คะแนน

กิจกรรมที่ 2 แต่งเติมเสริมเรื่อง (ข้อละ 2 คะแนน)

1. นักเรียนสามารถบอกสิ่งที่เพิ่มหรือตัดออกจากภาพได้ พร้อมทั้งให้เหตุผลได้อย่างสมเหตุสมผล ได้ 2 คะแนน

2. นักเรียนสามารถบอกสิ่งที่เพิ่มหรือตัดออกจากภาพได้ แต่ไม่สามารถให้เหตุผลได้อย่างสมเหตุสมผล ได้ 1 คะแนน

3. นักเรียนไม่สามารถบอกสิ่งที่เพิ่มหรือตัดออกจากภาพได้ และไม่สามารถให้เหตุผลได้อย่างสมเหตุสมผล ได้ 0 คะแนน

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

3 หมายถึง ดี	ได้คะแนน	36 - 50	คะแนน
2 หมายถึง พอใช้	ได้คะแนน	21 - 35	คะแนน
1 หมายถึง ปรับปรุง	ได้คะแนน	0 - 20	คะแนน

เกณฑ์กิจกรรมที่ 4 (ต่อ)

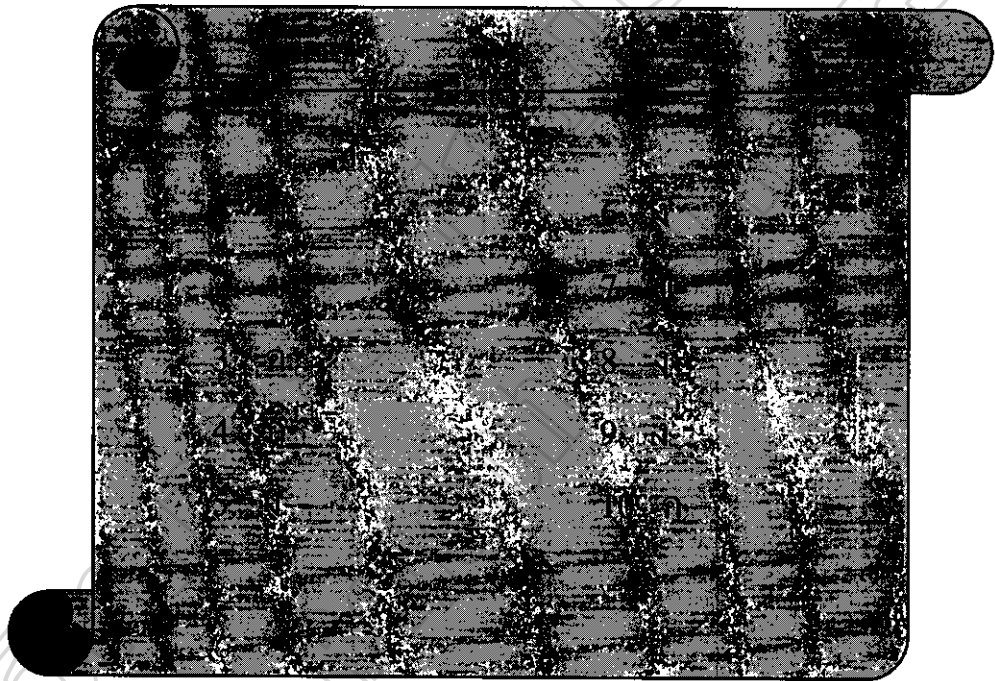
กิจกรรมที่ 3 เขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ (ข้อละ 10 คะแนน)		
รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
1. การตั้งชื่อเรื่อง	1. ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่เขียน 2. ไม่ได้ตั้งชื่อเรื่องหรือตั้งชื่อเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เขียน	(1 คะแนน) (0 คะแนน)
2. การสื่อความ/ลำดับความคิด	1. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน 2. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน 3. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน 4. เขียนไม่ได้ใจความ ไม่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน	(3 คะแนน) (2 คะแนน) (1 คะแนน) (0 คะแนน)



เฉลยชุดกิจกรรมที่ 4 (ต่อ)

กิจกรรมที่ 3 เขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ (ข้อละ 10 คะแนน) (ต่อ)		
รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
3. การแสดง ความคิด สร้างสรรค์	1. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก นำเสนอเรื่องได้น่าสนใจ สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ	(3คะแนน)
	2. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่อง น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ	(2คะแนน)
	3. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่อง ไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและ คติสอนใจ	(1คะแนน)
	4. ไม่มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่อง ไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ	(0คะแนน)
4. การใช้ ภาษา	1. ใช้ถ้อยคำสำนวนถูกต้อง ไม่ฟุ่มเฟือย และเขียนสะกดยคำ ได้ถูกต้อง	(2คะแนน)
	2. ใช้ถ้อยคำสำนวนได้ถูกต้องเหมาะสม อาจมีคำฟุ่มเฟือย บางแห่ง และเขียนสะกดยคำผิดไม่เกิน 5 คำ	(1คะแนน)
	3. ใช้ถ้อยคำสำนวนไม่เหมาะสม มีคำฟุ่มเฟือยตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป และเขียนสะกดยคำผิดตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป (0 คะแนน)	(0คะแนน)
5.มารยาท ในการเขียน	1. เขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านง่าย สะอาด เรียบร้อย	(1 คะแนน)
	2. เขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านยาก มีรอยลบหรือขีดฆ่า ไม่เรียบร้อย	(0 คะแนน)

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
ชุดกิจกรรมที่ 4



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์

เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่ เดือน พ.ศ.

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา

และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

2. ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

3. สาระสำคัญ

การฝึกเขียนคำจากภาพจะเป็นคำที่มีพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้ เป็นการเรียนรู้เรื่องคำ ซึ่งเป็นการฝึกฝนให้นักเรียนรู้จักคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้เกิดการสะสมคำได้มากขึ้น อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้ เข้าใจความหมายคำ สามารถจับคู่ภาพและคำได้ถูกต้อง

2. เขียนคำจากภาพได้อย่างถูกต้อง

5. สาระการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

6. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6.1 ขั้นนำ

6.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและแนะนำชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ไบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ชุด

6.1.2 ครูอธิบายความรู้เรื่องการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และการใช้คำถามหมวด 6 ไบ แล้วมอบชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน ให้นักเรียนทุกคนศึกษาเอกสารในส่วนที่ 1

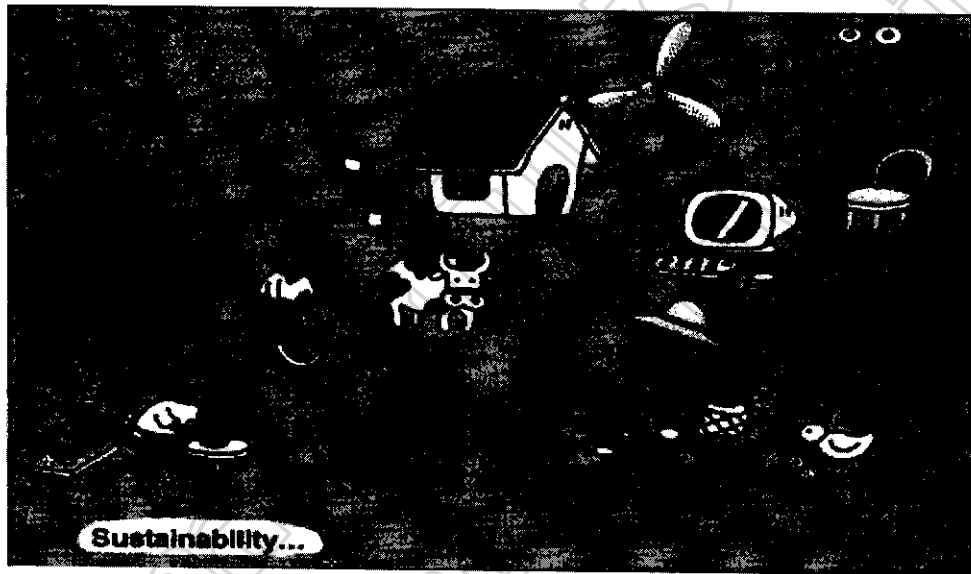
6.1.3 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างข้อตกลงร่วมกัน แจกเกณฑ์การวัดและประเมินผล

6.1.4 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือกเพื่อประเมินความรู้เดิม

6.2 ชั้นสอน

6.2.1 ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน โดยคละ เก่ง กลาง อ่อน

6.2.2 นักเรียนอ่านใบความรู้การเขียนคำจากภาพ จากนั้นร่วมกันสนทนา อภิปราย เรื่องการเขียนคำจากภาพ



6.2.3 ครูนำภาพมาให้นักเรียนดู พร้อมกับหมวด 6 ใบซึ่งหมวดแต่ละใบจะมีคำตาม อยู่ในนั้น

6.2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับกระดาษบรูฟกลุ่มละ 1 แผ่น และสีเมจิก กลุ่มละ 1 กล่อง

6.2.5 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาจากภาพที่เห็น และให้สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ช่วยกันคิดเขียนเป็นคำจากภาพให้ได้มากที่สุด โดยใช้คำตามจากหมวดหกใบ ตามลำดับ ดังนี้

- 1) จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง (หมวดสีเขียว)
- 2) จากภาพนักเรียนรู้สีอะไรบ้าง (หมวดสีแดง)
- 3) จากภาพนักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้างที่มีความสำคัญและจำเป็น ไม่ควรจะตัดออกจากภาพนี้ (หมวดสีเหลือง)
- 4) จากภาพนักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้างที่ไม่เหมาะสมและควรจะตัดออกจากภาพนี้ เพราะอะไร (หมวดสีดำ)
- 5) ถ้าจะให้ภาพสมบูรณ์นักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้างที่ควรที่จะเพิ่มเข้าไปในภาพนี้ เพราะอะไร (หมวดสีเขี้ยว)

6) จากภาพนักเรียนควรตั้งชื่อภาพนี้ว่าอย่างไร (หมวดสีฟ้า)

6.2.6 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

6.2.7 นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 1 และ 2 (กิจกรรมเดี่ยว) ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

6.3 ขั้นสรุป

6.3.1 นักเรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมกันสรุปการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่องการเขียนคำจากภาพ และความรู้เกี่ยวกับการใช้คำถามหมวดความคิด 6 ใบ

6.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ

4 ตัวเลือก

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

7.1 ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

7.2 รูปภาพการ์ตูน

7.3 กระดาษบรูฟ

7.4 สีเมจิก

8. การวัดผลและประเมินผล

8.1 วิธีประเมิน

8.1.1 การสังเกต จากกิจกรรมกลุ่ม การมีส่วนร่วม และการตอบคำถาม

8.1.2 ตรวจสอบผลงาน โดยการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียนใบกิจกรรมและแบบทดสอบหลังเรียน

8.2 เครื่องมือประเมิน

8.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมกลุ่ม

8.2.2 แบบทดสอบก่อนเรียน

8.2.3 ใบกิจกรรมที่ 1-2

8.2.4 เกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์ระดับคุณภาพการเขียนคำจากภาพ

8.2.5 แบบทดสอบหลังเรียน

8.3 เกณฑ์การประเมิน

8.3.1 นักเรียนมีผลการประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมได้ระดับดีขึ้นไป

8.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ไม่ได้ตั้งเกณฑ์การประเมิน

8.3.3 นักเรียนมีผลการประเมินใบกิจกรรมที่ 1-2 และแบบทดสอบหลังเรียนได้ระดับพอใช้ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน
 ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
		10 คะแนน	10 คะแนน
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
	รวม		
	เฉลี่ย		
	ร้อยละ		

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

แบบประเมินระดับคุณภาพใบกิจกรรมที่ 1-2
ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ใบ กิจกรรม ที่ 1.1	ใบ กิจกรรม ที่ 1.2	ใบ กิจกรรม ที่ 2.1	ใบ กิจกรรม ที่ 2.1	รวม	ระดับ คุณภาพ
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 1-2
ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

กิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)

กิจกรรมที่ 1.1

1. บ้าน 2. ครอบครัว 3. โรงเรียน 4. ชุมชน 5. วัด

กิจกรรมที่ 1.2

1. ตักบาตร 2. สามัคคี 3. พอเพียง 4. แบ่งปัน 5. น้ำใจ

กิจกรรมที่ 2 การเขียนคำจากภาพตามจินตนาการ

ข้อ 1-2 (ข้อละ 1 คะแนน)

- | | | | |
|---|-----|---|-------|
| 1. เขียนคำได้ถูกต้องและสัมพันธ์กับภาพ | ได้ | 1 | คะแนน |
| 2. เขียนคำไม่ถูกต้องหรือไม่สัมพันธ์กับภาพ | ได้ | 0 | คะแนน |

ข้อ 3 (ข้อละ 2 คะแนน)

- | | | | |
|---|-----|---|-------|
| 1. ตั้งชื่อภาพได้สัมพันธ์กับภาพและเขียนถูกต้องทุกคำ | ได้ | 2 | คะแนน |
| 2. ตั้งชื่อภาพได้สัมพันธ์กับภาพแต่เขียนผิดเป็นบางคำ | ได้ | 1 | คะแนน |
| 3. ตั้งชื่อภาพไม่สัมพันธ์กับภาพ | ได้ | 0 | คะแนน |

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

- | | | |
|--------------------|----------|---------------|
| 3 หมายถึง ดี | ได้คะแนน | 36 - 50 คะแนน |
| 2 หมายถึง พอใช้ | ได้คะแนน | 21 - 35 คะแนน |
| 1 หมายถึง ปรับปรุง | ได้คะแนน | 0 - 20 คะแนน |

แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม

ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 4 3 2 1 ที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน 4 = ดีมาก, 3 = ดี, 2 = พอใช้, 1 = ปรับปรุง

กลุ่มที่ ประชาน

เลขที่

สมาชิก 1.

2.

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	คะแนนประเมิน			
		4	3	2	1
1	ความมีวินัย				
2	ใฝ่เรียนรู้				
3	การเป็นสมาชิกกลุ่ม				
4	ขั้นตอนการทำงาน				
5	สนุกในการทำงานกลุ่ม				
	รวม				
	รวมทั้งหมด				
	เฉลี่ย				

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมกลุ่ม
ชุดกิจกรรมที่ 1 การเขียนคำจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ความมีวินัย	มีสมาธิในการทำกิจกรรมดีมาก ทำตามกติกาและคำแนะนำทุกขั้นตอน	มีสมาธิในการทำกิจกรรมดี ทำตามกติกาและคำแนะนำเป็นส่วนมาก	มีสมาธิในการทำกิจกรรมพอใช้ ทำตามกติกาและคำแนะนำบางขั้นตอน	มีสมาธิในการทำกิจกรรมน้อย ทำตามกติกาและคำแนะนำน้อย
2. ใฝ่เรียนรู้	มีความสนใจและความใฝ่รู้ดีมาก ปฏิบัติกิจกรรมครบทุกขั้นตอน	มีความสนใจและความใฝ่รู้ดี ปฏิบัติกิจกรรมไม่ครบทุกขั้นตอน ได้ร้อยละ 60-70	มีความสนใจและความใฝ่รู้พอใช้ ปฏิบัติกิจกรรมไม่ครบทุกขั้นตอน ได้ร้อยละ 50-59	มีความสนใจและความใฝ่รูน้อย ปฏิบัติกิจกรรมไม่ครบทุกขั้นตอน ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. การเป็นสมาชิกกลุ่ม	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีมาก	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้าง แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตามเป็นบางครั้ง	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นไม่รู้จัก แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตาม
4. ขั้นตอนการทำงาน	ทุกคนมีส่วนร่วมวางแผน ปรึกษาหารือและปฏิบัติตามหน้าที่ที่วางไว้	สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือร้อยละ 60-70	สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือร้อยละ 50-59	สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือต่ำกว่าร้อยละ 50
5. สนุกในการรวมกลุ่มทำงาน	บรรยากาศในการทำงานกลุ่มเป็นกันเอง ทุกคนพอใจที่ได้ทำงานร่วมกันอย่างสนุกสนาน	20 % ของกลุ่มเบื่อหน่ายไม่สนใจร่วมกิจกรรมกลุ่ม	40 % ของกลุ่มเบื่อหน่ายไม่สนใจร่วมกิจกรรมกลุ่ม	60 % ของกลุ่มเบื่อหน่ายไม่สนใจร่วมกิจกรรมกลุ่ม

เกณฑ์สรุปผลการประเมิน

คะแนน 17 – 20

หมายถึง ดีมาก

คะแนน 14 – 16

หมายถึง ดี

คะแนน 11 – 13

หมายถึง พอใช้

คะแนน 5 – 10

หมายถึง ต้องปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การตัดสิน

ผ่านเกณฑ์ระดับดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์

เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่อง ชุมชนของฉัน

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่ เดือน พ.ศ.

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

2. ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

3. สาระสำคัญ

วลีหรือกลุ่มคำ เป็นการนำคำตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน ทำให้เกิดความหมายเพิ่มขึ้น แต่ใจความไม่สมบูรณ์ ในการเขียนวลีจากภาพนั้น ผู้เขียนต้องดูภาพที่เห็นให้เข้าใจว่าภาพมีคำว่าอะไรบ้างที่จะนำมารวมกันเขียนเป็นวลี ซึ่งผู้เขียนจะต้องคิดวิเคราะห์จากรูปภาพแล้วเขียนสื่อสารออกมาเป็นตัวหนังสือได้ถูกต้อง มีความหมาย ภาพหนึ่งภาพอาจสื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งวลี

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้เข้าใจความหมายวลี สามารถจับคู่ภาพและวลีได้ถูกต้อง
2. เรียงคำเป็นวลีได้ถูกต้อง
3. เขียนวลีจากภาพได้อย่างถูกต้อง

5. สาระการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่อง ชุมชนของฉัน

6. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6.1 ขั้นนำ

- 6.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเรื่องการเขียนคำจากภาพ
- 6.1.2 ครูอธิบายความรู้เรื่องวลีหรือกลุ่มคำ และให้นักเรียนยกตัวอย่างวลี 4-5 วลี แล้วมอบชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน ให้นักเรียนทุกคนศึกษาเอกสารในส่วนที่ 1
- 6.1.3 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างข้อตกลงร่วมกัน แจกเกณฑ์การวัดและประเมินผล

6.1.4 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อประเมินความรู้เดิม

6.2 ชั้นสอน

6.2.1 ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน โดยกละ เก่ง กลาง อ่อน

6.2.2 นักเรียนอ่านใบความรู้การเขียนวลีจากภาพ จากนั้นร่วมกันสนทนา อภิปราย เรื่องการเขียนวลี



6.2.3 ครูนำภาพมาให้ให้นักเรียนดู

6.2.5 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาจากภาพที่เห็น และให้นักเรียนช่วยกันคิดคำ จากภาพให้ได้มากที่สุด โดยใช้คำถามจากหมวดหกใบ ตามลำดับ ดังนี้

- 1) จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง (หมวดสีเขียว)
- 2) จากภาพนักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้าง (หมวดสีเขียว)
- 3) จากภาพนักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง (หมวดสีแดง)
- 3) จากภาพนักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้างที่มีความสำคัญและจำเป็น ไม่ควรจะตัดออก จากภาพนี้ (หมวดสีเหลือง)
- 4) จากภาพนักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้างที่ไม่เหมาะสมและควรจะตัดออกจากภาพนี้ เพราะอะไร (หมวดสีดำ)
- 5) ถ้าจะให้ภาพสมบูรณ์นักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้างที่ควรที่จะเพิ่มเข้าไปในภาพนี้ เพราะอะไร (หมวดสีเขียว)
- 6) จากภาพนักเรียนควรตั้งชื่อภาพนี้ว่าอย่างไร (หมวดสีฟ้า)

6.2.5 ครูเขียนคำตอบจากนักเรียนลงบนกระดาน

6.2.6 นักเรียนแต่ละคนเลือกคำบนกระดานคนละหนึ่งคำ แล้วนำมาเรียบเรียงให้อยู่ในรูปวลี โดยตอบปากเปล่าคนละ 1 วลี แล้วครูเขียนคำตอบเหล่านั้นลงบนกระดาน

6.2.7 นักเรียนอ่านวลีที่ครูเขียนบนกระดานพร้อมๆกัน

6.2.8 นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 1 - 2 (กิจกรรมเดียว) ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

6.3 ขั้นสรุป

6.3.1 นักเรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมกันสรุปการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่องวลีและการเขียนวลีจากภาพ

6.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

7.1 ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

7.2 รูปภาพการ์ตูน

8. การวัดผลและประเมินผล

8.1 วิธีประเมิน

8.1.1 การสังเกต จากการมีส่วนร่วม และการตอบคำถาม

8.1.2 ตรวจสอบผลงาน โดยการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียนใบกิจกรรมและแบบทดสอบหลังเรียน

8.2 เครื่องมือประเมิน

8.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

8.2.2 แบบทดสอบก่อนเรียน

8.2.3 ใบกิจกรรมที่ 1-3

8.2.4 เกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์ระดับคุณภาพการเขียนวลีจากภาพ

8.2.5 แบบทดสอบหลังเรียน

8.3 เกณฑ์การประเมิน

8.3.1 นักเรียนมีผลการประเมินพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมได้ระดับดีขึ้นไป

8.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ไม่ได้ตั้งเกณฑ์การประเมิน

8.3.3 นักเรียนมีผลการประเมินใบกิจกรรมที่ 1-2 และแบบทดสอบหลังเรียนได้ระดับพอใช้ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน
 ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ – สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
		10 คะแนน	10 คะแนน
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
	รวม		
	เฉลี่ย		
	ร้อยละ		

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

แบบประเมินระดับคุณภาพใบกิจกรรมที่ 1-3

ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ใบ กิจกรรม ที่ 1	ใบ กิจกรรม ที่ 2	ใบ กิจกรรม ที่ 3.1	ใบ กิจกรรม ที่ 3.2	รวม	ระดับ คุณภาพ
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 1-3
ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

กิจกรรมที่ 1 จับคู่วลีกับภาพ (ข้อละ 1 คะแนน)

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. ปลุกต้นไม้ | 6. มีน้ำใจ |
| 2. เก็บขยะ | 7. ชุมชนน่าอยู่ |
| 3. รู้รักสามัคคี | 8. อยู่อย่างพอเพียง |
| 4. เข้าวัดทำบุญ | 9. เคารพผู้ใหญ่ |
| 5. ครอบครัวสุขสันต์ | 10. ประพฤติดี |

กิจกรรมที่ 2 เรียงคำให้เป็นวลี (ข้อละ 2 คะแนน)

- | | | |
|--|-------|-------|
| - เรียงคำให้เป็นวลีได้ถูกต้องสมบูรณ์ทุกคำ | ได้ 2 | คะแนน |
| - เรียงคำให้เป็นวลีได้ถูกบ้างแต่ไม่สมบูรณ์ | ได้ 1 | คะแนน |
| - เรียงคำให้เป็นวลีไม่ถูกต้องทุกคำ | ได้ 0 | คะแนน |

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. ทำบุญตักบาตร | 4. มีน้ำใจไม่ตรี |
| 2. ทำความสะอาด | 5. ครอบครัวอบอุ่น |
| 3. ช่วยเหลือแบ่งปัน | |

กิจกรรมที่ 3.1 และ 3.2 เขียนวลีจากภาพ (ข้อละ 2 คะแนน)

- | | | |
|---|-------|-------|
| 1. เขียนวลีได้ถูกต้อง สื่อความหมายสัมพันธ์กับภาพ | ได้ 2 | คะแนน |
| 2. เขียนวลีได้ สื่อความหมายสัมพันธ์กับภาพ แต่เขียนสะกดผิดบ้าง | ได้ 1 | คะแนน |
| 3. เขียนวลีไม่ได้หรือเขียนในรูปของคำ/ประโยค | ได้ 0 | คะแนน |

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

- | | | | | |
|---|------------------|----------|---------|-------|
| 3 | หมายถึง ดี | ได้คะแนน | 36 - 50 | คะแนน |
| 2 | หมายถึง พอใช้ | ได้คะแนน | 21 - 35 | คะแนน |
| 1 | หมายถึง ปรับปรุง | ได้คะแนน | 0 - 20 | คะแนน |

แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 4 3 2 1 ที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	รายการประเมิน					คะแนนประเมิน			
	ความ สนใจ	การแสดง ความคิดเห็น	การตอบ คำถาม	การ ยอมรับ ฟังคนอื่น	ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย	4	3	2	1
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
รวม									
รวมทั้งหมด									
เฉลี่ย									

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

**เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรม
ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวิพากษ์ภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน**

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

4 คะแนน สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น มีคำถามที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรม
ตอบคำถามถูกต้องและสร้างสรรค์

3 คะแนน การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 70%

2 คะแนน การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%

1 คะแนน เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ไม่ร่วมกิจกรรม ส่งงานไม่ครบ
ไม่ตรงเวลา

เกณฑ์สรุปผลการประเมิน

คะแนน 17 – 20

หมายถึง ดีมาก

คะแนน 14 – 16

หมายถึง ดี

คะแนน 11 – 13

หมายถึง พอใช้

คะแนน 5 – 10

หมายถึง ต้องปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การตัดสิน

ผ่านเกณฑ์ระดับดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์

เวลาดังกล่าว 12 ชั่วโมง

ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่ เดือน พ.ศ.

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

2. ตัวชี้วัด

ท 4.1 ป.3/4 แต่งประโยคง่ายๆ

3. สาระสำคัญ

ประโยคเป็นการนำคำมาเรียบเรียงต่อกันให้ได้ใจความสมบูรณ์ ประกอบด้วยภาคประธานและภาคแสดง การฝึกแต่งประโยคจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเขียนประโยคได้ถูกต้อง ชัดเจน ตรงตามความหมาย ทำให้เกิดการสื่อสารที่ถูกต้องมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนแต่งประโยคได้มากขึ้น ก็จะสามารถเขียนเป็นข้อความ และเรื่องราวได้ดีขึ้นด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาการเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. รู้เข้าใจโครงสร้างของประโยค
2. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามโครงสร้างประโยค
3. แต่งประโยคเพื่อการสื่อสารได้

5. สาระการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

6. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6.1 ขั้นนำ

6.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเรื่องการเขียนวลีหรือกลุ่มคำจากภาพ

6.1.2 ครูอธิบายความรู้เรื่องประโยค โครงสร้างประโยค และประโยคเพื่อการสื่อสาร และให้นักเรียนยกตัวอย่างประโยคบอกเล่า ประโยคคำถาม ประโยคปฏิเสธ ประโยคคำสั่งและประโยคขอร้อง อย่างละ 4-5 ประโยค แล้วมอบชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูนให้นักเรียนทุกคนศึกษาเอกสารในส่วนที่ 1

6.1.3 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างข้อตกลงร่วมกัน แจกเกณฑ์การวัดและประเมินผล

6.1.4 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก เพื่อประเมินความรู้เดิม

6.2 ขั้นสอน

6.2.1 ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน โดยคละ เก่ง กลาง อ่อน

6.2.2 นักเรียนอ่านใบความรู้ประโยค จากนั้นร่วมกันสนทนา อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน



6.2.3 ครูนำภาพมาให้นักเรียนดู

6.2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับกระดาษบรูฟกลุ่มละ 1 แผ่น และสีเมจิกกลุ่มละ 1 กลอง

6.2.5 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาจากภาพที่เห็น โดยใช้คำถามจากหมวดหกใบตามลำดับ ดังนี้

- 1) จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง (หมวดสีเขียว)
- 2) จากภาพนักเรียนนึกถึงอะไรบ้าง (หมวดสีเขียว)
- 3) จากภาพนักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง (หมวดสีแดง)

6.2.6 ครูเขียนคำตอบลงบนกระดาน

6.2.7 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม เลือกคำที่ครูเขียนบนกระดานมากกลุ่มละ 10 คำ นำมาแต่งประโยค พร้อมทั้งบอกว่าเป็นประโยคแบบใด

6.2.8 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

6.2.9 นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 1 -3 (กิจกรรมเดี่ยว) ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

6.3 ชั้นสรุป

6.3.1 นักเรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมกันสรุปการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง โครงสร้างประโยคและการแต่งประโยค

6.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

7.1 ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

7.2 รูปภาพการ์ตูน

7.3 กระดาษบรูฟ

7.4 สีเมจิก

8. การวัดผลและประเมินผล

8.1 วิธีประเมิน

8.1.1 การสังเกต จากกิจกรรมกลุ่ม การมีส่วนร่วม และการตอบคำถาม

8.1.2 ตรวจสอบผลงาน โดยการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน ใบกิจกรรม และแบบทดสอบหลังเรียน

8.2 เครื่องมือประเมิน

8.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมกลุ่ม

8.2.2 แบบทดสอบก่อนเรียน

8.2.3 ใบกิจกรรมที่ 1-3

8.2.4 เกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์ระดับคุณภาพการแต่งประโยคจากภาพ

8.2.5 แบบทดสอบหลังเรียน

8.3 เกณฑ์การประเมิน

8.3.1 นักเรียนมีผลการประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมได้ระดับดีขึ้นไป

8.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ไม่ได้ตั้งเกณฑ์การประเมิน

8.3.3 นักเรียนมีผลการประเมินใบกิจกรรมที่ 1-2 และแบบทดสอบหลังเรียนได้ระดับพอใช้ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
		10 คะแนน	10 คะแนน
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
	รวม		
	เฉลี่ย		
	ร้อยละ		

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

แบบประเมินระดับคุณภาพใบกิจกรรมที่ 1-3
ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ใบ กิจกรรม ที่ 1	ใบ กิจกรรม ที่ 2	ใบ กิจกรรม ที่ 3	รวม	ระดับ คุณภาพ
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 1-3
ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

กิจกรรมที่ 1 การเรียงคำเป็นประโยค (ข้อละ 1 คะแนน)

1. ฉันทน์เลี้ยงแพะ
2. ลุงบุญมีไถนา
3. ฉันทน์และพี่ช่วยกันปลูกต้นไม้
4. นักเรียนเดินไปโรงเรียน
5. ครอบครัวของฉันทน์ทำบุญตักบาตรทุกเช้า

กิจกรรมที่ 2 การแต่งประโยคจากภาพ

ข้อ 1-2 (ข้อละ 0.5 คะแนน)

1. เขียนคำได้ถูกต้องและสัมพันธ์กับภาพ ได้ 0.5 คะแนน
2. เขียนคำไม่ถูกต้องหรือไม่สัมพันธ์กับภาพ ได้ 0 คะแนน

ข้อ 3 (ข้อละ 2 คะแนน)

1. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามโครงสร้าง ใจความสัมพันธ์กับภาพ เขียนสะกดถูกต้อง
ทุกคำ ได้ 2 คะแนน

2. แต่งประโยคได้ถูกต้องตามโครงสร้าง ใจความสัมพันธ์กับภาพ แต่เขียนสะกดผิดบ้าง
ได้ 1 คะแนน

3. แต่งประโยคไม่ถูกต้องตามโครงสร้าง หรือใจความไม่สัมพันธ์กับภาพ และเขียน
สะกดผิดได้ 0 คะแนน

กิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสารจากภาพ (ข้อละ 2 คะแนน)

*** ใช้เกณฑ์เดียวกับ กิจกรรมที่ 2 การแต่งประโยคจากภาพ ข้อ 3

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

- | | | | |
|---|------------------|----------|---------------|
| 3 | หมายถึง ดี | ได้คะแนน | 36 - 50 คะแนน |
| 2 | หมายถึง พอใช้ | ได้คะแนน | 21 - 35 คะแนน |
| 1 | หมายถึง ปรับปรุง | ได้คะแนน | 0 - 20 คะแนน |

แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม

ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 4 3 2 1 ที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เกณฑ์การประเมิน 4 = ดีมาก, 3 = ดี, 2 = พอใช้, 1 = ปรับปรุง

กลุ่มที่ ประชาน

เลขที่

สมาชิก 1.

2.

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	คะแนนประเมิน			
		4	3	2	1
1	ความมีวินัย				
2	ใฝ่เรียนรู้				
3	การเป็นสมาชิกกลุ่ม				
4	ขั้นตอนการทำงาน				
5	สนุกในการทำงานกลุ่ม				
	รวม				
	รวมทั้งหมด				
	เฉลี่ย				

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมกลุ่ม
ชุดกิจกรรมที่ 3 การแต่งประโยคจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ความมีวินัย	มีสมาธิในการทำกิจกรรมดีมาก ทำตามกติกาและคำแนะนำ ทุกขั้นตอน	มีสมาธิในการทำกิจกรรมดี ทำตามกติกาและคำแนะนำ เป็นส่วนมาก	มีสมาธิในการทำกิจกรรมพอใช้ ทำตามกติกาและคำแนะนำ บางขั้นตอน	มีสมาธิในการทำกิจกรรมน้อย ทำตามกติกาและคำแนะนำน้อย
2. ใฝ่เรียนรู้	มีความสนใจและความใฝ่รู้ดีมาก ปฏิบัติกิจกรรมครบทุกขั้นตอน	มีความสนใจและความใฝ่รู้ดี ปฏิบัติกิจกรรมไม่ครบ ทุกขั้นตอน ได้ร้อยละ 60-70	มีความสนใจและความใฝ่รู้พอใช้ ปฏิบัติกิจกรรมไม่ครบ ทุกขั้นตอน ได้ร้อยละ 50-59	มีความสนใจและความใฝ่รูน้อย ปฏิบัติกิจกรรมไม่ครบ ทุกขั้นตอน ต่ำกว่าร้อยละ 50
3. การเป็นสมาชิกกลุ่ม	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตาม ที่ดีมาก	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี	ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น บ้าง แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตาม เป็นผู้นำและผู้ตามเป็นบางครั้ง	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่รู้จักแสดงความเป็นผู้นำและผู้ตาม
4. ขั้นตอนการทำงาน	ทุกคนมีส่วนร่วมวางแผน ปรึกษาหารือและปฏิบัติตามหน้าที่ที่วางไว้	สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ ร้อยละ 60-70	สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ ร้อยละ 50-59	สมาชิกกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ ต่ำกว่าร้อยละ 50
5. สนุกในการรวมกลุ่มทำงาน	บรรยากาศในการทำงานกลุ่ม เป็นกันเอง ทุกคนพอใจที่ได้ทำงาน ร่วมกันอย่างสนุกสนาน	20 % ของกลุ่ม เบื่อหน่าย ไม่สนใจร่วมกิจกรรมกลุ่ม	40 % ของกลุ่ม เบื่อหน่าย ไม่สนใจร่วมกิจกรรมกลุ่ม	60 % ของกลุ่ม เบื่อหน่าย ไม่สนใจ ร่วมกิจกรรมกลุ่ม

เกณฑ์สรุปผลการประเมิน

คะแนน 17 – 20

หมายถึง ดีมาก

คะแนน 14 – 16

หมายถึง ดี

คะแนน 11 – 13

หมายถึง พอใช้

คะแนน 5 – 10

หมายถึง ต้องปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การตัดสิน

ผ่านเกณฑ์ระดับดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์

เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่อง ชุมชนของฉัน

เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่ เดือน พ.ศ.

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ตัวชี้วัด

ท 2.1 ป.3/2 เขียนบรรยายเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ได้อย่างชัดเจน

ท 2.1 ป.3/5 เขียนเรื่องตามจินตนาการ

ท 2.1 ป.3/6 มีมารยาทในการเขียน

3. สาระสำคัญ

การเขียนเรื่องจากภาพเชิงสร้างสรรค์ เป็นการใช้ประสบการณ์ร่วมกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน รายละเอียดต่าง ๆ จากภาพเป็นพื้นฐานในการสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เขียนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ หรือให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน โดยดูภาพพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ ให้ครบ แล้วสร้างสรรค์ความคิด จินตนาการผูกโยงเป็นเรื่องราวออกไปในอดีต คิดไปในอนาคต หรือเชื่อมโยงเป็นเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง มีการลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ และตั้งชื่อเรื่องที่น่าสนใจและสร้างสรรค์

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เขียนบรรยายเรื่องจากภาพได้

2. เขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ได้

3. มีมารยาทในการเขียน

5. สาระการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่อง ชุมชนของฉัน

6. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6.1 ขั้นนำ

6.1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียนและทบทวนเรื่องประโยคเพื่อการสื่อสาร

6.1.2 ครูอธิบายความรู้เรื่องการเขียนบรรยายภาพและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แล้วมอบชุดกิจกรรมที่ 3 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน ให้นักเรียนทุกคนศึกษาเอกสารในส่วนที่ 1

6.1.3 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างข้อตกลงร่วมกัน แจ้งเกณฑ์การวัดและประเมินผล

6.1.4 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือกเพื่อประเมินความรู้เดิม

6.2 ขั้นสอน

6.2.1 นักเรียนอ่านใบความรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากนั้นร่วมกันสนทนา อภิปราย เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพ



6.2.2 ครูนำภาพมาให้ นักเรียนดู พร้อมกับหมวด 6 ใบซึ่งหมวดแต่ละใบจะมีคำถาม อยู่ในนั้น

6.2.3 ครูใช้คำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนช่วยกัน ตอบคำถามโดยใช้คำถามจากหมวดหกใบ ตามลำดับดังนี้

- 1) จากภาพนักเรียนเห็นอะไรบ้าง (หมวดสีเขียว)
- 2) จากภาพนักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง (หมวดสีแดง)
- 3) จากภาพนักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้างที่มีความสำคัญและจำเป็น ไม่ควรจะตัดออก จากภาพนี้ เพราะอะไร (หมวดสีเหลือง)
- 4) จากภาพนักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้างที่ไม่เหมาะสมและควรจะตัดออกจากภาพนี้ เพราะอะไร (หมวดสีดำ)

5) ถ้าจะให้ภาพสมบูรณ์นักเรียนนึกถึงอะไรอีกบ้างที่ควรที่จะเพิ่มเข้าไปในภาพนี้ เพราะอะไร (หมวดสีเขียว)

6.2.4 ครูเขียนคำตอบที่นักเรียนช่วยกันตอบลงบนกระดานตามคำถามในหมวด แต่ละสี

6.2.5 นักเรียนช่วยกันแต่งเรื่องเชิงสร้างสรรค์จากภาพให้สัมพันธ์กับภาพ โดยครู เป็นผู้เริ่มเรื่องให้ แล้วให้นักเรียนต่อเรื่องจนจบเรื่อง

6.2.6 นักเรียนช่วยกันตั้งชื่อเรื่องให้สัมพันธ์กับภาพและเนื้อเรื่อง (จากภาพนักเรียน ควรตั้งชื่อภาพนี้ว่าอย่างไร (หมวดสีฟ้า)) แล้วอ่านเรื่องพร้อมกัน

6.2.7 นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 1 - 2 (กิจกรรมเดียว) ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ ตามเวลาที่กำหนด

6.3 ขั้นสรุป

6.3.1 นักเรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และร่วมกันสรุปการพัฒนาการเขียน เชิงสร้างสรรค์ และการเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์จากภาพ

6.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ ชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

7.1 ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

7.2 รูปภาพการ์ตูน

8. การวัดผลและประเมินผล

8.1 วิธีประเมิน

8.1.1 การสังเกต จากการมีส่วนร่วม และการตอบคำถาม

8.1.2 ตรวจสอบผลงาน โดยการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียนไปกิจกรรม และแบบทดสอบ

หลังเรียน

8.2 เครื่องมือประเมิน

8.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรม

8.2.2 แบบทดสอบก่อนเรียน

8.2.3 ใบกิจกรรมที่ 1-3

8.2.4 เกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์ระดับคุณภาพการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพ

8.2.5 แบบทดสอบหลังเรียน

8.3 เกณฑ์การประเมิน

8.3.1 นักเรียนมีผลการประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมได้ระดับดีขึ้นไป

8.3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ไม่ได้ตั้งเกณฑ์การประเมิน

8.3.3 นักเรียนมีผลการประเมินใบกิจกรรมที่ 1-3 และแบบทดสอบหลังเรียนได้ระดับพอใช้ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

แบบบันทึกคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน
 ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
		10 คะแนน	10 คะแนน
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
รวม			
เฉลี่ย			
ร้อยละ			

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาววิศนา ทะวันเวทย์)

แบบประเมินระดับคุณภาพใบกิจกรรมที่ 1-3
ชุดกิจกรรมที่ ๓ การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ใบ กิจกรรม ที่ 1	ใบ กิจกรรม ที่ 2	ใบ กิจกรรม ที่ 3	รวม	ระดับ คุณภาพ
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 1-2

ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

กิจกรรมที่ 1 จินตนาการสร้างสรรค์ด้วยคำตาม (ข้อละ 1 คะแนน)

1. เขียนคำได้ถูกต้องและสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกับภาพ ได้ 1 คะแนน
2. เขียนสะกดคำไม่ถูกต้องหรือไม่สัมพันธ์หรือไม่เชื่อมโยงกับภาพ ได้ 0 คะแนน

กิจกรรมที่ 2 แต่งเติมเสริมเรื่อง (ข้อละ 2 คะแนน)

1. นักเรียนสามารถบอกสิ่งที่เพิ่มหรือตัดออกจากภาพได้ พร้อมทั้งให้เหตุผลได้อย่างสมเหตุสมผล ได้ 2 คะแนน
2. นักเรียนสามารถบอกสิ่งที่เพิ่มหรือตัดออกจากภาพได้ แต่ไม่สามารถให้เหตุผลได้อย่างสมเหตุสมผล ได้ 1 คะแนน
3. นักเรียนไม่สามารถบอกสิ่งที่เพิ่มหรือตัดออกจากภาพได้ และไม่สามารถให้เหตุผลได้ ได้ 0 คะแนน

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

- | | | |
|--------------------|----------|---------------|
| 3 หมายถึง ดี | ได้คะแนน | 36 - 50 คะแนน |
| 2 หมายถึง พอใช้ | ได้คะแนน | 21 - 35 คะแนน |
| 1 หมายถึง ปรับปรุง | ได้คะแนน | 0 - 20 คะแนน |

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 3

ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

กิจกรรมที่ 3 เขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ (ข้อละ 10 คะแนน)

รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
1. การตั้ง ชื่อเรื่อง	1. ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่เขียน 2. ไม่ได้ตั้งชื่อเรื่องหรือตั้งชื่อเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เขียน	(1 คะแนน) (0 คะแนน)
2. การสื่อ ความ/ลำดับ ความคิด	1. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิดได้ ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน 2. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิด ได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์ 3. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิด ได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน 4. เขียนไม่ได้ใจความ ไม่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพเรียงลำดับความคิด ได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน	(3 คะแนน) (2 คะแนน) (1 คะแนน) (0 คะแนน)
3. การแสดง ความคิด สร้างสรรค์	1. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก นำเสนอเรื่องที่น่าสนใจ สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ 2. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องน่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ 3. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่อง ไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและ คติสอนใจ	(3 คะแนน) (2 คะแนน) (1 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมที่ 3 (ต่อ)

ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

กิจกรรมที่ 3 เขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ (ข้อละ 10 คะแนน)

รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
3. การแสดงความคิดสร้างสรรค์	4. ไม่มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ	(0 คะแนน)
4. การใช้ภาษา	1. ใช้ถ้อยคำสำนวนถูกต้อง ไม่ฟุ่มเฟือย และเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง	(2 คะแนน)
	2. ใช้ถ้อยคำสำนวนได้ถูกต้องเหมาะสม อาจมีคำฟุ่มเฟือยบางแห่ง และเขียนสะกดคำผิดไม่เกิน 5 คำ	(1 คะแนน)
	3. ใช้ถ้อยคำสำนวนไม่เหมาะสม มีคำฟุ่มเฟือยตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป และเขียนสะกดผิดตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป (0 คะแนน)	(0 คะแนน)
5. มารยาทในการเขียน	1. เขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านง่าย สะอาด เรียบร้อย	(1 คะแนน)
	2. เขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านยาก มีรอยลบหรือขีดฆ่า ไม่เรียบร้อย	(0 คะแนน)

แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรม

ชุดกิจกรรมที่ 4 การเขียนเชิงสร้างสรรค์จากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่อง 4 3 2 1 ที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	รายการประเมิน					คะแนนประเมิน			
	ความ สนใจ	การแสดง ความคิดเห็น	การตอบ คำถาม	การ ยอมรับ ฟังคนอื่น	ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย	4	3	2	1
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
รวม									
รวมทั้งหมด									
เฉลี่ย									

(ลงชื่อ) ผู้สอน

(นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์)

**เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรม
ชุดกิจกรรมที่ 2 การเขียนวลีจากภาพการ์ตูน เรื่องชุมชนของฉัน**

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

4 คะแนน สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น มีคำถามที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรม
ตอบคำถามถูกต้องและสร้างสรรค์

3 คะแนน การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 70%

2 คะแนน การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%

1 คะแนน เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ไม่ร่วมกิจกรรม ส่งงานไม่ครบ
ไม่ตรงเวลา

เกณฑ์สรุปผลการประเมิน

คะแนน 17 – 20

หมายถึง ดีมาก

คะแนน 14 – 16

หมายถึง ดี

คะแนน 11 – 13

หมายถึง พอใช้

คะแนน 5 – 10

หมายถึง ต้องปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การตัดสิน

ผ่านเกณฑ์ระดับดี


แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ชุดที่ 1)

ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ
เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนตอบในแต่ละข้อให้สมบูรณ์ ข้อสอบจำนวน 3 ตอน

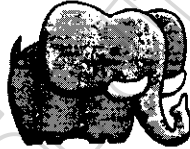
คะแนนเต็ม 30 คะแนน

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมคำจากภาพที่กำหนดให้ และเขียนในรูปวลี (10 คะแนน)

ตัวอย่าง	ภาพ	คำ	วลี
		สุนัข	สุนัขชุกชุก



1.



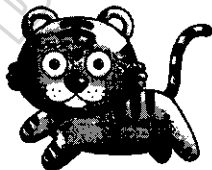
2.



3.



4.



5.

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเขียนคำจากภาพ และแต่งประโยคจากภาพให้ได้ใจความสมบูรณ์
ชัดเจนและถูกต้องตามโครงสร้างภาษา (10 คะแนน)

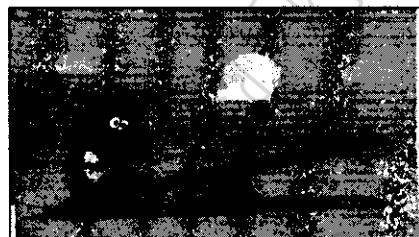
ตัวอย่าง	ภาพ	คำ	ประโยค
		หุ้่นไล่กา	ฉันทำหุ้่นไล่กาไล่นก



1.



2.



3.



4.



5.


แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ชุดที่ 2)

ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ
เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนตอบในแต่ละข้อให้สมบูรณ์ ข้อสอบจำนวน 3 ตอน

คะแนนเต็ม 30 คะแนน

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเติมคำจากภาพที่กำหนดให้ และเขียนในรูปวลี (10 คะแนน)

ตัวอย่าง	ภาพ	คำ	วลี
		สุนัข	สุนัขชุกชุก



1.



2.



3.




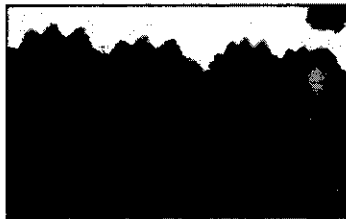
4.



5.

ตอนที่ 2 : ให้นักเรียนเขียนคำจากภาพ และแต่งประโยคจากภาพให้ได้ใจความสมบูรณ์
ชัดเจนและถูกต้องตามโครงสร้างภาษา (10 คะแนน)

ตัวอย่าง	ภาพ	คำ	ประโยค
		หุ่นไม้	ฉันทำหุ่นไม้เล่น



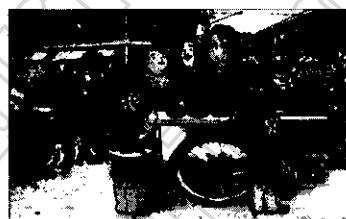
1.



2.



3.



4.



5.

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

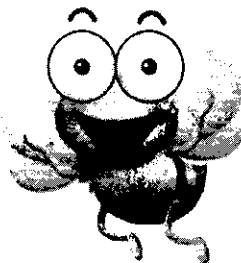
ก่อนเรียน – หลังเรียน

ตอนที่ 1 เกณฑ์การให้คะแนน ข้อละ 2 คะแนน (รวม 10 คะแนน)

1. คำถูกต้องและสะกดถูกต้อง ได้ 1 คะแนน
2. วลีสัมพันธ์กับภาพ ได้ 1 คะแนน

ตอนที่ 2 เกณฑ์การให้คะแนน ข้อละ 2 คะแนน (รวม 10 คะแนน)

1. คำสะกดถูกต้องและสัมพันธ์กับภาพ 1 คะแนน
2. ประโยคถูกต้องได้ใจความสมบูรณ์ และสัมพันธ์กับภาพ 2 คะแนน
(อย่างน้อยต้องเป็นประโยค 2-3 ส่วน คือ)
 - ประธาน + กริยา
 - ประธาน + กริยา + กรรม



เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ก่อนเรียน – หลังเรียน (ต่อ)



ตอนที่ 3 เขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ (ข้อละ 10 คะแนน)

รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
1. การตั้ง ชื่อเรื่อง	1. ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องที่เขียน 2. ไม่ได้ตั้งชื่อเรื่องหรือตั้งชื่อเรื่องไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เขียน	(1 คะแนน) (0 คะแนน)
2. การสื่อ ความ/ลำดับ ความคิด	1. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิด ได้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน 2. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิด ได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์ 3. เขียนได้ใจความ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพ เรียงลำดับความคิด ได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน 4. เขียนไม่ได้ใจความ ไม่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพและ ชื่อเรื่อง ถ่ายทอดความคิดได้ไม่เป็นเอกภาพเรียงลำดับความคิด ได้ไม่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน	(3 คะแนน) (2 คะแนน) (1 คะแนน) (0 คะแนน)
3. การแสดง ความคิด สร้างสรรค์	1. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก นำเสนอเรื่องที่น่าสนใจ สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ 2. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่องน่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ 3. มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่อง ไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและ คติสอนใจ	(3 คะแนน) (2 คะแนน) (1 คะแนน)

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ก่อนเรียน – หลังเรียน (ต่อ)



ตอนที่ 3 เขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ (ข้อละ 10 คะแนน)

รายการ	เกณฑ์การพิจารณา	คะแนน (10)
3. การแสดง ความคิด สร้างสรรค์	4. ไม่มีความคิดแปลกใหม่ในเชิงบวก การนำเสนอเรื่อง ไม่น่าสนใจ ไม่สอดคล้องคุณธรรม ข้อคิด ข้อปฏิบัติและคติสอนใจ	(0 คะแนน)
4. การใช้ภาษา	1. ใช้ถ้อยคำสำนวนถูกต้อง ไม่ฟุ่มเฟือย และเขียนสะกตคำ ได้ถูกต้อง	(2 คะแนน)
	2. ใช้ถ้อยคำสำนวน ได้ถูกต้องเหมาะสม อาจมีคำฟุ่มเฟือย บางแห่ง และเขียนสะกตคำผิดไม่เกิน 5 คำ	(1 คะแนน)
	3. ใช้ถ้อยคำสำนวน ไม่เหมาะสม มีคำฟุ่มเฟือยตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป และเขียนสะกตผิดตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป (0 คะแนน)	(0 คะแนน)
5.มารยาท ในการเขียน	1. เขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านง่าย สะอาด เรียบร้อย	(1 คะแนน)
	2. เขียนตัวบรรจงครึ่งบรรทัด อ่านยาก มีรอยลบหรือขีดฆ่า ไม่เรียบร้อย	(0 คะแนน)

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน
ประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**

คำชี้แจง : ให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน

โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนซึ่งมี 5 ระดับ คือ

เหมาะสมมากที่สุด	ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ตอนที่ 1 รายการประเมิน

คำถาม ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	รูปแบบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม สะดวกในการนำไปใช้					
2	คำชี้แจงและคำแนะนำสำหรับนักเรียนมีรายละเอียดชัดเจน นักเรียนปฏิบัติได้					
3	ภาพการ์ตูนมีความแปลกใหม่ ทันสมัยและน่าสนใจ					
4	ภาพการ์ตูนเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถพัฒนาการเขียน เชิงสร้างสรรค์ได้					
5	เนื้อหาเป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจและต้องการพัฒนาตนเอง					
6	กิจกรรมมีขั้นตอนจากง่ายไปหายาก นักเรียนสามารถปฏิบัติด้วย ตนเองได้					
7	กิจกรรมมีความหลากหลายทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการเขียน เชิงสร้างสรรค์					
8	การเฉลยทำให้นักเรียนเข้าใจและสามารถพัฒนาการเขียน เชิงสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น					

ตอนที่ 1 รายการประเมิน (ต่อ)

คำถาม ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
9	การวัดและประเมินผลไม่ง่ายและไม่ยากเกินไป					
10	เวลาที่ใช้การปฏิบัติกิจกรรมมีความเหมาะสม นักเรียนทำเสร็จตามกำหนดเวลา					
11	นักเรียนมีผลงานทำให้เกิดความภาคภูมิใจในการเรียนด้วยชุดกิจกรรม					
12	บรรยากาศในการเรียนส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแนวคิดในการเรียน					
13	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง					
14	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนมีความสุขในการเรียนและการร่วมกิจกรรม					
15	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนรู้จักการสร้างวินัยให้กับตนเอง					
16	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกันและช่วยเหลือผู้อื่น					
17	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนได้รับความรู้ยิ่งขึ้น					
18	การเรียนได้ชุดกิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น					
19	นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่นได้					
20	นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเรียนเรื่องอื่นๆ ได้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ให้นักเรียนตอบคำถามตามความเป็นจริง เพราะไม่มีผลใดๆ ต่อการให้คะแนน

ภาคผนวก ข

แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- แบบประเมินชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
- แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบประเมินชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ
เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(โดยผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาความเหมาะสมของรายการประเมินชุดกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย ✓

ลงในช่องที่ ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

เหมาะสมมากที่สุด	ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ตอนที่ 1 รายการประเมิน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ด้านการออกแบบ					
	1.1 องค์ประกอบครบถ้วนและสมบูรณ์ตามรูปแบบการสร้างชุดกิจกรรม					
	1.2 ขนาดและรูปแบบตัวอักษรเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3					
	1.3 รูปภาพประกอบน่าสนใจเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
	1.4 การจัดรูปแบบชุดกิจกรรมมีความโดดเด่นและน่าสนใจ					
2	เนื้อหา/สาระการเรียนรู้					
	2.1 รายละเอียดและคำชี้แจงที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน					
	2.2 ชุดกิจกรรมตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3					
	2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมพฤติกรรมที่ต้องการวัด					

ตอนที่ 1 รายการประเมิน (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					
		5	4	3	2	1	
2	เนื้อหา/สาระการเรียนรู้						
	2.4 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3						
	2.5 กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์						
	2.6 ภาพการ์ตูนประกอบคำตามแนวคิดหมวด 6 ใบ มีความหลากหลาย สามารถพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ตามลำดับ						
	2.7 กิจกรรมการฝึกปฏิบัติส่งเสริมทักษะการเรียนรู้จากง่ายไปหายาก						
	2.8 กิจกรรมเป็นแนวทางส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะให้ดียิ่งขึ้น						
	2.9 การใช้ภาษาชัดเจนถูกต้องตามหลักวิชาการ ข้อความอ่านเข้าใจง่าย						
	2.10 เฉลยมีความชัดเจนเป็นแนวทางสำหรับการนำไปใช้ได้เป็นอย่างดี						
	3	ด้านการวัดและประเมินผล					
		3.1 แบบทดสอบครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้					
3.2 แบบทดสอบวัดได้ตรงกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์							
3.3 จำนวนข้อทดสอบเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการวัด							
3.4 แบบทดสอบเป็นเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากชุดกิจกรรม							
3.5 เฉลยแบบทดสอบมีความชัดเจนและถูกต้องตรงประเด็น							

ตอนที่ 1 รายการประเมิน (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
4	ประโยชน์ที่ได้รับและการนำไปใช้					
	4.1 ชุดกิจกรรมเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์					
	4.2 ชุดกิจกรรมเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
	4.3 ชุดกิจกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ ได้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....โรงเรียน.....

**แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม
ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (โดยผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาความเหมาะสมของรายการประเมินชุดกิจกรรม โดยทำเครื่องหมาย ✓

ลงในช่องที่ ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

เหมาะสมมากที่สุด	ให้	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ตอนที่ 1 รายการประเมิน

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.1 ผลการเรียนรู้ตรงตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3					
	1.2 ผลการเรียนรู้ครอบคลุมพฤติกรรมที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรม					
	1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้บ่งชี้พฤติกรรมด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ					
2	สาระการเรียนรู้					
	2.1 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3					
	2.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์					
	2.3 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติวิชาและทันสมัย					

ตอนที่ 1 รายการประเมิน (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
3	กระบวนการเรียนรู้					
	3.1 กระบวนการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนชัดเจนและมีความเหมาะสม					
	3.2 กระบวนการเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบชุดกิจกรรม ภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์					
	3.3 กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการค้นพบ และหาคำตอบด้วยตนเอง					
	3.4 กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
	3.5 กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้					
4	สื่อการเรียนรู้					
	4.1 สื่อที่นำมาใช้มีความทันสมัย แปลกใหม่ และน่าสนใจ					
	4.2 สื่อที่นำมาใช้มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล					
	4.3 สื่อที่นำมาใช้ไม่ซับซ้อนเกินไป และสะดวกในการเคลื่อนย้าย					
5	การวัดและประเมินผล					
	5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัด					
	5.2 ใช้การวัดและประเมินผลด้วยวิธีการหลากหลาย					
	5.3 เกณฑ์ให้คะแนนมีรายละเอียดชัดเจน เหมาะสมกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง..... โรงเรียน.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University

**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
(โดยผู้เชี่ยวชาญ)**

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาความเหมาะสมของรายการประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดพฤติกรรมได้ตรงตามจุดประสงค์
- 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดพฤติกรรมได้ตรงตามจุดประสงค์
- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดพฤติกรรมได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์

ตอนที่ 1 รายการประเมิน

ชุดที่	ประเด็นพิจารณา	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1	1.1 รูปภาพและข้อความตอนที่ 1 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนคำและวลี			
	1.2 รูปภาพและข้อความตอนที่ 2 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนประโยค			
	1.3 รูปภาพและข้อความตอนที่ 3 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์			
2	2.1 รูปภาพและข้อความตอนที่ 1 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนคำและวลี			
	2.2 รูปภาพและข้อความตอนที่ 2 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนประโยค			
	2.3 รูปภาพและข้อความตอนที่ 3 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์			
3	3.1 รูปภาพและข้อความตอนที่ 1 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนคำและวลี			
	3.2 รูปภาพและข้อความตอนที่ 2 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนประโยค			
	3.3 รูปภาพและข้อความตอนที่ 3 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์			

ตอนที่ 1 รายการประเมิน (ต่อ)

จุดที่	ประเด็นพิจารณา	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
4	1.1 รูปภาพและข้อความตอนที่ 1 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนคำและวลี			
	1.2 รูปภาพและข้อความตอนที่ 2 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนประโยค			
	1.3 รูปภาพและข้อความตอนที่ 3 สอดคล้องและเหมาะสมกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....โรงเรียน.....

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน
ประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (โดยผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจ โดยทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- +1 ถ้าแน่ใจรายการประเมินนั้นมีความถูกต้อง
- 0 ถ้าไม่แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นมีความถูกต้อง
- 1 ถ้าแน่ใจว่ารายการประเมินนั้นไม่ถูกต้อง

ตอนที่ 1 รายการประเมิน

คำถาม ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1	รูปแบบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม สะดวกในการนำไปใช้			
2	คำชี้แจงและคำแนะนำสำหรับนักเรียนมีรายละเอียดชัดเจนนักเรียนปฏิบัติได้			
3	ภาพการ์ตูนมีความแปลกใหม่ ทันสมัยและน่าสนใจ			
4	ภาพการ์ตูนเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้			
5	เนื้อหาเป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจและต้องการพัฒนาตนเอง			
6	กิจกรรมมีขั้นตอนจากง่ายไปหายาก นักเรียนสามารถปฏิบัติด้วยตนเองได้			
7	กิจกรรมมีความหลากหลายทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์			
8	การเฉลยทำให้นักเรียนเข้าใจและสามารถพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น			
9	การวัดและประเมินผลไม่ง่ายและไม่ยากเกินไป			
10	เวลาที่ใช้การปฏิบัติกิจกรรมมีความเหมาะสม นักเรียนทำเสร็จตามกำหนดเวลา			

ตอนที่ 1 รายการประเมิน (ต่อ)

คำถาม ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
11	นักเรียนมีผลงานทำให้เกิดความภาคภูมิใจในการเรียนด้วยชุดกิจกรรม			
12	บรรยากาศในการเรียนส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแนวคิดในการเรียน			
13	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง			
14	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนมีความสุขในการเรียนและการร่วมกิจกรรม			
15	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนรู้จักการสร้างวินัยให้กับตนเอง			
16	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกันและช่วยเหลือผู้อื่น			
17	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนได้รับความรู้ยิ่งขึ้น			
18	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมช่วยให้นักเรียนความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น			
19	นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้อื่นได้			
20	นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเรียนเรื่องอื่น ๆ ได้			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง.....โรงเรียน.....

ภาคผนวก ค

คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

- ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)
- ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)
- ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (โดยผู้เชี่ยวชาญ)
- ค่าความยากรายข้อ (P) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 6 ข้อ
- ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ (โดยผู้เชี่ยวชาญ)
- ประสิทธิภาพชุดกิจกรรม (E_1/E_2) จากการทดลองภาคสนาม (1:100)

ตาราง ก.1 ค่าเฉลี่ยผลการประเมินชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ
เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
(โดยผู้เชี่ยวชาญ)

ที่.	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ผลการประเมิน		สรุปผล
		1	2	3	\bar{X}	S.D.	
1	ด้านการออกแบบ						
	1.1 องค์ประกอบครบถ้วนและสมบูรณ์ตามรูปแบบการสร้างชุดกิจกรรม	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.2 ขนาดและรูปแบบตัวอักษรเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.3 รูปภาพประกอบน่าสนใจเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
	1.4 การจัดรูปแบบชุดกิจกรรมมีความโดดเด่นและน่าสนใจ	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2	เนื้อหา/สาระการเรียนรู้						
	2.1 รายละเอียดและคำชี้แจงที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรมมีความชัดเจน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.2 ชุดกิจกรรมตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมพฤติกรรมที่ต้องการวัด	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.4 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง ก.1 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ผลการประเมิน		สรุปผล
		1	2	3	\bar{X}	S.D.	
2	เนื้อหา/สาระการเรียนรู้						
	2.5 กิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.6 ภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ มีความหลากหลาย สามารถพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ตามลำดับ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.7 กิจกรรมการฝึกปฏิบัติส่งเสริมทักษะการเรียนรู้จากง่ายไปหายาก	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.8 กิจกรรมเป็นแนวทางส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะให้ดียิ่งขึ้น	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.9 การใช้ภาษาชัดเจนถูกต้องตามหลักวิชาการ ข้อความอ่านเข้าใจง่าย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
	2.10 เฉลยมีความชัดเจนเป็นแนวทางสำหรับการนำไปใช้ได้เป็นอย่างดี	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3	ด้านการวัดและประเมินผล						
	3.1 แบบทดสอบครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
	3.2 แบบทดสอบวัดได้ตรงกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	3.3 จำนวนข้อทดสอบเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการวัด	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง ค.1 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ผลการประเมิน		สรุปผล
		1	2	3	\bar{X}	S.D.	
3	ด้านการวัดและประเมินผล						
	3.4 แบบทดสอบเป็นเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากชุดกิจกรรม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.5 เฉลยแบบทดสอบมีความชัดเจนและถูกต้องตรงประเด็น	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4	ประโยชน์ที่ได้รับและการนำไปใช้						
	4.1 ชุดกิจกรรมเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์	4	4	4	4.00	0.00	มาก
	4.2 ชุดกิจกรรมเป็นประโยชน์ต่อครูนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4	4	4	4.00	0.00	มาก
	4.3 ชุดกิจกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ ได้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.50	4.68	4.86	4.68	0.29	มากที่สุด

ตาราง ค.2 ค่าเฉลี่ยผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูน ประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (โดยผู้เชี่ยวชาญ)

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ผลการประเมิน		สรุปผล
		1	2	3	\bar{X}	S.D.	
1	ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้						
	1.1 ผลการเรียนรู้ตรงตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.2 ผลการเรียนรู้ครอบคลุมพฤติกรรมที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้บ่งชี้พฤติกรรมด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2	สาระการเรียนรู้						
	2.1 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	2.3 สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับธรรมชาติวิชาและทันสมัย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
3	กระบวนการเรียนรู้						
	3.1 กระบวนการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนชัดเจนและมีความเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58	มาก
	3.2 กระบวนการเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง ก.2 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ผลการประเมิน		สรุปผล
		1	2	3	\bar{X}	S.D.	
3	กระบวนการเรียนรู้						
	3.3 กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักหาคำตอบด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.4 กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4	4	5	4.33	0.58	มาก
	3.5 กระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
4	สื่อการเรียนรู้						
	4.1 สื่อที่นำมาใช้มีความทันสมัยแปลกใหม่ และน่าสนใจ	4	4	4	4.00	0.00	มาก
	4.2 สื่อที่นำมาใช้มีความยืดหยุ่นสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	4	4	4	4.00	0.00	มาก
	4.3 สื่อที่นำมาใช้ไม่ซับซ้อนเกินไปและสะดวกในการเคลื่อนย้าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5	การวัดและประเมินผล						
	5.1 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่ต้องการวัด	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	5.2 ใช้การวัดและประเมินผลด้วยวิธีการหลากหลาย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	5.3 เกณฑ์ให้คะแนนมีรายละเอียดชัดเจน เหมาะสมกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ย	4.29	4.65	4.76	4.57	0.44	มากที่สุด

ตาราง ค.3 คำนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
(โดยผู้เชี่ยวชาญ)

ชุดที่	แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	แปลค่า ความหมาย	สรุป
		1	2	3				
1	ตอนที่ 1 คำและวลี	0	0	+1	1.00	0.33	ใช้ไม่ได้	ตัดออก
	ตอนที่ 2 ประโยค	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	
	ตอนที่ 3 การเขียน เชิงสร้างสรรค์	0	0	+1	1.00	0.33	ใช้ไม่ได้	
2	ตอนที่ 1 คำและวลี	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	ตัดออก
	ตอนที่ 2 ประโยค	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	
	ตอนที่ 3 การเขียน เชิงสร้างสรรค์	0	0	+1	1.00	0.33	ใช้ไม่ได้	
3	ตอนที่ 1 คำและวลี	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	เลือกไว้
	ตอนที่ 2 ประโยค	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	
	ตอนที่ 3 การเขียน เชิงสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	
4	ตอนที่ 1 คำและวลี	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	เลือกไว้
	ตอนที่ 2 ประโยค	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	
	ตอนที่ 3 การเขียน เชิงสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้	

ตาราง ค.4 ค่าความยากรายข้อ (P) และค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชุดที่/ตอนที่	ค่าความยาก		อำนาจจำแนก		สรุปผล คุณภาพของ ข้อสอบ
	(P)	แปลผล	(D)	แปลผล	
ชุดที่ 1					
ตอนที่ 1 คำและวลี	0.45	ใช้ได้	0.61	ใช้ได้	ใช้ได้
ตอนที่ 2 ประโยค	0.36	ใช้ได้	0.56	ใช้ได้	ใช้ได้
ตอนที่ 3 การเขียนเชิงสร้างสรรค์	0.45	ใช้ได้	0.59	ใช้ได้	ใช้ได้
ชุดที่ 2					
ตอนที่ 1 คำและวลี	0.45	ใช้ได้	0.61	ใช้ได้	ใช้ได้
ตอนที่ 2 ประโยค	0.43	ใช้ได้	0.59	ใช้ได้	ใช้ได้
ตอนที่ 3 การเขียนเชิงสร้างสรรค์	0.47	ใช้ได้	0.58	ใช้ได้	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่น $\alpha = 0.98$

ตาราง ค.5 ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (โดยผู้เชี่ยวชาญ)

คำถาม ข้อที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล การประเมิน
		1	2	3			
1	รูปแบบของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม สะดวกในการนำไปใช้	+1	+1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
2	คำชี้แจงและคำแนะนำสำหรับนักเรียนมีรายละเอียดชัดเจน นักเรียนปฏิบัติได้	+1	+1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
3	ภาพการ์ตูนมีความแปลกใหม่ ทันสมัย และน่าสนใจ	0	+1	+1	2.00	0.67	ใช้ได้
4	ภาพการ์ตูนเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้	0	0	+1	1.00	0.33	ใช้ได้
5	เนื้อหาเป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจและต้องการพัฒนาตนเอง	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
6	กิจกรรมมีขั้นตอนจากง่ายไปหายาก นักเรียนสามารถปฏิบัติด้วยตนเองได้	+1	+1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
7	กิจกรรมมีความหลากหลายทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์	+1	+1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
8	การเฉลยทำให้นักเรียนเข้าใจและสามารถพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
9	การวัดและประเมินผลไม่ยุ่งและไม่ยากเกินไป	+1	0	+1	2.00	0.67	ใช้ได้

ตาราง ค.5 (ต่อ)

คำถาม ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ΣR	IOC	สรุปผล การประเมิน
		1	2	3			
10	เวลาที่ใช้การปฏิบัติกิจกรรมเหมาะสม นักเรียนทำเสร็จตามกำหนดเวลา	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
11	นักเรียนมีผลงานทำให้เกิดความ ภาคภูมิใจในการเรียนด้วยชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
12	บรรยากาศในการเรียนส่งเสริม ให้นักเรียนเกิดแนวคิดในการเรียน	+1	+1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
13	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมส่งเสริม ให้รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
14	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียน มีความสุขในการเรียนการร่วมกิจกรรม	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
15	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนรู้จัก การสร้างวินัยให้กับตนเอง	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
16	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมได้รู้จักการ ทำงานร่วมกันและช่วยเหลือผู้อื่น	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
17	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมนักเรียนได้รับ ความรู้ยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
18	การเรียนด้วยชุดกิจกรรมช่วยให้ นักเรียนความสามารถด้านการเขียน เชิงสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้
19	นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ ผู้อื่นได้	+1	0	+1	2.00	0.67	ใช้ได้
20	นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ ประโยชน์ในการเรียนเรื่องอื่น ๆ ได้	+1	+1	+1	3.00	1.00	ใช้ได้

ตาราง ค.6 ประสิทธิภาพชุดกิจกรรม (E1/ E2) จากการทดลองภาคสนาม (1:100)

เลขที่	ชุดกิจกรรมที่												E1	E2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	(600)	(60)
1	39	35	39	38	40	36	38	35	39	38	35	39	451	43
2	39	38	43	42	42	39	43	43	42	41	43	45	500	45
3	40	34	39	41	45	38	39	40	42	39	36	43	476	42
4	36	32	38	35	35	32	35	38	39	32	35	37	424	40
5	43	42	45	44	46	42	45	46	46	44	46	47	536	49
6	41	34	39	38	43	37	39	40	40	37	39	41	468	43
7	35	32	38	38	36	34	37	40	40	34	38	44	446	44
8	42	37	39	40	45	39	40	43	45	40	41	46	497	45
9	39	37	41	43	43	39	42	43	45	40	43	44	499	47
10	45	40	42	46	46	39	41	45	46	41	44	46	521	50
11	38	35	36	39	39	37	39	40	39	35	38	41	456	48
12	46	45	47	47	46	46	48	48	47	46	47	49	562	54
13	45	44	46	46	45	43	47	47	46	43	48	48	548	52
14	43	41	44	44	45	41	45	46	46	42	46	46	529	54
15	40	36	40	39	41	39	40	42	44	40	42	45	488	50
16	43	42	44	44	44	42	44	45	46	43	45	46	528	52
17	45	40	42	46	46	40	44	45	46	41	44	46	525	53
18	42	36	40	41	44	39	44	45	46	40	45	46	508	50
19	46	45	46	45	45	44	46	47	47	45	47	48	551	56
20	43	41	45	46	44	42	45	46	45	41	45	47	530	51
21	43	42	44	44	44	43	45	45	45	42	46	47	530	49
22	38	35	36	40	39	37	39	42	40	35	38	43	462	47
23	40	38	43	43	40	40	44	45	42	40	45	46	506	52
24	41	35	38	40	42	39	40	40	42	37	40	41	475	50
25	38	35	36	40	40	38	41	43	42	38	41	43	475	47

ตาราง ก.6 (ต่อ)

เลขที่	ชุดกิจกรรมที่												E1	E2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	(600)	(60)
26	39	37	42	43	41	40	44	44	42	40	44	46	502	52
27	36	32	34	38	38	35	37	40	39	34	38	41	442	45
28	41	39	43	45	42	40	43	45	43	40	44	45	510	53
29	41	39	42	44	43	40	44	45	44	40	45	45	512	52
30	39	36	42	42	43	37	43	44	45	39	43	45	498	50
ΣX	1226	1134	1233	1261	1272	1177	1261	1297	1300	1187	1271	1336	14955	1465
\bar{X}	40.87	37.80	41.10	42.03	42.40	39.23	42.03	43.23	43.33	39.57	42.37	44.53	498.50	48.83
S.D.	2.97	3.75	3.38	3.10	2.98	2.98	3.24	3.00	2.70	3.30	3.75	2.79	35.07	4.04
ร้อยละ	81.73	75.60	82.20	84.07	84.80	78.47	84.07	86.47	86.67	79.13	84.73	89.07	83.08	81.39

ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม (E1/ E2) เท่ากับ 83.08/81.39

ภาคผนวก ง
ระดับคะแนนของการทดสอบ

- ค่าเฉลี่ยร้อยละ คะแนนระหว่างเรียน (E_1) ของชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถามตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- คะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หลังเรียน (Post-test) และความก้าวหน้า (D) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตาราง ง.1 ค่าเฉลี่ยร้อยละ คะแนนระหว่างเรียน (E1) ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม
ตามแนวคิดหมวด 6 ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ชุดกิจกรรมที่												รวม	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	40	38	43	43	40	40	44	45	42	40	45	46	506	84.33
2	39	38	43	42	42	39	43	43	42	41	43	45	500	83.33
3	39	37	42	43	41	40	44	44	42	40	44	46	502	83.67
4	45	44	46	46	45	43	47	47	46	43	48	48	548	91.33
5	41	39	43	45	42	41	43	45	43	42	44	46	514	85.67
6	41	39	42	44	43	40	44	45	44	40	45	45	512	85.33
7	39	36	42	42	43	37	43	44	45	39	43	45	498	83.00
8	41	40	43	43	43	41	45	45	44	42	46	47	520	86.67
9	43	42	44	44	44	42	44	45	46	43	45	46	528	88.00
10	39	37	41	43	43	39	42	43	45	40	43	44	499	83.17
11	43	42	45	44	46	42	45	46	46	44	46	47	536	89.33
12	46	45	46	45	45	44	46	47	47	45	47	48	551	91.83
13	43	41	44	44	45	41	45	46	46	42	46	46	529	88.17
14	43	41	45	46	44	42	45	46	45	41	45	47	530	88.33
15	43	42	44	44	44	43	45	45	45	42	46	47	530	88.33
16	46	45	47	47	46	46	48	48	47	46	47	49	562	93.67
17	47	46	46	48	47	46	48	49	48	45	48	49	567	94.50
ΣX	718	692	746	753	743	706	761	773	763	715	771	791	8932	
\bar{X}	42.24	40.71	43.88	44.29	43.71	41.53	44.76	45.47	44.88	42.06	45.35	46.53	525.41	
S.D.	2.66	3.08	1.73	1.69	1.86	2.40	1.71	1.62	1.83	2.05	1.62	1.42	1.97	
ร้อยละ	84.47	81.41	87.76	88.59	87.41	83.06	89.53	90.94	89.76	84.12	90.71	93.06	87.57	

ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม (E1/ E2) เท่ากับ 87.57/84.61

ตาราง ง.2 คะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หลังเรียน (Post-test) และความก้าวหน้า (D)
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เลขที่	ก่อนเรียน (Pre-test)				หลังเรียน (Post-test)				ความก้าวหน้า (D) ร้อยละ
	ชุด 1 30	ชุด 2 30	รวม 60	ร้อยละ	ชุด 1 30	ชุด 2 30	รวม 60	ร้อยละ	
1	12	15	27	45.00	24	25	49	81.67	36.67
2	12	14	26	43.33	24	25	49	81.67	38.33
3	10	14	24	40.00	23	26	49	81.67	41.67
4	11	13	24	40.00	25	26	51	85.00	45.00
5	12	14	26	43.33	25	25	50	83.33	40.00
6	8	13	21	35.00	23	26	49	81.67	46.67
7	12	14	26	43.33	24	25	49	81.67	38.33
8	13	13	26	43.33	25	25	50	83.33	40.00
9	11	14	25	41.67	24	26	50	83.33	41.67
10	13	13	26	43.33	24	24	48	80.00	36.67
11	11	10	21	35.00	25	25	50	83.33	48.33
12	13	13	26	43.33	27	26	53	88.33	45.00
13	10	12	22	36.67	24	26	50	83.33	46.67
14	9	10	19	31.67	23	27	50	83.33	51.67
15	10	15	25	41.67	25	25	50	83.33	41.67
16	14	15	29	48.33	28	29	57	95.00	46.67
17	13	15	28	46.67	29	30	59	98.33	51.67
ΣX	194	227	421		422	441	863		
\bar{X}	11.41	13.35	24.76	41.27	24.82	25.94	50.76	84.61	43.33
S.D.	1.62	1.54	2.66		1.70	1.52	2.95		

ภาคผนวก จ
หนังสือขอความอนุเคราะห์

- รายนามผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจประเมินเครื่องมือ

1. นางนฤมล จันทร์สุขวงศ์

วุฒิการศึกษา ค.ม. สาขาวิจัยการศึกษา

ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3

2. นางพิชามณต์ สุภา

วุฒิการศึกษา กศ.ม. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านโคกสูงภูขาด อำเภอหนองกี่

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3

3. นายสวัสดิ์ ปะวะเค

วุฒิการศึกษา ศษ.บ. สาขาวิชาภาษาไทย และ ค.บ. สาขาวิชาภาษาไทย

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนมิตรภาพโนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๒๐/ ๑๑๓

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๑๕ มกราคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน นางนฤมล จันทร์สุขวงศ์

ด้วย นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวก ๖ ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.เบญจพร วรณูปถัมภ์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องนี้อย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ในการทำการวิจัยและศึกษาข้อมูลครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ทำการวิจัยจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล สมकुณา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐ ๔๕๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๕๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๕๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๒๐/ ๖๑๓

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๑๕ มกราคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน นางพิชามณต์ สุภา

ด้วย นางสาวปรีศนา ทะวันเวทย์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวก ๖ ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.เบญจพร วรณูปถัมภ์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องนี้อย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ในการทำการวิจัยและศึกษาข้อมูลครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ทำการวิจัยจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล สมคุณา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐ ๔๔๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๔๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๔๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๒๐/ ๖๑๑

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๑๕ มกราคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน นายสวัสดิ์ ปะวะเค

ด้วย นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวก ๖ ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.เบญจพร วรรณูปถัมภ์ เป็นประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในเรื่องนี้อย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ในการทำการวิจัยและศึกษาข้อมูลครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ทำการวิจัยจะได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล สมคุณา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐ ๔๕๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๕๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๕๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๑๑/ ๖๔๓

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบขออนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือการวิจัย

เรียน โรงเรียนบ้านหนองหว้า

ด้วย นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดทอมวก ๖ ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.เบญจพร วรรณูปถัมภ์ เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในกรณีนี้นักศึกษามีความประสงค์ในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัยที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือในการวิจัย

ดังนั้นจึงขออนุญาตให้ นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ ใช้เครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างสำหรับกำหนดการทำงานผู้ทำการวิจัยจะประมาณในรายละเอียดอีกครั้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล สมคุณา)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานคณบดี

โทร ๐ ๔๕๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๕๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๕๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๑๑/ ๖๔๓

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘

เรื่อง ขออนุญาตเคราะห้ทดลองเครื่องมือการวิจัย

เรียน โรงเรียนบ้านโคกสูงคูขาด

ด้วย นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดหมวก ๖ ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.เบญจพร วรรณูปถัมภ์ เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในกรณีนี้นักศึกษามีความประสงค์ในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัยที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือในการวิจัย

ดังนั้นจึงขออนุญาตให้ นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ ใช้เครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างสำหรับกำหนดการทำงานผู้ทำการวิจัยจะประมาณในรายละเอียดอีกครั้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล สมคุณา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานคณบดี

โทร ๐ ๔๕๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๕๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๕๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๑๑/ ๖๔๓

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือการวิจัย

เรียน โรงเรียนบ้านโคกสว่าง

ด้วย นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดทฤษฎี ๖ ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.เบญจพร วรรณูปถัมภ์ เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการนี้นักศึกษามีความประสงค์ในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัยที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือในการวิจัย

ดังนั้นจึงขออนุญาตให้ นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ ใช้เครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างสำหรับกำหนดการทำงานผู้ทำการวิจัยจะประมาณในรายละเอียดอีกครั้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล สมคุณา)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานคณบดี

โทร ๐ ๔๕๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๕๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๕๖๑ ๒๘๕๘



ที่ ศธ ๐๕๔๕.๑๑/ ๖๔๓

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ตำบลในเมือง อำเภอเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ๓๑๐๐๐

๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘

เรื่อง ขออนุมัติคราะห์ทดลองเครื่องมือการวิจัย

เรียน โรงเรียนมิตรภาพโนนสมบูรณ์

ด้วย นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมภาพการ์ตูนประกอบคำถาม ตามแนวคิดทอมวก ๖ ใบ เพื่อพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยมี ดร.เบญจพร วรณูปถัมภ์ เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในกรณีนี้นักศึกษามีความประสงค์ในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัยที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือในการวิจัย

ดังนั้นจึงขออนุญาตให้ นางสาวปริศนา ทะวันเวทย์ ใช้เครื่องมือในการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างสำหรับกำหนดการทำงานผู้ทำการวิจัยจะประมาณในรายละเอียดอีกครั้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงมล สมकुณา)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สำนักงานคณบดี

โทร ๐ ๔๕๖๑ ๑๒๒๑, ๐ ๔๕๖๐ ๑๖๑๖ ต่อ ๓๘๐๖

โทรสาร ๐ ๔๕๖๑ ๒๘๕๘

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ	ปริศนา ทะวันเวทย์
วัน เดือน ปีเกิด	12 พฤศจิกายน 2531
ที่อยู่ปัจจุบัน	104 หมู่ 10 ตำบลประโคนชัย อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ รหัสไปรษณีย์ 31140
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนมิตรภาพโนนสมบูรณ์ อำเภอหนองกี่ จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2555 ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2561 ปริญญาโท ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์