

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษา
โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ

ปริญญานิพนธ์

ของ

ปราณีต มาลัยวงษ์

29 ส.ย. 2524

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 พระโขนง กรุงเทพฯ 11 โทร. 3921575, 3915058

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประธานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
เมษายน 2523

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา
โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ

บทคัดย่อ
ของ
ปราณีต มาลัยวงศ์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
เมษายน 2523

* ลิส ✓)

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนซึ่งได้แก่ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะคิดวิเคราะห์ศิลปะศึกษา และทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2522 ของโรงเรียนบ้านหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 65 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองซึ่งสอนโดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ 31 คน และกลุ่มควบคุมซึ่งสอนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ 34 คน กลุ่มตัวอย่างทั้งสองเรียนจากชุดการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้เนื้อหาเดียวกันจำนวน 12 เรื่อง ใช้เวลาสอน 36 คาบ ๆ ละ 20 นาทีเท่ากัน ค่าเนนการทดลองโดยใช้แบบ Randomized Control Group-Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 2 ชุด ซึ่งมีค่าสหสัมพันธ์กัน-.69 ชุดที่ 1 ใช้ทดสอบก่อนเรียน และชุดที่ 2 ใช้ทดสอบหลังเรียน แบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง และแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ซึ่งดัดแปลงมาจากแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ของ ฉันทนา ภาคบังกช แบบสอบถามทั้ง 2 ชุดมีค่าความเชื่อมั่น .56 และ .82 ตามลำดับ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่ม

ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา และทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองไม่แตกต่างกัน

A COMPARATIVE STUDY OF CREATIVE THINKING BETWEEN
FOURTH GRADE STUDENTS LEARNING ART THROUGH
GROUP PROCESS AND CONVENTIONAL APPROACH

AN ABSTRACT

BY

PRANEET MALAIWONG

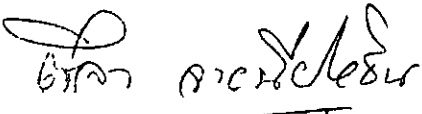
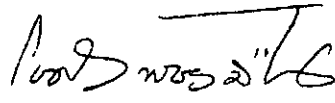
Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakharinwirot University
April 1980

The purposes of this study were to compare learning effects which are creative thinking, attitudes towards Art Education and attitudes in human relationship, between two groups of Prathom Suksa 4 students study Art through group process and through conventional approach.

The subjects were sixty-four Prathom Suksa 4 students from Mak-Keang School, Udonnatham province during academic year 1979. Using group process teaching with thirty-one students of the experimental group, and the conventional teaching with other thirty-four controlled group students for subjects studied. Both groups learned the same subject -matter of twelve art lessons which were divided into thirty-six periods of twenty minutes each, constructed by the researcher. The Randomized Control Group Pretest - Posttest Design was used. The two tests of creative thinking with the correlation .69, one of which was used as the pretest and the other as the posttest; the attitude scales towards Art Education constructed by the researcher with the reliability .56; and the attitude scales to measure the students' attitudes in human relationship adapted from Chantana Pakbongkot with reliability .82, were used as the instruments. A 't - test' analysis was used to compare between means of each group.

The result, showed that **creative** thinking scores of the experimental group were significantly higher than those of the controlled group **while** the students' attitudes towards Art Education scores and attitudes in human relationship scores of both groups differ non significantly.

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

 ประธาน
 กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

การทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับความช่วยเหลือและแนะนำอย่างดียิ่งจาก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศีลา จายนีโยธิน อาจารย์ ดร. โชติ เพชรชื่น
และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปฐม นิคมานนท์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์
ทั้งสามท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณอาจารย์ใหญ่ คณะครู และนักเรียนโรงเรียนเทศบาล 3
โรงเรียนเทศบาล 7 และโรงเรียนบ้านหมากแข้ง ที่ให้ความร่วมมือใน
การทดลองและรวบรวมข้อมูล อาจารย์คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูอุดรธานี
ที่ให้ความช่วยเหลือในการวิเคราะห์ข้อมูล คุณแม่ และคุณสิทธิ มาลัยวงศ์ ที่ให้
ความช่วยเหลือและให้กำลังใจตลอดมา พร้อมทั้งขอขอบคุณเพื่อน ๆ น้อง ๆ และ
ทุกคนที่มีส่วนช่วยให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี

ปราณีต มาลัยวงศ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	8
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	8
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนศิลปะศึกษา	12
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ	21
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์	23
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	30
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	36
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	37
กลุ่มตัวอย่าง	37
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยค้นคว้า	39
การดำเนินการทดลอง	58
ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล	60
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	61
4 ผลการศึกษาทดลองและการวิเคราะห์ข้อมูล	65
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	65
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	66

5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	74
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	74
	สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	74
	กลุ่มตัวอย่าง	75
	เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า	75
	การดำเนินการทดลอง	76
	สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	76
	อภิปรายผล	77
	ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษาครั้งนี้	80
	ข้อเสนอแนะทั่วไป	83
	ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป	84
	บรรณานุกรม	85
	ภาคผนวก	92
	ภาคผนวก ก.	
	การวิเคราะห์ข้อมูล	93
	ภาคผนวก ข.	
	เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล	116
	ภาคผนวก ค.	
	บทเรียนศิลปะแบบปกติ	
	บทเรียนศิลปะโดยวิธีกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์	149

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์จากการทดสอบเพื่อเลือก กลุ่มตัวอย่าง	38
2	การแจกแจงเพศและจำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง	38
3	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับของเด็ก แต่ละคนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 การสร้าง ภาพจากวงกลม และสี่เหลี่ยม	44
4	ค่าสหสัมพันธ์ ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมของแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 2 "ประโยชน์ของสิ่งของ"	44
5	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบ ฉบับที่ 3 "ผลที่จะเกิดขึ้น"	45
6	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์รวมทุกฉบับ ทางด้าน ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม	45
7	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนเอกลักษณ์ กับคะแนนจำนวนของแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ชุด ข. ทั้ง 5 ฉบับ	48
8	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบ ฉบับที่ 1 "ประเภทเดียวกัน"	49
9	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบ ฉบับที่ 2 "ประโยชน์ของสิ่งของ"	50
10	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบ ฉบับที่ 3 "ความเหมือน"	50
11	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมของแบบทดสอบ ฉบับที่ 4 "ความหมายของภาพเส้น"	51

12	ค่าสหสัมพันธ์ ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมของแบบทดสอบ ฉบับที่ 5 "ความหมายของเส้น"	51
13	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 5 ฉบับ ทั้งคะแนน จำนวน และคะแนนเอกลักษณ์ จากการทดสอบนักเรียน 80 คน	52
14	แบบแผนการวิจัย	59
15	เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม	66
16	เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม	67
17	เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา ก่อนเรียนของกลุ่ม ทดลองและกลุ่มควบคุม	68
18	เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	69
19	เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา หลังเรียนของกลุ่ม ทดลองและกลุ่มควบคุม	70
20	เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติก้านมนุษยสัมพันธ์ก่อนเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม	71
21	เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติก้านมนุษยสัมพันธ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	72
22	เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติก้านมนุษยสัมพันธ์หลังเรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม	73

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
(แผนภูมิ โครงสร้างบทเรียนตามทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์	28

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันประเทศไทยกำลังอยู่ในระยะเร่งรัดพัฒนา เพื่อความอยู่รอดของชาติและเพื่อเพิ่มพูนคุณภาพของชีวิตให้แก่ประชาชน การพัฒนาประเทศจะดำเนินไปได้อย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะของพลเมืองส่วนใหญ่ของประเทศเป็นสำคัญ การพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง อุตสาหกรรมและอื่น ๆ ย่อมต้องอาศัยประชาชนที่มีความสามารถเป็นกำลังอันสำคัญ ฉะนั้นการพัฒนาคุณภาพของประชากร จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาประเทศ

จุดประสงค์ที่สำคัญในการพัฒนาคุณภาพของประชากร ก็คือ การก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะและพฤติกรรมของเขาไปในทิศทางที่พึงประสงค์ และพฤติกรรมทาง ๆ ของพลเมืองส่วนใหญ่จะช่วยสนับสนุนตลอดจนไม่ขัดขวาง การพัฒนาประเทศทางด้านต่าง ๆ ที่กล่าวแล้ว ฉะนั้นการพัฒนาบุคลากรจึงควรเป็นไปอย่างมีขั้นตอน คือ เริ่มด้วยการจำกัดจำนวนการเกิดของประชากร แล้วปลูกฝังลักษณะความเป็นพลเมืองที่ดีให้แก่ประชากร และสร้างนิสัยที่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศให้แก่ประชาชน (ทองเคื่อน พันธมนาวิน 2520 : 1)

การพัฒนาคุณภาพของประชากรนั้นจำเป็นต้องจำกัดจำนวนของพลเมือง เพราะการมีพลเมืองมากเกินไปรัฐบาลไม่สามารถจัดการศึกษาอบรม และให้บริการต่าง ๆ แก่ประชาชนได้อย่างเพียงพอ ดังนั้นจึงต้องมีการควบคุมปริมาณการเพิ่มของประชากรไม่ให้เพิ่มเร็วเกินไป การเสริมสร้างคุณภาพให้แก่ประชากรจำนวนน้อยย่อมทำให้มีประสิทธิภาพได้มากกว่าประชากรที่มีจำนวนมาก การปลูกฝังความเป็นพลเมืองดี ซึ่งเป็นการสร้างคุณภาพด้านหนึ่งนั้นก็ให้แก่การก่อให้เกิดคุณธรรมจริยธรรม ถ้าประชาชนเป็นผู้มีจริยธรรมสูง เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัวก็ย่อมช่วยให้สามารถพัฒนาประเทศได้อย่างรวดเร็ว ส่วนการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศนั้นมีอยู่หลายประการ เช่น การรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การเป็นผู้มีความต้องการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ มีความเป็นผู้นำ กล้าแสดงออกซึ่งความคิดเห็น สามารถทำงานร่วมกับคนอื่นได้อย่างราบรื่น มีความคิดสร้างสรรค์ และมี

ความเป็นประชาธิปไตย เป็นต้น (ดวงเดือน พันธุมนาวิน 2520 : 2) เมื่อพิจารณาคุณสมบัติที่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ ของคนไทยแล้วพบว่าส่วนใหญ่ยังขาดคุณสมบัติดังกล่าวอยู่มาก (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 160) ฉะนั้นในการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งที่จะศึกษาเกี่ยวกับการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กไทยสองประการคือ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ

๑) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการแสดงออกถึงสิ่งที่มีอยู่ในตัวบุคคล

อาจแสดงออกมาในรูปของถาวรกระบวน การผลิต—ถาวรออกความคิดใหม่ ๆ การแก้ปัญหาใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติประจำตัวของเด็กแต่ละคนซึ่งจะมีมากน้อยเพียงไรนั้นขึ้นอยู่กับโอกาสที่จะได้รับการส่งเสริมอย่างถูกต้องและเหมาะสม

(สุชา จันทน์เอม 2510 : 19) ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญทั้งต่อชีวิตและสังคม ทั้งนี้เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดการคิดและการกระทำ

เป็นการบุกเบิกความก้าวหน้าทั้งทางด้านเทคโนโลยี และวิทยาการทั้งปวง (ศิลา จาบุญโยชิน 2522 : คำนำ) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยคุณลักษณะหลายประการและที่สำคัญยิ่งก็คือการมีความคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นในสมองแล้วแปรความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำ (Torrance. 1962 : 16) ความคิดสร้างสรรค์จึงก่อให้เกิดการผลิตขึ้น และยังเป็นการนำเอาความรู้ใหม่ ๆ ทางวิชาการไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ทางการศึกษาได้ก่อให้เกิดแนวคิด ทฤษฎี และวิธีการใหม่ ๆ ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา ทางศิลปะ และดนตรี ก็ได้ก่อให้เกิดผลงานใหม่ ๆ ทางด้านวรรณกรรม และศิลปกรรมต่าง ๆ ที่มีคุณค่าต่อมนุษย์ ทั้งทางด้านอารมณ์ และประโยชน์ใช้สอย ส่วนความคิดสร้างสรรค์ทางด้านวิทยาศาสตร์ก็ได้ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงก้าวหน้าทางด้านวิทยาการ และเทคโนโลยี มีการคิดค้นประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ที่อำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์มากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ทางวิทยาศาสตร์นี้ได้ให้คุณประโยชน์แก่มนุษย์โลกอย่างมหาศาล และในขณะเดียวกันหากมนุษย์นำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ในทางลบ ก็สามารถก่อให้เกิดความไม่สงบเดือดร้อนขึ้น

ได้เช่นกัน ดังเช่นภัยจากสงคราม ซึ่งมนุษย์ได้คิดค้นอาวุธนานาชนิดและในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อทำลายมนุษย์ด้วยกันเอง ก็เป็นผลมาจากความคิดสร้างสรรค์นั้นเอง ดังนั้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงควรปลูกฝังไปพร้อม ๆ กับจริยธรรมและคุณลักษณะอื่น ๆ ที่พึงประสงค์ >

โดยทั่วไปแล้วผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ในคานต่าง ๆ นับเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจ ทฤษฎีพัฒนาประเทศด้านเศรษฐกิจตามแนวคิดของ เฮเกน (Hagen) บิดหลักสำคัญประการหนึ่งว่า ความคิดสร้างสรรค์ในวิทยาการผลิต (Technological Creativity) นั้นมีอยู่ในทุกสังคม และต้องมีมากพอ จึงจะทำให้เศรษฐกิจก้าวหน้าได้ (ศรีปริญา งามโมกข์ 2515 : 378) ดังนั้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องปฏิบัติอย่างยิ่ง เนื่องจากประเทศชาติในปัจจุบันต้องการบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์อีกเป็นจำนวนมาก เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการผลิตและพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติ อันมีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์เต็มที่และคุ้มค่าที่สุด

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพที่อาจส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ (Gale, 1960 : 430) แต่ถ้าไม่ได้รับการเอาใจใส่ตั้งแต่เยาว์วัยแล้ว ความสามารถด้านนี้จะจะไม่พัฒนาขึ้น อาจหยุดชะงัก หรือถดถอยไปในที่สุด การเรียนการสอน ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนต่างมีผลโดยตรงต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ครูและผู้บริหารจึงมีบทบาทสำคัญในการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ที่จะเอื้ออำนวยให้เด็กได้ใช้ความสามารถด้านนี้อย่างเต็มที่ เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด ได้แก้ปัญหา และได้สร้างผลผลิตใหม่ ๆ ตามกำลังความสามารถของเขาโดยมีผู้ใหญ่สนับสนุนแนะนำ และคอยให้กำลังใจก็อาจเป็นวิธีการที่จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แกเด็กได้

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอาจทำได้หลายวิธี โดยทั่วไปยอมรับกันว่า การสอนที่สนับสนุนและเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดความสามารถของเขาอย่างอิสระ มีการเร้าหรือกระตุ้นให้เด็กคิดแก้ปัญหาหลาย ๆ แบบด้วยตนเอง ฝึกให้รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล ตลอดจนให้มีโอกาสได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองนั้น สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ และการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถทำได้ในทุกสาขาวิชา (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2520 : 121) โดยใช้เทคนิคหรือวิธีสอนที่ยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดแก้ปัญหาใหม่ ๆ

อยู่เสมอ ซึ่งมีได้เน้นเฉพาะเนื้อหาหรือความจำดังที่เคยใช้ในกระบวนการเรียนการสอนแบบเดิม การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียว หากแต่ขึ้นอยู่กับกระบวนการสอนที่ครูนำมาใช้ด้วย วิชาศิลปะศึกษาเป็นวิชาหนึ่งที่มีลักษณะเนื้อหาที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้มาก ดังที่ เฮแมน (Hayman) กล่าวว่า การสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้นั้นคงไม่มีอะไรดีเท่ากับการเรียนศิลปะศึกษา (สวัสดิ์ จงกล 2512 : 611 อ้างอิงมาจาก D. Arcy Hayman. 1960) และศิลปะศึกษานอกจากจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ได้แล้ว ยังเป็นวิชาที่จะช่วยพัฒนาบุคลิกภาพ พัฒนาจิตใจ ปลุกฝังความรักชาติ รักวัฒนธรรมประเพณี และรสนิยมค่านิยมอันดีงามได้อีกด้วย (วิชย วงษ์ใหญ่ 2515 : บทนำ)

การเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงที่มีแนวโน้มดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากโรงเรียนสาธิตของสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้มีการปรับปรุงการเรียนการสอนโดยให้นักเรียนมีอิสระที่จะคิดสร้างผลงานทางศิลปะออกมาตามระดับความสามารถ มีการกระตุ้นให้กำลังใจ และให้นักเรียนได้สนุกสนานกับกิจกรรมที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ก่อรูปทั้งมีครูที่เชี่ยวชาญในการสอนศิลปะอย่างเพียงพอ ผลการเรียนการสอนตามหลักสูตรของโรงเรียนสาธิตจึงปรากฏว่านักเรียนสาธิตมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนในโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ (เชาวนา บุตรสุริยพันธ์ 2514 : 82)

แต่การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็ยังอยู่ในขอบเขตจำกัด คือ ทำได้เฉพาะโรงเรียนขนาดใหญ่ ซึ่งอยู่ในเมือง หรือโรงเรียนสาธิตเท่านั้น ส่วนโรงเรียนที่อยู่นอกเมืองหรือตามชนบททั่วไปก็ยังไม่อาจที่จะทำได้เนื่องจากประสบกับปัญหาการขาดแคลนในด้านต่าง ๆ เช่น ค่านักสอนที่ครูจะนำมาให้นักเรียนฝึกปฏิบัติไม่เพียงพอ ขาดครูที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและมีความเข้าใจในวิธีการสอนศิลปะโดยตรง นอกจากนี้โรงเรียนบางแห่งก็ประสบกับปัญหาการขาดความร่วมมือสนับสนุนจากผู้นปกครอง จากนักเรียน และแม่จากผู้บริหารโดยตรง ซึ่งมองไม่เห็นความสำคัญของวิชานี้ และปัญหาที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่งก็คือวิธีสอนศิลปะที่ครูยังยึดแนวการสอนแบบเก่าที่เน้นรูปแบบ และผลสำเร็จของผลงานโดยไม่คำนึงถึงความสามารถของเด็ก

เช่น การสอนวาดเขียน ยังคงสอนให้นักเรียนวาดภาพตามแบบที่ครูกำหนดให้ โดยให้นักเรียนพยายามทำให้เหมือนจริงให้มากที่สุด หรือพยายามให้นักเรียนลอกเลียนแบบผลงานของศิลปินเป็นต้น เมื่อวาดเสร็จก็มีการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ครูกำหนด หรือให้คะแนนโดยการนำเอาผลงานของนักเรียนมาเปรียบเทียบกัน ซึ่งวิธีการสอนดังกล่าวนั้นนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนส่วนใหญ่เบื่อหน่ายท้อแท้ หมดกำลังใจแล้ว ยังเป็นการทำลายทัศนคติทางศิลปะและไม่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการของเด็กอีกด้วย

ดังนั้นหลักสูตร ประถมศึกษาฉบับพุทธศักราช 2521 จึงกำหนดให้ศิลปศึกษาเป็นวิชาหนึ่งในกลุ่มวิชาเสริมสร้างลักษณะนิสัย (วิชีย วังษ์ใหญ่ 2521 : 24) การสอนศิลปะจะเป็นในลักษณะบูรณาการเข้ากับวิชาอื่น ๆ ในกลุ่มวิชา มุ่งส่งเสริมการแสดงออกทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกทางศิลปะตามความสามารถอย่างเสรี ควบคู่การทดลองกับวัสดุ นานาชนิดอย่างกว้างขวาง มีการประยุกต์วัสดุที่มีในท้องถิ่นมาใช้กับงานศิลปะตามความเหมาะสม ครูต้องลดบทบาทของการเป็นผู้บอกหรือออกคำสั่ง มาเป็นผู้คอยกระตุ้น ชี้แนะ และหาทางส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้แสดงออกตามระดับอายุและขีดความสามารถ การสอนศิลปะจึงมิได้จำกัดอยู่เฉพาะการวาดเขียนและการปั้นแกะสลักเท่านั้น หากแต่ถือว่าทุกสิ่งที่ยู่รอบตัวเด็กเป็นศิลปะ เช่น การประดิษฐ์ การก่อสร้าง การตกแต่ง การนำใบไม้ ก้อนหิน และอื่น ๆ มาให้นักเรียนสังเกตเปรียบเทียบ สี ขนาด รูปทรง หรือการนำเสนอวัสดุต่าง ๆ มาประกอบกันเข้าอย่างเหมาะสมก็ถือเป็นศิลปะได้ การประเมินผลงานศิลปะของนักเรียนนั้นจะพิจารณาจากกระบวนการทำงานของแต่ละคนว่าสอดคล้องกับพัฒนาการทางศิลปะ ตามระดับอายุเพียงใด ขณะเดียวกันก็ให้นักเรียนได้มีโอกาสประเมินผลงานของตนเองอีกด้วย ครูจะไม่นำเอาผลงานของเด็กแต่ละคนไปเปรียบเทียบกันเพื่อตัดสินหรือให้คะแนนตามลำดับความสวยงาม

วิชาศิลปศึกษาจึงนับว่าเป็นวิชาหนึ่งที่มีความสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก และนอกจากจะปลูกฝังความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนด้านอื่น ๆ คือ ทางกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคมด้วย เมื่อได้

พิจารณาเนื้อหาของวิชาแล้ว ก็ต้องพิจารณาวิธีสอนควบคู่ไปด้วย / วิธีสอนแบบใหม่วิธีหนึ่งที่ สอดคล้องกับหลักสูตรใหม่ฉบับพุทธศักราช 2521 และกำลังได้รับความสนใจนำมาใช้ในการ ใ้เรียนการสอนมากขึ้นในปัจจุบันก็คือ "วิธีกลุ่มสัมพันธ์" (ทศนา แชนมณี 2522 : 1) คาดว่าวิธีสอนนี้อาจส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนได้ครบทุกด้าน เนื่องจากได้มีผลงานวิจัย พบว่า วิธีการทำงานเป็นกลุ่มนี้ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น (ฉันทนา ภาคบังษ 2518:9) และที่สำคัญยิ่งก็คือ จะช่วยพัฒนาความสามารถอีกด้านหนึ่งที่เด็กไทย ส่วนใหญ่ยังขาดอยู่มาก นั่นคือการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มหรือเป็นหมู่คณะ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 7 - 9)

กระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่ม หรือกลุ่มสัมพันธ์ เป็นวิทยาการแขนงหนึ่ง ซึ่งพยายามศึกษาเรื่องเกี่ยวกับคน เพื่อให้ได้ซึ่งความรู้ที่จะนำไปใช้ในการปรับปรุงหรือ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคน อันเป็นประโยชน์ในด้านการเสริมสร้างความสัมพันธ์และการ ปรับปรุงการทำงานของกลุ่มคนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยพัฒนา ผู้เรียนทั้งทางค่านิยม คุณลักษณะ ทักษะ ทศนคติ การคิดหาเหตุผล ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ส่งเสริมการเรียนรู้แบบประชาธิปไตย และนักเรียนจะได้ฝึกหัดการแก้ปัญหาจากการทำกิจกรรม ร่วมกับกลุ่ม (ทศนา เทียนเสมอ 2515 : 22) การเรียนการสอนด้วยกระบวนการกลุ่ม - สัมพันธ์นี้มีหลักสำคัญ 2 ประการคือ การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มย่อย และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ กระบวนการเรียนรู้ เนื้อหา และความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม (เยาว์พา เคชะคุปต์ 2517 : 6 - 7) ดังนั้น "กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์" จึงเป็นวิธีการสอนที่นอกจากจะพัฒนา ผู้เรียนในด้านต่าง ๆ แล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และสามารถค้นพบ สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองภายหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม

การนำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้กับนักเรียนในชั้นประถมศึกษา นอกจากจะ ช่วยเพิ่มพูนสมรรถภาพในการทำงานร่วมกับคนอื่นเป็นหมู่คณะแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมพัฒนา การทางสังคมให้สอดคล้องกับวัยของเด็กอีกด้วย เนื่องจากผลการศึกษาของนักจิตวิทยาพบว่า

เด็กในวัย 7 - 12 ปี เป็นวัยที่กำลังสนใจการรวมกลุ่มเด็กในวัยเดียวกัน และต้องการการยอมรับจากสังคม (Piaget. 1968 : 39 - 41) เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากเพื่อน เช่น การปรับตัวทางสังคม การหาตัวเข้ากับหมู่คณะ ทั้งในด้านการพูด การแต่งกาย กิริยามารยาท ตลอดจนแนวความคิด และทัศนคติ เด็กจะเรียนรู้สิ่งเหล่านี้จากเพื่อนในลักษณะของการเลียนแบบทั้งที่โดยรู้สึกตัวหรือไม่รู้สึกตัวก็ได้ ดังนั้นการเรียนการสอนที่ดีนอกจากจะให้ให้นักเรียนได้ทำงานหรือทำกิจกรรมตามลำพังแล้ว ควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มด้วย และกิจกรรมกลุ่มที่จัดให้ควรมีกระบวนการอย่างเป็นระเบียบ มีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือเมื่อเด็กประสบปัญหาในขณะทำงาน ก็จะเป็นวิธีสอนที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของเด็กได้ตามจุดหมาย

การสอนศิลปศึกษาและการสอนตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ต่างมีจุดหมายที่สอดคล้องกับหลักสูตร ประถมศึกษามัธยมศึกษา 2521 ที่มุ่งให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น รู้จักทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ รู้จักเป็นผู้ให้ ผู้รับ ผู้นำและผู้ตามที่ดี (สุมิตร คุณานุการ 2520 : 16) แต่โดยรายละเอียดอันเป็นลักษณะเฉพาะของวิธีการสอนทั้งสองวิธีคือ วิธีสอนศิลปะกับวิธีสอนตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์นั้นมีความแตกต่างกัน และที่น่าจะได้พิจารณาคือ การสอนศิลปะโดยทั่วไปมุ่งส่งเสริมการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นลักษณะภายในเฉพาะบุคคล (Torrance. 1963 : 47) และจากผลการศึกษาของโลเวนเฟลด์ (Lowenfeld) พบว่า คนที่ชอบคิดอย่างสร้างสรรค์ มักชอบทำอะไรแตกต่างจากคนอื่น ชอบทำงานอย่างอิสระ ไม่ชอบทำงานตามตารางที่กำหนดไว้ตายตัว และไม่ชอบทำงานร่วมกับคนอื่นเป็นกลุ่ม ๆ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2515 : 77 อ้างอิงมาจาก Lowenfeld. 1970) แต่เนื่องจากคนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นบุคคลที่สังคมต้องการ ดังนั้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มอาจเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นที่ยอมรับของสังคม และมีโอกาสได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ต่อหมู่คณะแทนที่จะแยกตัวออกจากสังคม หรือมุ่งทำงานตามความคิดของตนแต่เพียงคนเดียว ลักษณะการทำงานเป็นกลุ่มนี้นักเรียนต้องช่วยกันคิด ช่วยกันแก้ปัญหา ร่วมมือกันทำงาน มีการแลกเปลี่ยน

ความคิดเห็น และต้องทำงานให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งลักษณะของกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มนี้อาจขัดแย้งกับบุคลิกภาพและความต้องการของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ก็ได้

จากสภาพปัญหาและข้อขัดแย้งดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเพื่อหาวิธีการเรียนการสอนที่จะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงปรารถนาแก่เด็กไทยสองประการ คือ ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการทำงานร่วมกับหมู่คณะควบคู่กันไป โดยได้ทดลองนำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาประยุกต์ใช้กับการสอนวิชาศิลปะศึกษา และเนื่องจากว่าการสอนตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มมุ่งให้คนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนความคิดแบบสร้างสรรค์เป็นความสามารถเฉพาะตัวบุคคล ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงอิทธิพลของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ ทักษะคิดวิเคราะห์ศิลปะศึกษาและทัศนคติทางคุณค่ามนุษย์สัมพันธ์ของผู้เรียน ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คาดว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนในวิชาศิลปะศึกษาและวิชาอื่น ๆ ในระดับประถมศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ
2. เปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา ของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ
3. เปรียบเทียบทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ ของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษาระดับประถมศึกษาดังนี้

1. เป็นการศึกษาเพื่อหาวิธีการเรียนการสอนศิลปะที่จะพัฒนาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการสอนแบบให้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
2. ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ไม่ว่าจะออกมาในรูปใด จะเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนระดับประถมศึกษาโดยใช้หลักสูตรใหม่ฉบับพุทธศักราช 2521 ซึ่งจะต้องสอนกลุ่มวิชาสร้างเสริมลักษณะนิสัย เนื่องจากในกลุ่มวิชานี้ได้รวมวิชาศิลปะไว้ด้วย และการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ น่าจะส่งเสริมให้นักเรียนให้มีลักษณะนิสัยที่โน้มเอียงไปในเชิงมีความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับผู้อื่นได้ จึงน่าจะเป็นประโยชน์โดยให้แนวคิดแก่ครูในการปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 65 คน โดยจัดเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 31 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 34 คน
2. ระยะเวลาในการทดลอง กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 36 คาบ ๆ ละ 20 นาที
3. เนื้อหา เนื้อหาที่นำมาใช้ทดลอง เป็นเนื้อหาวิชาศิลปะศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรประโยคประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ตามหัวข้อต่อไปนี้
 - 3.1 การเขียนภาพและการระบายสี
 - 3.2 การพิมพ์ภาพ
 - 3.3 งานจัดออกแบบและสร้างสรรค์จากวัสดุต่าง ๆ
4. ตัวแปร
 - 4.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ วิธีสอนศิลปะศึกษา

2 วิธี

- วิธีการบวนการกลุ่มสัมพันธ์
- วิธีสอนแบบปกติ

4.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

- ความคิดสร้างสรรค์
- ทักษะคิดวิเคราะห์ศิลปะศึกษา
- ทักษะคิดอ่านมนุษยสัมพันธ์

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ หรือความสามารถในการนำเอาสิ่งต่าง ๆ มาประกอบกันเข้าเป็นสิ่งที่ใหม่แปลกแตกต่างไปจากเดิม โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป ในการศึกษาครั้งนี้จะพิจารณาความคิดสร้างสรรค์จากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

2. ทักษะคิดวิเคราะห์ศิลปะศึกษา หมายถึง ความรู้สึกรู้จักคิดของนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะศึกษาทั้งในแง่ดี และไม่ดี ซึ่งแสดงให้เห็นทราบโดยคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา

3. ทักษะคิดอ่านมนุษยสัมพันธ์ หมายถึง ความรู้สึกรู้จักที่นักเรียนมีต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ในที่นี้ทัศนคติอ่านมนุษยสัมพันธ์แสดงให้ทราบโดยใช้คะแนนจากแบบสอบถามวัดทัศนคติอ่านมนุษยสัมพันธ์ ซึ่งวัดเกี่ยวกับทัศนคติคือ การช่วยเหลือ การให้การเสียสละ การตัดสินใจ ความไว้วางใจซึ่งกันและกัน การรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น การเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น ความสามัคคี การวางแผนในการทำงาน ความอดทน ความกล้าในการแสดงออก ความรับผิดชอบ การสื่อสารทางวาจา และการวิพากษ์วิจารณ์ให้ข้อสังเกตแก่กัน

4. ศิลปะศึกษา หมายถึง วิชาที่มุ่งส่งเสริมความคิดและการแสดงออกเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ออกมาเป็นงานศิลปะตามทัศนะและขีดความสามารถของตน ในที่นี้ศิลปะศึกษาจะครอบคลุมกิจกรรมต่อไปนี้คือ การเขียนภาพและระบายสี การพิมพ์ภาพ และงานจัดออกแบบและสร้างสรรค์จากวัสดุต่าง ๆ

5. ศิลปะศึกษา โดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ หมายถึง การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งยึดหลักว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นภายหลังจากที่ผู้เรียน

ได้มีการแก้ปัญหาาร่วมกัน มีการอภิปรายวิเคราะห์กระบวนการเรียนและการทำงานร่วมกัน การแบ่งกลุ่มย่อยกลุ่มละ 5 – 6 คน นักเรียนจะได้เรียนหรือทำกิจกรรมอย่างอิสระโดยมีครูเป็นผู้ประสานงาน และเตรียมบทเรียน อุปกรณ์การเรียนต่าง ๆ ตามแผนการเรียนในแต่ละคาบ

6. การสอนแบบปกติ หมายถึง การสอนศิลปศึกษาที่ครูเป็นผู้กำหนดงานทางศิลปะให้นักเรียนทำ นักเรียนแต่ละคนทำงานตามลำพัง และมีอิสระในกิจกรรมที่จะเคลื่อนไหวหรือเดินไปมาในห้องเรียนได้โดยมีครูคอยดูแลความเป็นระเบียบในชั้น ครูคอยให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนต้องการ เมื่อนักเรียนทำงานเสร็จ ครูจะตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ครูเห็นสมควร

7. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2522 ซึ่งใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แยกตามหัวข้อได้ดังนี้

๑. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

- ๑.๑ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนศิลปะศึกษา
- ๑.๒ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
- ๑.๓ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ
- ๑.๔ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

๒. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- ๒.๑ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะศึกษา กับความคิดสร้างสรรค์

- ๒.๑.๑ งานวิจัยในต่างประเทศ

- ๒.๑.๒ งานวิจัยในประเทศ

- ๒.๒ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

๑. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนศิลปะศึกษา

วิชาศิลปะศึกษา เป็นวิชาที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ออกมาเป็นความงามตามทัศนะและความซึ่กความสามารถของตน ผู้เรียนอาจแสดงความสามารถทางศิลปะของตนออกมาได้หลายลักษณะ เช่น แสดงออกด้วยการวาดภาพ การปั้น การแกะสลัก การลำดับเสียงของคนตรี การประดิษฐ์ และการตกแต่งต่าง ๆ ฯลฯ กิจกรรมทางศิลปะสามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่าง ๆ เช่น สุนทรีย์ภาพ การรับรู้ สติปัญญา

อารมณ์ สังคม การสร้างสรรค์ และความรู้สึกเชื่อมั่นในการแสดงออก (Lowenfeld. 1952 : 8 - 10) แต่พัฒนาการของเด็กจะเป็นไปได้ถึงขีดสูงสุดนั้นยังต้องเกี่ยวข้องกับสภาพการณ์อื่น ๆ ที่สำคัญอีกด้วย อันได้แก่วิธีการสอนของครู ซึ่งควรจะเป็นวิธีที่กระตุ้นและช่วยยั่วยุให้เด็กได้แสดงความคิดออกมาอย่างอิสระโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับสภาพทางกาย และทางจิตวิทยาของเด็กด้วย ดังที่ เฮร์เบิร์ต รีค (Herbert Read. 1958 : 11) กล่าวว่า ศิลปศึกษาที่จะส่งเสริมให้เด็กเจริญเติบโตขึ้น เด็กต้องมีความสามารถ และมีความพร้อมในการแสดงความคิด และอารมณ์ อย่างอิสระ ไม่เช่นนั้นแล้วการทำงานศิลปะก็จะมีคุณค่าและไม่ส่งเสริมให้เด็กเจริญขึ้นแต่อย่างใด

รูสชอฟฟ์ และสวอร์ต (Rueschhoff and Swartz. 1969 : 5) กล่าวว่า ศิลปศึกษาเป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรประถมศึกษา จัดขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างสรรค์สิ่งที่มีความหมาย และเกิดความพึงพอใจ เป็นการพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละคนโดยตรง กิจกรรมศิลปะช่วยให้เด็กกล้าแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดังนั้นศิลปศึกษาจึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่น่าสนใจเพื่อพัฒนานิสัย และการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้น ทั้งยังก่อให้เกิดความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความพึงพอใจ และความเข้าใจตนเอง ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2520 : 124) กล่าวถึงคุณค่าของกิจกรรมศิลปะ ที่มีต่อผู้เรียนดังนี้

1. เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกถึงความรู้สึกของตนให้เป็นสิ่งที่มองเห็นได้ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ สิ่งที่เห็น รู้สึก คิด หรือกล่าวถึง
2. เปิดโอกาสให้เด็กทดลองและสำรวจสิ่งใหม่ เป็นการค้นพบโลก
3. เสริมสร้างความสามารถของเด็กในด้านจินตนาการ การสังเกต การฝึกความไวทางความรู้สึกต่อตนเองและคนอื่น
4. ฝึกความรับผิดชอบ การตัดสินใจ และความมุ่งมั่นที่จะแสวงหาความสำเร็จให้ตนเอง
5. ช่วยในด้านจิตบำบัด ฝึกให้เด็กมีความรู้สึกในอารมณ์ มีความขยันขันแข็ง โดยเฉพาะเด็กที่พูดไม่เก่ง ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความรู้สึกรุนแรง อาจแสดงออกมาได้ทางงานศิลปะ

6. ช่วยให้เกิดมีพัฒนาการทางสังคม เสาะแสวงหากลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน รู้จักแบ่งปันเครื่องมือ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

7. ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก โดยส่งเสริมให้เด็กคิดค้น ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้น

8. ส่งเสริมความเจริญงอกงามทางร่างกายของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้มือในการแสดงออกต่าง ๆ

เมื่อกิจกรรมศิลปะมีคุณค่าต่อผู้เรียนดังกล่าวแล้ว ครูและครูปกครองควรเปิดโอกาส และสนับสนุนให้เด็กได้แสดงออกตามความเหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูก็มีความสำคัญ ในการจัดสิ่งแวดล้อมเอื้ออำนวยให้เด็กได้แสดงออกมาตามความสามารถ เพื่อเป็นการส่งเสริม พัฒนาการต่าง ๆ ของเด็กให้เจริญงอกงามขึ้นตามศักยภาพของเด็กแต่ละคน ทั้งนี้การ ส่งเสริมจะมีคุณค่ามากยิ่งขึ้นหากครูมีความเข้าใจพัฒนาการทางศิลปะของเด็กแต่ละวัยเป็นพื้นฐาน ก่อน โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld) ได้ศึกษาและแบ่งพัฒนาการทางศิลปะของเด็กออกเป็น 5 ขั้น พอสรุปได้ดังนี้ (ภัทรา สุนทรทรัพย์ 2515 : 91 - 93 อ้างอิงมาจาก Lowenfeld. 1964)

ขั้นที่ 1 เป็นขั้นขีดเขียน เด็กอยู่ในขั้นพัฒนาการนี้อายุราว 2 - 4 ปี ขั้นนี้ยัง แบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ขีดเขียนอย่างไม่เป็นระเบียบ เด็กอายุราว 2 ขวบ ระยะที่ 2 เด็กมีพัฒนาการทางกายสูงขึ้น สามารถขีดเส้นยาว ๆ ซ้อนกันไปมาหลายเส้นได้ ระยะที่ 3 เด็กควบคุมการเคลื่อนไหวได้ดียิ่งขึ้น สามารถขีดเส้นมาบรรจบกันเป็นวงหรือ วงกลมได้ ระยะที่ 4 เด็กมีอายุใกล้ 4 ขวบ เด็กจะลากเส้นและมีจินตนาการ เกี่ยวกับภาพ มากขึ้น เมื่อเด็กมีจินตนาการสมบูรณ์ก็จะสามารถขีดเขียนและอธิบายเป็นเรื่องราวประกอบได้

ขั้นที่ 2 เป็นขั้นเริ่มต้นเขียนภาพให้มีความหมาย เด็กอยู่ในพัฒนาการขั้นนี้ราวอายุ 4 - 7 ปี บางคนอาจเลยไปถึง 8 ปี การให้สีภาพจะเป็นไปตามความพอใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นเขียนรูปได้คล้ายของจริง เด็กอยู่ในขั้นนี้ราวอายุ 7 - 9 ปี เด็กมักจะ วาดภาพโดยใช้เส้นเรขาคณิตประกอบกัน เริ่มมีการใช้เส้นฐาน (Base Line) การเขียนภาพ

ต่าง ๆ จะตั้งไต่ฉากกับเส้นฐาน นอกจากนี้เด็กยังวาดภาพซึ่งมีลักษณะ "พับกลาง" และ "ภาพเอียงเรย์" การใช้สีในขั้นนี้จะให้สีตรงตามวัตถุ การออกแบบยังไม่มี

ขั้นที่ 4 ขั้นเริ่มต้นเขียนภาพได้คล้ายของจริง เด็กอยู่ในขั้นนี้เมื่ออายุราว 9 - 11 ปี เริ่มมีการออกแบบ การใช้สีในการวาดภาพจะเป็นไปตามความรู้สึกนึกคิดของตนเอง

ขั้นที่ 5. เป็นขั้นของการใช้เหตุผล เด็กจะมีอายุราว 11 - 12 ปี การวาดภาพจะรู้ระยะใกล้ไกล การใช้สีอาจแบ่งได้เป็น 2 พวก คือ ใช้สีสัมพันธ์กับการสังเกต และ สอดคล้องกับภาวะการณ์ภายนอกตามธรรมชาติ กับใช้สีตามอารมณ์ของตน รู้จักการออกแบบง่าย ๆ แต่ยังไม่เข้าใจวิธีการออกแบบอย่างจริงจัง

การศึกษาถึงพัฒนาการทางศิลปะของเด็กนี้จะช่วยให้ครูเข้าใจถึงธรรมชาติและขีดความสามารถของเด็กแต่ละคน อันจะเป็นแนวทางไปสู่การให้การส่งเสริมสนับสนุนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (ศิลป์ พีระศรี 2515 : 103) ได้อธิบายความหมายของคำว่า สร้างสรรค์ไว้ดังนี้ "การสร้างสรรค์คือ การสร้างสิ่งที่ไม่เคยมีให้เกิดขึ้นอย่างพระเจ้าสร้างโลก ว่าเฉพาะทางศิลปะ สิ่งที่สร้างขึ้นก็หมายถึง ศิลปกรรมนั่นเอง แต่จะต้องเข้าใจว่า ไม่หมายความว่าเฉพาะด้านการดำเนินวิธีทำเท่านั้น ส่วนสำคัญหมายถึงมโนภาพที่นึกเห็นของศิลปิน ซึ่งจะเกิดจากสิ่งบันทึกลงใจ เรื่องใด ๆ ที่ปลูกประสาทอินทรีย์ของศิลปินให้เกิดความคิดและความรู้สึกสะเทือนใจ" ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2520 : 1) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในอีกทัศนะหนึ่งว่า "ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงกระบวนการรับรู้ปัญหา หรือคัดกรองข้อมูล สร้างสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐาน และสื่อความหมายให้ทราบผลลัพธ์" ทอร์แรนซ์ (Torrance. 1962 : 16) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นขบวนการของการคิดหรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อมีปัญหา แล้วบุคคลจะแปรความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำ หรือเป็นผลิตภัณฑ์ที่แปลกและใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากรวบรวมเอาความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เดิม แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่

นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจแสดงออกมาในรูปของวรรณคดี ศิลปะ วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงขบวนการ หรือวิธีการก็ได้ เวสต์คอต และสมิท (Westcott and Smith. 1967 : 2) อธิบายความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นขบวนการทางสมอง ที่รวมการดึงเอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมา แล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปใหม่ การจัดรูปใหม่ของความคิดนี้เป็นลักษณะของแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลก

กิลฟอร์ด (Guilford. 1959 : 389) ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่นำไปในการทำงานของสมอง เป็นความคิดที่หลายทิศทาง (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) ความคล่องในการคิด (Fluency) และความคิดริเริ่ม (Originality) เกตเซล และแจคสัน (Getzels and Jackson. 1962 : 455 - 456) ให้ความหมายในทำนองเดียวกันนี้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดที่หาคำตอบหลาย ๆ คำตอบเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งมักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการตอบสนอง จึงจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้มาก

วอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan. 1965 : 43) เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถที่จะคิดโยงความสัมพันธ์ (Associato) กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งใดก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันใดต่อไปอีก

จากแนวคิดของนักการศึกษาต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว อาจสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพด้านหนึ่งของสมองในการคิดสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ แล้วบุคคลจะแปรความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำหรือเป็นผลผลิตอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีสิ่งเร้าและประสบการณ์เดิมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดการคิดในลักษณะที่เป็นการคิดแบบหลายทิศทางและการคิดแบบโยงความสัมพันธ์

โดยธรรมชาติแล้วความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวเราทุกคน จากการศึกษากองเกล (Gale. 1960 : 430) พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่ส่งเสริมและพัฒนาขึ้นได้ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ถ่ายทอดทางยีน (Gene) ของบิดามารดา หากแต่เป็นพฤติกรรมที่ใคร่รับภายหลัง เช่นเดียวกับบุคลิกภาพของมนุษย์ ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์

ของบุคคลจะมากหรือน้อยเพียงไรย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ ดังที่ เค็คโค (Cecco, 1968 : 456) ได้เสนอผลงานการศึกษาของมอลต์แมน (Maltzman) ซึ่งสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่ได้จากการเรียนรู้

โรเจอร์ส (Rogers, 1970 : 146) ได้ศึกษาพบว่า ภาวะที่ส่งเสริมให้บุคคลกล้าคิดอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ภาวะที่บุคคลรู้สึกปลอดภัย รู้สึกว่าตนเองมีค่า ได้รับการยอมรับ รวมทั้งภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออกโดยไม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ หรือถูกประเมินผล ผลการศึกษา สอดคล้องกับการศึกษาของ คูณ (Coon, 1959 : 79) ที่พบว่า วิธีการแก้ปัญหาแบบกลุ่ม ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ โดยไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์หรือ ประเมินผล เป็นวิธีการที่ช่วยเราให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

เชาวนา ยุทธสุริยพันธ์ (เชาวนา ยุทธสุริยพันธ์ 2514 : 12 - 15) ได้ศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนในบรรยากาศแบบเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ไม่เคร่งกระเบียบบากนัก เช่น โรงเรียนสาธิต ปรากฏว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนในโรงเรียนที่มีบรรยากาศการเรียนการสอนแบบเคร่งครัด เช่น โรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นี้ น้อมฤดี จงพยูหะ (น้อมฤดี จงพยูหะ 2518 : 142 - 145) เสนอแนะว่า เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งที่รวมอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ ฉะนั้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงขึ้นอยู่กับสถานการณ์การเรียนรู้ เป็นสำคัญ ความคิดสร้างสรรค์นั้นจะพัฒนาได้ภายใต้การนำของครูที่ชำนาญ มีความรู้ความเข้าใจ และขณะเดียวกันความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจะหมดไปถ้าครูเข้มงวดกับเนื้อหาตามหลักสูตรเพียงอย่างเดียว สิ่งที่จะช่วยส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ก็คือ การจัดสิ่งแวดล้อมที่ดีและเราใจให้นักเรียนแสดงออกทางการสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นเรื่อย ๆ โดยคำนึงถึงความเป็นอิสระในการคิดและการแสดงออกด้วย

ผลการศึกษากังลาวข้างต้น แสดงว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาให้สูงขึ้นได้ โดยจัดภาวะแวดล้อมที่เหมาะสม ยั่วยุ กระตุ้น และให้อิสระแก่นักเรียนในการแสดงออก ในทางตรงกันข้าม ความคิดสร้างสรรค์อาจหยุดชะงัก

ลงได้ ถ้าผู้เรียนอยู่ในภาวะที่ถูกจำกัดหรือถูกบีบบังคับ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ย่อมมีลักษณะแตกต่างไปจากคนอื่นซึ่งอาจสังเกตเห็นได้ ถ้าเรามีความรู้ความเข้าใจก็จะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงออกของเด็กได้อย่างถูกต้อง

จากการศึกษาของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (วิชัย วงษ์ใหญ่ 2515 : 77 อ้างอิงมาจาก Lowenfeld. 1964) บุคคลที่ชอบสร้างสรรค์มักชอบทำอะไรแตกต่างกัน ไม่ชอบทำงานที่ซ้ำซาก ไม่ต้องการและเกลียดการทำงานขึ้นเตียงกับคนอื่น ชอบทำงานที่แตกต่างจากคนอื่น ไม่ชอบทำงานตามตารางที่วางไว้ตายตัวแต่ชอบทำงานต่าง ๆ ตามสบาย และยิ่งไปกว่านั้นคนที่ชอบสร้างสรรค์จะไม่ชอบทำงานร่วมกับคนอื่นเป็นกลุ่ม ๆ เพราะงานที่บุคคลเหล่านี้ทำเป็นงานที่ต้องทำและแก้ปัญหาโดยตนเองตามลำพัง และทอแรนซ์ (Torrance. 1962 : 81 - 82) ได้ศึกษาบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง พบว่าคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นผู้ที่มีความคิดนึกแปลกไปจากคนอื่น ๆ ผลงานที่เขาก็จะไม่ซ้ำแบบใคร

ศรีปริณญา รามโกมุท (ศรีปริณญา รามโกมุท 2515 : 393) ได้เรียบเรียงแนวคิดของศาสตราจารย์เฮเกน (Everett E. Hagen) ที่อธิบายลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยแนวคิดของนักจิตวิทยาอื่น ๆ อีกหลายคนว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีบุคลิก-ลักษณะดังนี้คือ มีความต้องการความสำเร็จสูง ต้องการเป็นตัวของตัวเองและต้องการความเป็นระเบียบ

แมคคินนอน (Mackinnon. 1959 : 154) ได้ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์พบว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา (Alert) มีสมาธิมีความสามารถวินิจฉัยเคราะห์ความคิอย่างถ่องถ้วนในการแก้ปัญหาและสามารถสอบสวนค้นคว้ารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใดอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ยังมีลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ เป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ (Openness to Experience) ชอบแสดงออกมากกว่าเก็บกักไว้

ครอปเลย์ (Cropley, 1970 : 124) กล่าวว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยคุณลักษณะ 4 ประการดังนี้คือ การมีประสบการณ์ที่กว้างขวาง (Possession of wide categories) มีความพร้อมที่จะเสี่ยง (Willingness to take risks) มีความพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า (Willingness to have a go) และมีความสามารถที่จะยืดหยุ่นความคิดได้อย่างแคลวคล่องในระดับสูง (High level of flexibility)

ฮิลการ์ด และแอตकिनสัน (Hilgard and Atkinson, 1967 : 388) กล่าวว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่มีความคิดอิสระไม่ชอบตามอย่างใคร ชอบคิดหรือทำสิ่งที่ซับซ้อนที่แปลกใหม่ และมีอารมณ์ขัน

จากผลการศึกษาและแนวคิดของนักจิตวิทยาต่างกล่าวข้างต้น อาจสรุปได้ว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นบุคคลที่มีลักษณะเปิดรับประสบการณ์อย่างอิสระ มีความสามารถในการพิจารณาปัญหาที่หลากหลาย มีความอดทน เป็นตัวของตัวเอง ไม่ชอบลอกเลียนแบบใคร ชอบคิดในสิ่งที่แปลกใหม่และมีความยืดหยุ่นในการคิด

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ย่อมแสดงความสามารถออกมาในรูปของพฤติกรรมต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น พฤติกรรมที่เป็นความคิดสร้างสรรค์นี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1967 : 61 - 64) ได้จัดเป็นมิติหนึ่งของโครงสร้างเชาว์ปัญญา (The Structure of Intellect) กิลฟอร์ดอธิบายโครงสร้างเชาว์ปัญญาว่า ความสามารถทางสมอง ประกอบด้วยสามมิติ คือ มิติด้านเนื้อหา (Contents) มิติด้านการปฏิบัติงาน (Operations) และมิติด้านผลผลิต (Products) พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์นั้นอยู่ในมิติด้านการปฏิบัติงาน ซึ่งมิตินี้มีการคิดตามลำดับขั้นดังนี้คือ

1. การรู้ (Cognition) หมายถึงความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ใ้ได้อย่างรวดเร็ว
2. การจำ (Memory) คือ ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้จากการเรียนรู้ และสามารถระลึกออกมาได้อย่างถูกต้องเมื่อต้องการ
3. การคิดหลายทิศทาง (Divergent Thinking) หมายถึงความสามารถของสมองในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหนึ่ง ๆ ได้หลาย ๆ อย่างโดยไม่จำกัดจำนวน

4. การคิดแบบพิศทางเดียว (Convergent Thinking) หมายถึงความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้องและดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้

5. การประเมินผล (Evaluation) หมายถึงความสามารถของสมองในการตัดสินข้อมูลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

วิธีการคิดหลายทิศทางนี้ กิลฟอร์ด จัดเป็นความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการคิดของบุคคลที่ใช้คิดเพื่อแก้ปัญหา และเป็นการคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ โดยประยุกต์ใช้กับวัสดุทางชนิด และความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความสามารถดังต่อไปนี้

1. ความคิดแคล่วคล่อง (Fluency) คือ ความสามารถของสมองในการคิดตอบสนองในปริมาณที่มากกว่า

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือ ความสามารถของสมองในการคิดตอบสนองได้หลายประเภทและหลายทิศทาง

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) คือ ความสามารถของสมองในการคิดสิ่งแปลกและใหม่ และเป็นการตอบสนองที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น

ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1963 : 47) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะภายในของแต่ละบุคคลในการคิดหลายแง่มุมประสมประสานกันจนได้ผลิตภัณฑ์ใหม่นั้นคือ กระบวนการคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นเมื่อคนเรามุ่งคิดไปสู่จุดมุ่งหมายที่แปลกและใหม่ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ขั้นคือ (Eson. 1966 : 15)

1. ขั้นเริ่มต้น เกิดขึ้นจากความรู้สึกต้องการหรือความไม่เพียงพอในสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้บุคคลเริ่มคิด เขาจะพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ขั้นนี้ผู้คิดยังไม่ทราบว่าผลที่จะเกิดขึ้นนั้นจะเป็นไปในรูปใดและอาจใช้เวลาานจนบางครั้งจะเกิดผลขึ้นโดยผู้คิดไม่รู้สึกรู้สึ

2. ขั้นครุ่นคิด ต่อจากขั้นเริ่มต้น จะมีระยะหนึ่งที่ความรู้ ความคิดและเรื่องราวต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้แต่แรกจะประสมกลมกลืนกันเข้าเป็นรูปรอยระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนัก แต่บางครั้งความคิดอันนี้อาจหยุดชะงักไปเฉย ๆ เป็นเวลานาน บางครั้งก็กลับเกิดขึ้นมาใหม่อีก

3. ขั้นเกิดความคิด ในระยะที่กำลังครุ่นคิดนั้น บางครั้งอาจเกิดความคิด
ผุดขึ้นมาทันทีทันใด ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่มีเข้ากับความคิดเก่า ๆ ซึ่งมี
ผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวความคิดใหม่นี้จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด ผู้คิดไม่ได้
นึกได้แน่นอนว่าจะเกิดขึ้นเลย

4. ขั้นปรับปรุง เมื่อเกิดความคิดใหม่แล้ว ผู้คิดจะชักเถลาความคิดนั้นให้
หมดจดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย หรือต่อเติมเสริมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นให้รัดกุม และ
วิวัฒนาการก้าวหน้าต่อไป หรือในบางกรณีในขั้นนี้อาจมีการทดลองเพื่อประเมินการแก้ปัญหา
สำหรับเลือกความคิดที่สมบูรณ์ที่สุด ความคิดเหล่านี้ก่อให้เกิดการประดิษฐ์ผลงานใหม่ ๆ
ทางวิทยาศาสตร์ นวนิยาย บทเพลง จิตรกรรม และการออกแบบอื่น ๆ เป็นต้น

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า พฤติกรรมที่เป็นความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นความสามารถ
ด้านหนึ่งของเชาว์ปัญญา เป็นการคิดหลายทิศทาง (Divergent Thinking) ที่ประกอบด้วย
ความแคล่วคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม ซึ่งมีกระบวนการใน
การคิดดังนี้ การมีปัญห การคิดหาทางแก้ปัญหาหรือสร้างสมมุติฐาน การตรวจสอบสมมุติฐาน
หรือตรวจสอบความคิดที่เกิดขึ้นเพื่อปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วสื่อความหมายในสิ่งที่
คิดออกมาให้คนอื่นเข้าใจในรูปของผลผลิตซึ่งจัดเป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการคิด

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

ออลพอร์ท (Allport. 1935 : 418) ให้ความหมายเกี่ยวกับทัศนคติไว้ว่า
ทัศนคติเป็นสภาวะความพร้อมของจิตใจ ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ ซึ่งจะเป็นแรงกำหนดทิศทาง
การแสดงปฏิกิริยาของบุคคลที่จะมีต่อบุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

นิวโคมบี้ (Newcomb. 1950 : 128) กล่าวว่าทัศนคติเป็นความรู้สึกเอนเอียง
ของจิตใจที่บุคคลมีต่อประสบการณ์ที่ได้รับ อาจมากหรือน้อยตามความเข้มข้นของประสบการณ์
ทัศนคติจะแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมซึ่งอาจแบ่งออกได้ 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ การแสดงออก
ในลักษณะที่พึงพอใจ ชอบอยากเข้าใกล้ หรือคล้อยตาม ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า ทัศนคติเชิงนิมิต

(Positive Attitude) ส่วนอีกลักษณะหนึ่ง คือ การแสดงพฤติกรรมในลักษณะที่ไม่พึงพอใจ ไม่ชอบ ไม่เห็นด้วย เบื่อหน่าย ซิงซัง อายากหนักให้ทางสิ่งนั้น หรือมีความรู้สึกต่อต้าน ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า ทศนคติเชิงนิเสธ (Negative Attitude)

คาแกน (Kagan. 1968 : 613) กล่าวว่า ทศนคติเป็นความโน้มเอียงที่ฝังแน่นในความคิด เป็นความรู้สึกในทางบวกหรือทางลบที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยเฉพาะ ทศนคติประกอบด้วยสิ่งสำคัญสองประการคือ ความรู้ความเข้าใจกับอารมณ์ ทศนคติเป็นสิ่งที่ค่อนข้างทนทานและฝังแน่น ครูซ (Cruze. 1942 : 187) ให้ความหมายของทศนคติไว้ว่า ทศนคติหมายถึง ความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีต่อประสบการณ์ที่คนเราได้รับและ ทศนคติเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ 2520 : 1) กล่าวว่า ทศนคติเป็นความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น บุคคล สิ่งของ การกระทำ สถานการณ์ และอื่น ๆ รวมทั้งท่าทีที่บ่งถึงสภาพจิตใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

สุโท เจริญสุข (สุโท เจริญสุข 2519 : 39) กล่าวว่า ทศนคติก็นิยามว่า ความรู้สึกของคนเราที่มีความคิดเห็นต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว แตกต่างเฉพาะความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อสิ่งต่าง ๆ นั้น และ เคโซ สวานานท์ (เคโซ สวานานท์ 2512 : 28) กล่าวว่า ทศนคติเป็นคุณลักษณะหนึ่งของบุคลิกภาพที่สร้างขึ้นได้ เปลี่ยนแปลงได้และเป็นแรงจูงใจที่กำหนดทิศทางการพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ดังนั้นทศนคติจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญยิ่งที่จะทำให้บุคคลประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในหน้าที่การงานหรืออาชีพของตน

จากเอกสารเกี่ยวกับทศนคติ พอจะสรุปความหมายของทศนคติได้ดังนี้คือ ทศนคติหมายถึง ท่าที ความรู้สึก ของบุคคลที่มีต่อบุคคล สถานการณ์ การกระทำ และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเนื่องจากการมีประสบการณ์ต่อสิ่งนั้น ๆ แล้วบุคคลจะมีปฏิกิริยาตอบโต้ ซึ่งอาจเป็นไปในลักษณะยอมรับ หรือไม่ยอมรับ ทศนคติเป็นความโน้มเอียงของจิตใจที่มีความคงทนพอสมควร แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้

โครว์ (Crow. 1951 : 100 - 101) กล่าวว่า ผลสำเร็จในการให้การศึกษาแก่เด็กในโรงเรียนใด ๆ ก็คือการส่งเสริมให้เด็กมีทัศนคติที่ดี การให้ความช่วยเหลือความเมตตาปรานี ความเห็นอกเห็นใจที่ครูแสดงต่อเด็ก ตลอดจนความสำเร็จในการงานที่ครูมอบหมายให้ทำ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งที่จะช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีให้แก่เด็ก การสร้างทัศนคตินั้น ออลพอร์ต (Allport. 1935 : 418) กล่าวว่า การเรียนมีส่วนช่วยได้มาก เพราะทัศนคติของเด็กได้มาจากประสบการณ์ต่าง ๆ และเมื่อสถานการณ์การเรียนต่าง ๆ ได้รับความสำเร็จ ทัศนคติจะค่อย ๆ ก่อตัวขึ้น ดังนั้นครูที่ต้องการให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาใด ก็ควรจะทรมีวิธีการสอนที่ถูกต้อง เพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนด้วย

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

จากรายงานคณะกรรมการวางแผนพื้นฐานเพื่อปฏิรูปการศึกษา (สิปปนนท์ เกตุทัต 2518 : 14 - 15) ตอนหนึ่งกล่าวว่า ปัญหาการศึกษาเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงสังคมและสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงทางความคิด ความปรารถนาของคนไทย ผลจากการดำเนินการศึกษาที่ผ่านมาทำให้เห็นความสำคัญของการปรับปรุงการศึกษา นับตั้งแต่การจัดลำดับขั้นตอนเนื้อหาสาระ กระบวนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาชีวิต และสังคมอย่างแท้จริง ใฝ่หาสามารถทำงานเป็นคิดเป็น สานึกในความรับผิดชอบต่อส่วนรวม สามารถอยู่ร่วมกันได้โดยสันติ ทำกิจกรรมร่วมกัน ร่วมกันสร้างและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ รู้จักใช้เหตุผล พิจารณาปัญหาใหญ่ซึ่ง และสามารถแก้ปัญหาได้ รู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนและของผู้อื่น รู้จักประสานงานตามหน้าที่และความชำนาญ รู้กระบวนการฝึกฝนและเลือกผู้นำเป็นต้น

เพื่อให้การปรับปรุงการศึกษามีบรรลุผลสำเร็จด้วยดี จึงได้มีการนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ (Group Process) มาใช้ในการศึกษา กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เพิ่งเป็นที่รู้จักในวงการการศึกษาของไทยเมื่อไม่นานมานี้ ทิศนา แชนมณี (ทิศนา แชนมณี 2521 : 26) ได้กล่าวถึงกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ว่า กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เป็นวิทยาการแขนงใหม่แขนงหนึ่ง ที่ช่วยสร้างเสริมความเข้าใจในเรื่องกลุ่ม วิทยาการแขนงนี้ครอบคลุมเนื้อหาในเรื่องของพฤติกรรมมนุษย์ ลักษณะของกลุ่ม การรวมกลุ่ม กระบวนการใน

การทำงานเป็นกลุ่ม การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การเสริมสร้างสัมพันธภาพอันดีในกลุ่ม ตลอดจนการพัฒนาความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น และนอกจากนี้ก็ได้ให้ความหมายของ กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ว่า หมายถึงกระบวนการที่ใช้กลุ่มในการแก้ปัญหา หรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกันเพื่อเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผู้เรียนจะเป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่เรียนนั้น นับเป็นกระบวนการสำคัญของการเรียนรู้

ปัทมา เทพอักษรพงศ์ (ปัทมา เทพอักษรพงศ์ 2516 : 10 - 12) กล่าวว่า การที่มีการจัดกิจกรรมการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการศึกษา เนื่องจากได้มีการค้นพบว่า การเรียนโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง และกลุ่มเป็นศูนย์กลางช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ สูงขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนกับนักเรียนสูงกว่า การเรียนรู้โดยครูเป็นศูนย์กลาง และยังฝึกให้นักเรียนมีชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้ดียิ่งขึ้น

โดยทั่วไป "กลุ่ม" (Group) มีความหมายนอกเหนือจากการที่คนเรายู่ร่วมกันเท่านั้น กัลลี (Gulley, 1963 : 63) กล่าวว่า กลุ่มควรประกอบด้วยคุณลักษณะ 3 ประการคือ

1. มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน และวัตถุประสงค์ควรสนองความต้องการของสมาชิก
2. มีผลการทำงานอันเกิดจากความร่วมมือของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม
3. มีการสื่อสารทางวาจา หรืออย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างสมาชิกในกลุ่ม

พิศนา เทียนเสมอ (พิศนา เทียนเสมอ 2515 : 31 - 37) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่มนี้มาจากปรัชญาการศึกษาดังนี้คือ

1. การศึกษาเป็นกระบวนการที่เต็มไปด้วยความมีชีวิตชีวา เราใจ ไม่เฉื่อยชา ดังนั้นผู้เรียนจึงไม่ควรมีบทบาทเป็นเพียงผู้รับฟังอย่างเฉย ๆ ฝ่ายเดียว ผู้เรียนจะต้องเข้าไปมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้เสมอ ในกระบวนการเรียนแบบกลุ่มจึงมักจะให้ผู้เรียนได้ทำการคิดค้นแสวงหาสิ่งที่ตนต้องการเรียนด้วยตนเอง การเรียนรู้เป็นผลมาจากการเรียนรู้โดยตรง ครูเป็นเพียงผู้แนะนำช่วยเหลือในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนและอาจถือได้คววว่าครูอยู่ในฐานะผู้เรียนคนหนึ่งเช่นกัน

2. การเรียนรู้เกิดขึ้นได้หลายทางและในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ กัน การเรียนรู้ไม่ได้มาจากครูคนเดียว ดังนั้น ในกระบวนการเรียนประเภทที่ใช้การแบ่งกลุ่มจึงถือว่า ผู้เรียนที่เข้าเรียนทุกคนเป็นแหล่งที่มาของความรู้ ทุกคนมีส่วนในการแลกเปลี่ยนความรู้ให้แกกันและกัน

3. การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับจุดประสงค์ ความต้องการ การสังเกต การเรียนรู้ ของแต่ละคนซึ่งมักจะแตกต่างกัน การเรียนที่แท้จริงที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ คือ การเรียนที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียน การเรียนที่มีความหมายนั้นก็คือการเรียนที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับความต้องการ และประสบการณ์ของผู้เรียน ด้วยเหตุนี้ Group process จึงใช้วิธีการเรียนแบบห้องปฏิบัติการ (Laboratory Approach) กล่าวคือ ผู้เรียนแต่ละคนใช้ห้องเรียนของตนเป็นห้องทดลองปฏิบัติการ ในการทดลองเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ เพื่อหาข้อคิด ข้อพิสูจน์ไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติต่อไป วิธีการทางานกลุ่มนี้ใช้กระบวนการวิเคราะห์พฤติกรรมเป็นหลักสำคัญ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้โยงพฤติกรรมการเรียนรู้เข้ากับประสบการณ์ของตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายสัมพันธ์กับตัวผู้เรียนโดยตรง

4. การเรียนรู้ไม่ใช่เป็นงานส่วนตัว แต่เป็นความรับผิดชอบของทุกคนในสังคม ดังนั้นในกระบวนการเรียนแบบการทำงานกลุ่มนี้จึงถือว่า ผู้เรียนทุกคนจะต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนซึ่งกันและกัน ทุกคนต้องช่วยกันทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น วิธีที่สามารถนำมาใช้ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันก็คือ การให้ข้อสังเกตต่อกัน (Feedback) เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน ข้อสังเกตของกันและกันจึงมีส่วนช่วยในการปรับปรุงพฤติกรรมของแต่ละฝ่ายให้เหมาะสม

จากปรัชญาการศึกษาดังกล่าว เบาฟา เศษะคุปต์ (เบาฟา เศษะคุปต์ 2517 : 156 – 183) ได้สร้างทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับสอนในระดับประถมศึกษาไว้พอสรุปได้ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการสอนจะต้องมีทั้งจุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

2. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้หรือกิจกรรม ควรเป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจใ้คว่ยนเองโดยองแท่ (Insight) ซึ่งมีแนวการจัดดังนี้

2.1 เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คว่ยนเอง โดยมีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญา

2.2 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย

2.3 กำหนดชั้นกิจกรรมดังนี้

2.3.1 กิจกรรมชั้นเริ่มต้น เป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าโดยครูเตรียมค่านสถานที่ การแบ่งกลุ่ม วิธีทำงาน กติกาหรือกฎเกณฑ์การทำงาน ระยะเวลาในการทำกิจกรรม และเปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัยก่อนลงมือทำงาน

2.3.2 กิจกรรมชั้นปฏิบัติ อาจใช้กิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้คือการอภิปราย (Discussion) การตั้งคำถาม (Questioning Strategy) การแสดงบทบาทสมมุติ (Role Playing) การศึกษาเฉพาะกรณี (Case Method) การเล่นเกม (Games) และสถานการณ์จำลอง (Simulation)

3. การวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนรู้กว้างขวางยิ่งขึ้นและมีการรับรู้ที่ตรงกันจึงต้องมีการอภิปรายเพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น

3.1 การวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม โดยอภิปรายถึงวิธีการทำงาน ความรู้สึกขณะทำงานร่วมกัน พฤติกรรมและการมีปฏิสัมพันธ์ การวิเคราะห์นี้จะช่วยให้เข้าใจตนเอง ตลอดจนเสริมสร้างแนวคิด ค่านิยมของตนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้เข้าใจคนอื่น พัฒนาค่านิยมสัมพันธ์ และความเป็นผู้นำ

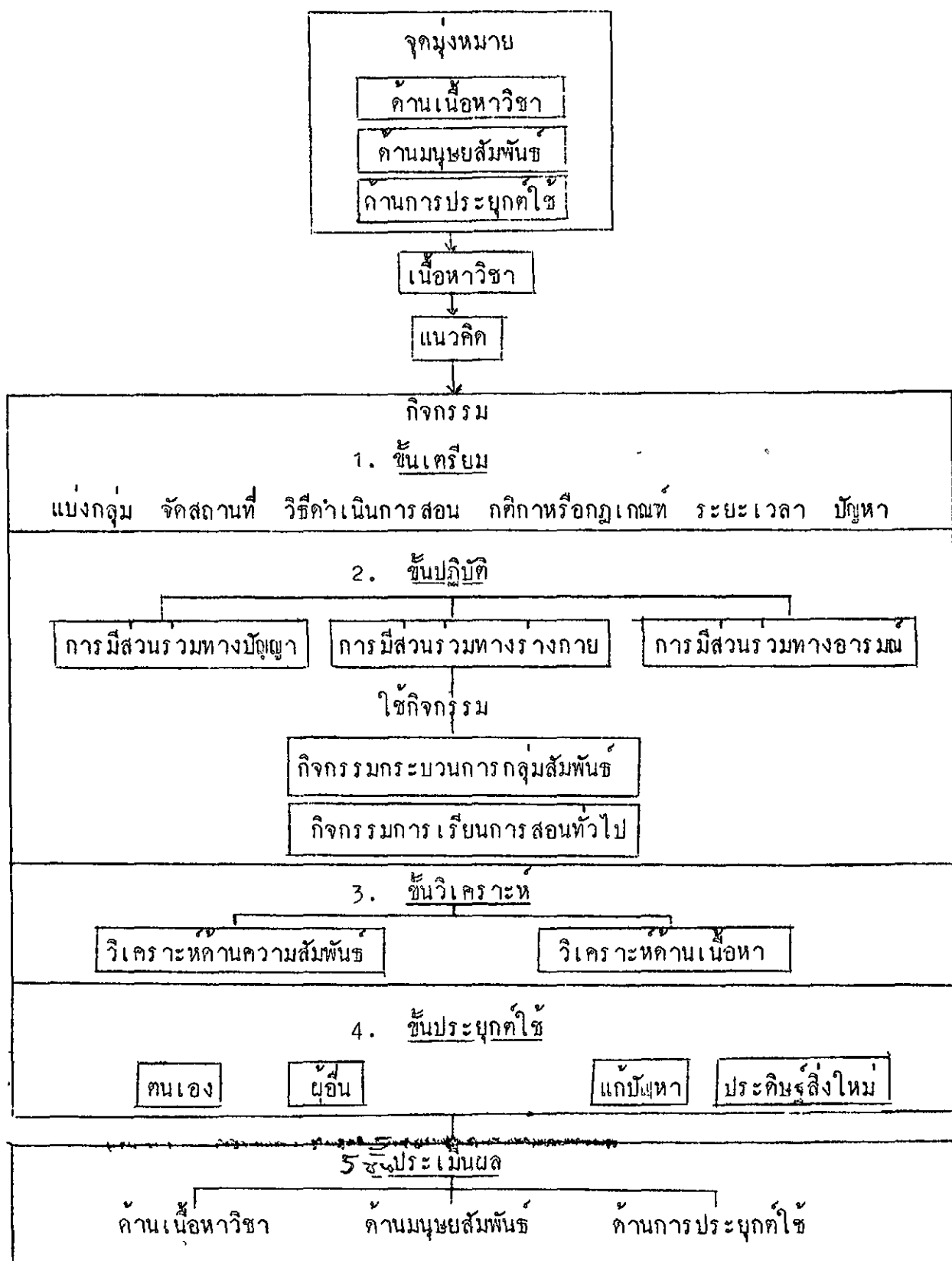
3.2 การวิเคราะห์เนื้อหา เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสิ่งที่ได้รับจากการเรียน ถ่ายทอดประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ได้ค้นพบแนวคิดที่ต้องการและขยายประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมมีความหมายต่อผู้เรียนแต่ละคน

4. การสรุปและนำหลักการไปประยุกต์ใช้ เมื่อผู้เรียนได้แนวคิดแล้ว ควรร่วมกันสรุปโดยคิดแบบสังเคราะห์ (Synthesis) เชื่อมโยงแนวคิดของแต่ละคนให้ผสมผสานกัน

ช่วยกันหาแนวทางในการนำหลักการที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับตนเอง ให้เข้ากับคนอื่นเพื่อ
แก้ปัญหาในอนาคต เพื่อพัฒนาสังคม และประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่

5. การประเมินผล การประเมินผลจะช่วยให้ทราบว่า การสอนตรงตามจุดมุ่งหมาย
ที่กำหนดไว้เพียงใด ควรประเมินผลเกี่ยวกับการเตรียมบทเรียนของครู การเรียนรู้ของ
นักเรียนทางด้านต่าง ๆ คือ ด้านสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม ด้านวิชาการ ด้านการทำงาน และด้าน
ความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม การให้ข้อสังเกตแก่กัน (Feedback) จะช่วยให้ผู้เรียนประเมิน
พฤติกรรมและความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นได้

ขั้นตอนการ เรียนการสอนควยกระบวนกร กลุ่มสัมพันธ์ดังแสดงในแผนภูมิ



การเรียนการสอนด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ นอกจากจะอาศัยปรัชญาการศึกษา และทฤษฎีการเรียนการสอนเป็นหลักแล้วยังต้องอาศัยส่วนประกอบอื่นเพื่อช่วยในการสอนสัมฤทธิ์ผลตามจุดมุ่งหมายซึ่ง ปัทมา เทพอัครพงศ์ (ปัทมา เทพอัครพงศ์ 2516 : 6 - 7) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนการสอนแบบการทำงานกลุ่มไว้ดังนี้

1. สภาพการเรียน เป็นการเรียนที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม กิจกรรมที่ควรจะเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความรู้สึก และอารมณ์ จะทำให้กิจกรรมนั้นมีความหมายต่อผู้เรียน เพราะค้นพบสิ่งที่เรียนด้วยตนเอง มีการวิเคราะห์พฤติกรรมร่วมกันซึ่งจะก่อให้เกิดปัญญา และเพื่อเป็นแนวทางในการนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้ภายหลัง

2. บทบาทของครู ครูจะต้องมีความเป็นกันเอง เห็นอกเห็นใจนักเรียน การพูดการอธิบายของครูลดลง แต่จะคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการ มีความเข้าใจในปัญหา ความต้องการ จุดมุ่งหมาย แรงจูงใจ และทัศนคติของนักเรียน คอยให้กำลังใจ และกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นในการแสดงออกซึ่งความคิดอิสระตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน ดังนั้นครูจึงทำหน้าที่เป็นผู้ประสานงานให้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เป็นไปด้วยดี โดยไม่ถือเอาการคัดค้านใจของครูเป็นใหญ่

3. บทบาทของนักเรียน การเรียนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์นักเรียนจะต้องพยายามค้นพบสิ่งที่เรียนด้วยตนเอง มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในหมู่นักเรียน มีการแสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างอิสระ สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและของผู้อื่นได้มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง

การเรียนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีการจัดที่ต่างจากการสอนทั่วไป คือ นั่งล้อมวงเข้าหากัน กลุ่มหนึ่ง ๆ ไม่ควรต่ำกว่า 5 คน และไม่เกิน 17 คน ใช้เวลาเรียนช่วงละ 30 นาที ถึง 4 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 2 - 3 ครั้ง สถานที่เรียนควรเป็นห้องกว้าง หรือมีขนาดใหญ่พอสมควร สำหรับให้สมาชิกแบ่งกลุ่มย่อยทำงาน และนั่งล้อมวงเป็นกลุ่มใหญ่เพื่ออภิปราย โต๊ะเก้าอี้ควรมีลักษณะเบาเคลื่อนย้ายได้สะดวก ห้องเรียนที่ดีควรปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก

บรรยากาศในกลุ่มควรเป็นไปในทางดี เพื่อช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นกันเอง มีความกล้า ในการแสดงออก มีการให้กำลังใจ เคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การติดต่อสื่อสาร ภายในกลุ่มอาจใช้การอภิปราย ครูไม่ควรผูกขาดการพูดเพราะจะทำให้ให้นักเรียนไม่มั่นใจในการพูด ผู้นำกลุ่มควรรับบทบาทของตนเอง ครูควรฝึกให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสนำกลุ่ม

จะเห็นได้ว่ากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์นี้ เป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยการทำงานร่วมกัน ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยที่ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง การวิเคราะห์พฤติกรรม ในขณะที่เรียนนั้นนับเป็นกระบวนการที่สำคัญในการเรียน กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีรากฐานมาจาก ปรชญาการศึกษาที่ว่า การศึกษาเป็นกระบวนการที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา เราใจ ไม่เฉื่อยชา การเรียนรู้เกิดขึ้นได้หลายทางในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ กัน การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับจุดประสงค์ ความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนซึ่งแตกต่างกัน และการเรียนรู้ มีชิ้นงานส่วนตัว หากแต่เป็นความรับผิดชอบของทุกคนในสังคม ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนโดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ให้ได้นั้นจะต้องพิจารณาถึงปรัชญาการศึกษาที่เหมาะสม หลักการสอนรวมทั้งองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นอีกด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะศึกษากับความคิดสร้างสรรค์

1.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

ผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะศึกษากับความคิดสร้างสรรค์ นั้น สแตปป์ (Stapp. 1964 : 5258) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ และสติปัญญา (I.Q) ของนักศึกษาที่เรียนศิลปะ และที่ไม่เรียนศิลปะ พบว่าความคิดสร้างสรรค์และ สติปัญญาไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนที่เรียนศิลปะได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ สูงกว่าพวกที่ไม่เรียนศิลปะ

แมคคินนอน (อ้างอิงมาจาก Torrance. 1965 : 7) ได้ศึกษาลักษณะของบุคคลในกลุ่มต่าง ๆ คือ ศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ และ สถาปนิก ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง พบว่าบุคคลเหล่านี้ ชอบทำงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร มีความเชื่อมั่นในตนเอง ชัยัน กระจือรือร้น ยอมรับในสิ่งแปลก ๆ มีความคิดในลักษณะที่ยืดหยุ่น กล้าคิด ทางด้านความคิดสร้างสรรค์และสติปัญญา พบว่าไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์และคะแนนจากการทดสอบ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของสแตปป์ ดังกล่าวข้างต้น และค้นพบว่านักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไม่จำเป็นต้องจะเป็นนักเรียนที่เรียนเก่งเสมอไป

แมคเคย์ และคาเมรอน (Mc.Kay and Cameron. 1968 : 315) ได้เสนอผลการศึกษาของฮัดสัน (Hudson) ที่ว่า ผู้ที่มีความคิดแบบไดเวอร์เจนซ์ (Divergers) มีแนวโน้มที่จะมีความสามารถทางศิลปะ ส่วนผู้ที่มีความคิดแบบคอนเวอร์เจนซ์ (Convergers) มักจะได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชา วิทยาศาสตร์ และภาษาสูง

วิลเลียม (Williams. 1971 : 352 - 358) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม (Originality) กับคะแนนของวิชาหมวดคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปภาษา ดนตรี และศิลปะ ผลปรากฏว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดริเริ่มกับคะแนนรวมหมวดวิชาศิลปภาษา วิชาดนตรี และวิชาศิลปะ มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง

1.2 งานวิจัยในประเทศ

โชติ เพชรชื่น (โชติ เพชรชื่น 2515 : 69) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนวิชาชีพต่างกัน คือ เรียนครู เรียนศิลปะ และเรียนช่าง ผลการศึกษาปรากฏว่า กลุ่มที่เรียนครูมีความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านภาษาและรูปภาพสูงกว่ากลุ่มที่เรียนศิลปะ และเรียนช่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนกลุ่มที่เรียนศิลปะและเรียนช่าง มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

พงษ์ชัย พัฒนผลไพบูลย์ (พงษ์ชัย พัฒนผลไพบูลย์ 2515 : 38) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา สรุปผลการวิจัย

ว่า ความคิดสร้างสรรค์สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์หมวดวิชาศิลปศึกษา สังคมศึกษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ แต่ไม่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ หมวดวิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยนี้ ยืนยันว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนขึ้นอยู่กับเนื้อหา วิชา (Subject Matter) กล่าวคือ วิชาที่อยู่ในขอบเขตของการใช้ความคิดสร้างสรรค์โดยตรง จะมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นผลการวิจัยนี้ยืนยันว่าวิชาศิลปศึกษาเป็นตัวทำนาย (Predictor) ความคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่าวิชาภาษาไทย หรือวิชาภาษาอังกฤษ

อัจฉรา แยมสรวล (อัจฉรา แยมสรวล 2518 : 335) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์วิชาวาดภาพกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์วิชาวาดภาพมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าสหสัมพันธ์มีค่าตั้งแต่ 0.205 – 0.338 ซึ่งเป็นค่าที่อยู่ในระดับต่ำ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลสัมฤทธิ์วิชาวาดภาพพยากรณ์ความคิดสร้างสรรค์ได้ 2 – 6% ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

สรุปผลการวิจัยได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในหมวดวิชาศิลปศึกษา และความคิดสร้างสรรค์มีอยู่ในทุกสาขาวิชา มีเฉพาะหมวดวิชาศิลปศึกษา เท่านั้น วิชาศิลปศึกษาใช้เป็นตัวพยากรณ์ความคิดสร้างสรรค์ได้ ผู้วิจัยมีความมั่นใจเป็นอย่างยิ่งว่าถ้าสอนศิลปศึกษาด้วยวิธีการ อันถูกต้องและเหมาะสมให้โอกาสผู้เรียนมีอิสระในการแสดงออก ได้คิดได้ทำได้ใช้ความสามารถอยู่เสมอ ก็จะทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจากวิธีการ เรียนศิลปศึกษาสองวิธีคือ จากวิธีใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กับวิธีปกติเพื่อศึกษาว่าวิธีใดจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนมากที่สุด

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

2.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ หรือกระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่ม เป็นกระบวนการที่ใช้กันมานานแล้วในวงการศึกษากันแล้ว ดังนั้นจึงเห็นได้จากผลงานวิจัยของ ริชาร์ดสัน

และฮอลเวอร์ท (อ้างอิงมาจาก K.M.Evans. 1964 : 124) ซึ่งได้ทดลองสอนเรียงความ อังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และปีที่ 2 โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มควบคุมสอนด้วยวิธีสอนแบบเก่า กลุ่มทดลองใช้ Sociometric Method ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองมีทัศนคติต่อการเรียนดีกว่ากลุ่มควบคุม และเรียนเนื้อหาได้มากกว่า ผู้วิจัยเสนอแนะว่าการจัดสมาชิกในกลุ่มควรให้พอเหมาะกับการทำงานแต่ละอย่างจึงจะได้ผลดี ครูควรกระตุ้นให้เด็กทำงานร่วมกัน และควรฝึกการเป็นผู้นำให้เด็กด้วย

เดวิด วิลเลียม ไรท์ (David William Wright. 1972 : 7121 A) ได้ศึกษากระบวนการทำงานของกลุ่ม ความพอใจในผลงานของกลุ่ม ความพอใจของสมาชิกในกลุ่มเกี่ยวกับการทำงานซึ่งมีผู้นำการอภิปราย 2 ประเภท โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทยี่ดกลุ่มเป็นศูนย์กลาง และประเภทยี่ดผู้นำเป็นศูนย์กลาง ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่าไม่มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่มทั้งสองแบบ ทั้งในด้านกระบวนการทำงานของกลุ่ม ความพอใจในผลงานของกลุ่ม และความพอใจในกระบวนการทำงานของสมาชิกในกลุ่ม

เจมส์ โจเซฟ เล็กซ์ (James Joseph Lex. 1973 : 6093 A) ได้ทำการศึกษากลุ่มกับนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในรัฐอินเดียนา (Indiana) กลุ่มควบคุมสอนด้วยวิธีสอนแบบเก่า กลุ่มทดลองใช้วิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ผลของการทดสอบก่อนและหลังสอนพบว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มทั้งสอง และพบว่า กลุ่มทดลองมีความพอใจในสภาพการณ์ที่ได้รับ และยินดีเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์อีก

2.2 ผลงานวิจัยในประเทศ

ในปี พ.ศ. 2517 ทิศนา แชนมณี และคณะ (ทิศนา แชนมณี และคณะ 2521 : 26 - 39) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การฝึกกลุ่มสัมพันธ์และการรับรู้สำหรับครูจากสถาบันฝึกหัดครู ระดับประถมศึกษา" กลุ่มตัวอย่างคือครูจากสถาบันฝึกหัดครูซึ่งสุ่มมาจากภาคต่าง ๆ ของประเทศ โดยจัดกลุ่มตัวอย่าง 3 แบบ คือ Homogeneous Group สมาชิกกลุ่มมาจากสถาบันเดียวกันหมด 100% แบบ Heterogeneous Group จัดกลุ่มโดยมีสมาชิกกลุ่มมาจาก

สถาบันต่าง ๆ กัน สถาบันละ 20% หรือน้อยกว่า และแบบ Mixed Group คือกลุ่มผสมระหว่างแบบที่ 1 และแบบที่ 2 คือสมาชิกกลุ่มมาจากสถาบันต่าง ๆ ประมาณ 2 – 3 สถาบัน สถาบันละ 33 – 50% ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการฝึกกลุ่มสัมพันธ์กลุ่มตัวอย่างโดยส่วนรวมมีคะแนนพัฒนาการทางทักษะและทัศนคติส่วนบุคคลสูงขึ้นกว่าก่อนการอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การวิจัยครั้งนี้เป็นผลงานวิจัยชิ้นแรกที่เกี่ยวข้องกับการนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในประเทศไทย หลังจากนั้นก็ได้ได้รับความสนใจจากหน่วยงานต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการศึกษา ถึงกับบรรจุวิชากลุ่มสัมพันธ์เข้าไปในหลักสูตรของสถาบันฝึกหัดครูและมหาวิทยาลัยบางแห่ง และนอกจากนี้การฝึกอบรมครั้งนี้ยังมีส่วนทำให้แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มเผยแพร่ออกไปอย่างรวดเร็วอีกด้วย

เยาวพา เทชะคุปต์ (เยาวพา เทชะคุปต์ 2517 : จ) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อ "ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา" เป็นการสร้างแบบตัวอย่างทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับสอนในระดับประถมศึกษาให้เป็นแนวทางสำหรับครู และผู้สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์แก่เด็ก การเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะช่วยปลูกฝังทัศนคติ ค่านิยม ตลอดจนส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และส่งเสริมบรรยากาศแบบประชาธิปไตย

ฉันทนา ภาคบงกช (ฉันทนา ภาคบงกช 2518 : จ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การสอนสังคมศึกษาหน่วย "วันสำคัญของชาติ" ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์" โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนที่เรียนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์โดยส่วนรวมมีสัมฤทธิ์ผลการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .01 ส่วนพัฒนาการทางทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนโดยส่วนรวมมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และพบว่านักเรียนกลุ่มเก่ง และปานกลาง มีพัฒนาการทางทัศนคติที่ระดับ .01 ในขณะที่กลุ่มอ่อนมีพัฒนาการทางทัศนคติที่ระดับ .05, นอกจากนี้ยังพบว่า หลังจากที่เรียนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์แล้ว ทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนกลุ่มอ่อน แตกต่างเฉพาะกับกลุ่มเก่งอย่างมีนัยสำคัญอีกด้วย

นันทา เทพบริรักษ์ (นันทา เทพบริรักษ์ 2518 : 302 – 303) ได้ทำการวิจัยในหัวข้อ "การเปรียบเทียบผลการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ หน่วย "พลังงาน" โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และวิธีสอนแบบธรรมคา ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6" ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01 แต่เมื่อเปรียบเทียบผลการสอบหลังการเรียนครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมปรากฏว่ากลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01 ทั้ง 2 ครั้ง ด้านทัศนคตินักเรียนกลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นกว่าเดิมที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01 ส่วนกลุ่มควบคุมทัศนคติไม่เปลี่ยนแปลงไปจากการสอบก่อนเลย ภายหลัง 1 เดือน จากการสอบครั้งที่ 1 ทัศนคติของกลุ่มทดลองมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นกว่ากลุ่มควบคุม สรุปว่าเมื่อเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์แล้ว นักเรียนมีพัฒนาการด้านสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนสูงขึ้น และมีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นกว่าการเรียนการสอนด้วยวิธีธรรมคา

พัชรีย์ เอี่ยมทัศน์ (พัชรีย์ เอี่ยมทัศน์ 2518 : 309 – 310) ได้วิจัยในหัวข้อ "การเปรียบเทียบผลการสอนวิชาคณิตศาสตร์ หน่วย "ร้อยละ" โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และวิธีการสอนแบบธรรมคา ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5" ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญจากผลการทดสอบหลังสอนครั้งที่ 1 แต่จากการทดสอบหลังการสอน 1 เดือนปรากฏว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางด้านทัศนคติต่อคณิตศาสตร์ และทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ของกลุ่มทดลองเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .01 ส่วนกลุ่มควบคุมนั้นไม่มีการเปลี่ยนแปลงที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01

สุภาพรณ พวงจันทเพร (สุภาพรณ พวงจันทเพร 2519 : 189 – 191) ได้ทำการศึกษาวิจัยในหัวข้อ "การเปรียบเทียบการลอนวิชาศีลธรรม หน่วย คุณธรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัย โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และวิธีสอนแบบธรรมคา" ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีกลุ่มสัมพันธ์มีแนวโน้มที่จะพัฒนาด้านสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนสูงขึ้นกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีธรรมคา นอกจากนี้ผลการวิจัยยังปรากฏว่า ภายหลังการเรียน 1 เดือน นักเรียน

ที่เรียนด้วยวิธีการทั้งสองแบบ ไม่สามารถคงการเรียนรู้ที่ได้รับไว้ได้เท่าเดิม กล่าวคือ มีสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

จากผลงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวมาแล้ว พอสรุปได้ว่าการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีแนวโน้มทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น พัฒนาการของทัศนคติต่อวิชาที่เรียนและทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ของผู้เรียนสูงขึ้นกว่าการสอนด้วยวิธีสอนแบบปกติ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาศิลปะมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ แต่เนื่องจากในเมืองไทยยังไม่ปรากฏผลงานวิจัยเกี่ยวกับอิทธิพลของกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์มาก่อน ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาเรื่องนี้โดยอาศัยข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้แล้วข้างต้น เป็นแนวทางในการตั้งสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานในการศึกษาครั้งนี้

1. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์น่าจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีสอนแบบปกติ
2. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์น่าจะมีทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีสอนแบบปกติ
3. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ น่าจะมีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีสอนแบบปกติ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการศึกษาค้นคว้าไว้ดังนี้

1. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การดำเนินการทดลอง
4. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2522 จำนวน 65 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ ทอแรนซ์ (Torrance) สร้างขึ้น และ พรณี เชนก่าแหง (พรณี เชนก่าแหง 2515:70) ได้แปลเป็นภาษาไทย ทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีทั้งหมด 7 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 287 คน แล้วคัดเลือกห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน จำนวน 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่าง รายละเอียดของคะแนนดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์จากการทดสอบเพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ชั้น	N	X		$\bar{X}$	S^2	t
		สูงสุด	ต่ำสุด			
ป. 4/4	34	124	30	67.44	296.49	.03
ป. 4/7	31	142	43	67.61	531.44	

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 1 แสดงว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น ป.4/4 และ ป.4/7 แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ นักเรียนทั้งสองห้องมีพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

เมื่อสอบคัดเลือกห้องเรียนที่นักเรียนมีพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน จำนวน 2 ห้องเรียนแล้ว ผู้วิจัยได้จัดห้องเรียนทั้งสองเข้าเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยวิธีจับฉลาก รายละเอียดของกลุ่มตัวอย่างทั้งแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 การแจกแจงเพศและจำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

เพศ \ กลุ่มตัวอย่าง	กลุ่มตัวอย่าง		รวม
	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	
ชาย	15	20	35
หญิง	16	14	30
รวม	31	34	65

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มทดลองมีนักเรียนจำนวน 31 คน เป็นนักเรียนชาย 15 คน นักเรียนหญิง 16 คน และกลุ่มควบคุมมีนักเรียนจำนวน 34 คน เป็นนักเรียนชาย 20 คน นักเรียนหญิง 14 คน รวมนักเรียนที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ 65 คน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยค้นคว้า

1. ชุดการสอนศิลปศึกษา ซึ่งนำมาใช้ในกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กับชุดการสอนแบบปกติ ผู้วิจัยยึดหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 เป็นหลักในการสร้าง ชุดการสอนที่สร้างขึ้นทั้งหมดมี 3 หน่วยการเรียนรู้และแยกย่อยเป็นเรื่อง ๆ มีทั้งหมด 12 เรื่อง แต่ละเรื่องใช้เวลาเรียนรวม (คาบละ 20 นาที) ชุดการสอนศิลปศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์จะเน้นกระบวนการทำงานกลุ่มเป็นสำคัญ หลังจากทำกิจกรรมเสร็จแล้วจะมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานและสรุปบทเรียนด้วยทุกครั้ง ส่วนชุดการสอนแบบปกติจะเน้นการทำงานด้วยตนเองตามลำพัง

1.1 การสร้างชุดการสอนศิลปะ

1.1.1 การเลือกเนื้อหา ในการเลือกเนื้อหา ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาวิชาศิลปศึกษาจากหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 รายละเอียดเนื้อหาที่ใช้มีดังนี้

หน่วยที่ 1 การวาดภาพและระบายสี ซึ่งประกอบด้วยหัวเรื่องย่อยต่อไปนี้

- การต่อเติมเสริมภาพ
- การต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้
- การวาดภาพบนกระดาษหนังสือพิมพ์
- การวาดภาพและระบายสีจากเรื่องที่กำหนดให้
- ภาพผนัง

หน่วยที่ 2 การพิมพ์

- การพิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุ

หน่วยที่ 3 งานจักออกแบบและสร้างสรรค์จากวัสดุต่าง ๆ

- งานประดิษฐ์จากเชือก
- งานประดิษฐ์ภาพจากหนังสือพิมพ์
- หุ่นมือจากถุงกระดาษ

- งานประดิษฐ์จากเศษวัสดุ
- การมวน-พับกระดาษเส้น
- การประดับและตกแต่งภาพด้วยเศษวัสดุ

เหตุที่เลือกเนื้อหานี้ เพราะเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับ

ความสามารถของเด็ก สะดวกในการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และสามารถนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคลได้

1.1.2 ขั้นตอนการสร้างชุดการสอนศิลปะ มีวิธีการดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวิธีสร้างชุดการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่ม
อย่างละเอียด

ขั้นที่ 2 ศึกษาหลักสูตร คู่มือครู ขอบข่ายเนื้อหา และวิธีการสอนศิลปะเบื้องต้นอย่างละเอียด

ขั้นที่ 3 ศึกษาจิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาในทุก ๆ ด้าน และพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก

ขั้นที่ 4 สร้างชุดการสอนศิลปะศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และชุดการสอนศิลปะแบบปกติ โดยใช้เนื้อหาเดียวกัน แต่แนวการจัดกิจกรรมแตกต่างกันคือ ชุดการสอนศิลปะโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ จะนำเอากิจกรรมกลุ่มมาใช้ในการเรียนการสอน ชุดการสอนที่สร้างขึ้นประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

ความมุ่งหมาย แยกเป็น

- ด้านเนื้อหา
- ด้านมนุษยสัมพันธ์
- ด้านการประยุกต์ใช้

เนื้อหา

แนวคิด

กิจกรรม ซึ่งแยกเป็น

- ชี้นำและชั้นสอน

- ชั้นวิเคราะห์
- ชั้นสรุปและประยุกต์ใช้

การประเมินผล

อุปกรณ์

ส่วนชุดการสอนศิลปศึกษาที่ใช้วิธีสอนแบบปกติที่สร้างขึ้น ประกอบด้วย ความคิดรวบยอด จุดมุ่งหมาย เนื้อหา กิจกรรมการเรียน อุปกรณ์ และการประเมินผล รายละเอียดของชุดการสอนทั้ง 2 แบบ ดังแสดงไว้ในภาคผนวก ก

1.2 การทดลองชุดการสอน ชุดการสอนที่สร้างเสร็จแล้ว นำไปทดลอง เพื่อปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพดังนี้

การทดลองกับกลุ่มเล็ก นำชุดการสอนทั้ง 2 ชุดไปทดลองสอนนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 7 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 5 คน แล้วปรับปรุงแก้ไขบทเรียนทั้งในเรื่องภาษาและกิจกรรม

การทดลองกับกลุ่มใหญ่ นำชุดการสอนที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองสอน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 3 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี โดยทดลองชุดการสอนศิลปศึกษาโดยวิธีการกระบวนการกลุ่ม กับนักเรียนชั้น ป.4/1 จำนวนนักเรียน 42 คน และทดลองชุดการสอนแบบปกติกับนักเรียน ป.4/2 จำนวนนักเรียน 37 คน แล้วปรับปรุงชุดการสอนทั้ง 2 ชุดสำหรับนำไปทดลองจริง

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบทดสอบ 2 ชุด คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (ชุด ก.) เป็นแบบทดสอบซึ่งผู้วิจัย ได้ดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ มินเนโซตา ที่หอแรนซ์ ได้ปรับปรุงขึ้น และพรณี เกษก่าแหง (พรณี เกษก่าแหง 2515:70) แปลเป็นภาษาไทย แบบทดสอบชุดนี้ผู้วิจัยนำมาใช้ทดสอบนักเรียนเพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์เท่ากัน

และถือเป็นการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วย ส่วนชุดที่ 2 เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ชุด ข. เป็นแบบทดสอบซึ่งดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ วอลลัช และโคแกน (โชติ เพชรชื่น 2514 : 17 - 25 อ้างอิงมาจาก Wallach and Kogan. 1965) ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบชุดนี้เก็บข้อมูลภายหลังการเรียน (Posttest) แบบทดสอบแต่ละชุดมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ชุด ก.

2.1.1 ลักษณะของแบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่ดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของมินเนโซตา ที่ทอแรนซ์ ได้ปรับปรุงขึ้น และพรณี เชนก่าแหง (พรณี เชนก่าแหง 2515:70) ได้แปลเป็นภาษาไทยเพื่อนำมาใช้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนฝึกหัดครูระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 แบบทดสอบชุดนี้มี 3 ฉบับ คือ

แบบทดสอบฉบับที่ 1 เป็นแบบทดสอบที่ไม่ใช้ภาษา (Nonverbal task) มีชื่อว่า "การสร้างภาพจากวงกลมและสี่เหลี่ยม" (Circles and Squares task) แบบทดสอบนี้มี 2 ข้อคือ

ข้อที่ 1 เป็นการสร้างภาพจากวงกลมที่กำหนดให้ 20 วง ภายในเวลา 10 นาที

ข้อที่ 2 เป็นการสร้างภาพจากสี่เหลี่ยมที่กำหนดให้ 20 รูป ภายในเวลา 10 นาที เวลาสอบจะแยกสอบทีละข้อ

แบบทดสอบฉบับที่ 2 เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษา (Verbal task) มีชื่อว่า "ประโยชน์ของสิ่งของ" มี 2 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที ตัวอย่างเช่น

"จงบอกประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้"

แบบทดสอบฉบับที่ 3 เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษา (Verbal task) มีชื่อว่า "ผลที่จะเกิดขึ้น" (Consequences) โดยให้บอกสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาจากการกระทำต่าง ๆ ที่กำหนดให้ ให้มากที่สุด แบบทดสอบมี 2 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที ตัวอย่างเช่น

"อะไรจะเกิดขึ้นถ้าหากคนเราไม่ตาย"

2.1.2 การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ การให้คะแนนแบบทดสอบทั้ง 3 ฉบับ ถือเกณฑ์พิจารณาคำตอบ ในลักษณะที่เป็นการคิดหลายทิศทาง (Divergent Thinking) ตามแบบของกิลฟอร์ด (Guilford, 1959): 389-340)

1. ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึงคะแนนที่ได้จาก จำนวนคำตอบทั้งหมดที่แตกต่างกัน ให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน และไม่คำนึงถึงว่าคำตอบ จะซ้ำกับของคนอื่นหรือไม่

2. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึงคะแนนที่ได้จาก การนับจำนวนคำตอบทั้งหมดที่ไม่อยู่ในทิศทางเดียวกัน หรือคำตอบที่อยู่ในประเภท (Categories) ที่แตกต่างกันโดยให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน และไม่คำนึงว่าคำตอบเหล่านี้จะซ้ำกับคำตอบ ของคนอื่นหรือไม่

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง คะแนนที่ได้จากคำตอบ ที่แตกต่างไปจากคนอื่น ๆ (Uncommon Response) ให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน

2.1.3 การทดลองแบบทดสอบ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงขึ้น 3 ฉบับ ซึ่งมีข้อย้อยรวมทั้งสิ้น 6 ข้อ ไปทดลองสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 7 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 5 คน ภายหลังที่ปรับปรุงทางด้านภาษาแล้ว จึงนำไปทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 3 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 80 คน แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น นำคะแนนมาหาค่าอำนาจจำแนก โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของแต่ละข้อ กับคะแนนรวมทั้งฉบับของเด็กแต่ละคน รายละเอียดดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ ของเด็กแต่ละคน ของแบบทดสอบฉบับที่ 1 สร้างภาพจากวงกลม และสีเหลืองจากกลุ่มตัวอย่าง 80 คน

ข้อ	ความคล่องในการคิด	ความยืดหยุ่นในการคิด	ความคิดริเริ่ม
1	.56	.55	.46
2	.60	.64	.51

จากตาราง 3 แสดงว่าแบบทดสอบฉบับที่ 1 มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ สูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะเป็นความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม

ตาราง 4 ค่าสหสัมพันธ์ ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบฉบับที่ 2 "ประโยชน์ของสิ่งของ"

ข้อ	ความคล่องในการคิด	ความยืดหยุ่นในการคิด	ความคิดริเริ่ม
1	.68	.78	.24
2	.43	.41	.37

จากตาราง 4 แสดงว่า แบบทดสอบฉบับที่ 2 มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ สูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งทางด้านความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม

ตาราง 5 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบฉบับที่ 3 "ผลที่จะเกิดขึ้น"

ข้อ	ความคล่องในการคิด	ความยืดหยุ่นในการคิด	ความคิดริเริ่ม
1	.67	.71	.26
2	.66	.71	.57

จากตาราง 5 แสดงว่า แบบทดสอบฉบับที่ 3 มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ สูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งทางด้านความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม

2.1.4 การหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 3 ฉบับ ไปทดลองสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2522 โรงเรียนเทศบาล 3 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 80 คน นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ นำคะแนนมาหาความเชื่อมั่นแบบแบ่งข้อ คือ แล้วคำนวณโดยใช้สูตรของสเปียร์แมน-บราวน์ (Spearman-Brown) ผลที่ได้แสดงไว้ในตาราง 6

ตาราง 6 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ รวมทุกฉบับ ทางด้านความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม

คะแนน	ระดับความเชื่อมั่น
ความคล่องในการคิด	.74
ความยืดหยุ่นในการคิด	.97
ความคิดริเริ่ม	.55

จากค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบรวมทุกฉบับในแต่ละคำ นับได้ว่าแบบทดสอบชุดนี้มีค่าความเชื่อมั่นในการวัดอยู่ในระดับสูง

2.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ชุด ข.

2.2.1 ลักษณะของแบบทดสอบ

ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ วอลลัช และโคแกน (โซติ เพชรชื่น 2514 : 17 - 25 อ้างอิงมาจาก Wallach and Kogan.1965) มาเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ โดยได้ดัดแปลงเนื้อหาและข้อความในบางข้อ และในบางฉบับเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพของท้องถิ่นสิ่งแวดล้อมและเวลาที่จะใช้เก็บข้อมูล แบบทดสอบทั้งหมดมี 5 ฉบับ สำหรับ 3 ฉบับแรกเป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษา (Verbal task) 2 ฉบับหลังเป็นแบบทดสอบที่ใช้รูปภาพ (Figural task) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

แบบทดสอบฉบับที่ 1 ใช้ชื่อว่า "ประเภทเดียวกัน" (Instances) เป็นการให้ระลึกลักษณะที่เหมือนกันของสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ 3 ข้อ ตัวอย่างเช่น "ให้บอกสิ่งที่ทำให้เกิดเสียงได้ มาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้"

แบบทดสอบฉบับที่ 2 ใช้ชื่อว่า "ประโยชน์ของสิ่งของ" (Alternate uses) เป็นการให้ระลึกรายละเอียดของสิ่งของที่กำหนดให้ว่ามีประโยชน์อะไร ในแง่ใดบ้าง มีทั้งหมด 4 ข้อ ตัวอย่างเช่น "ให้บอกประโยชน์ของกระดานมาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้"

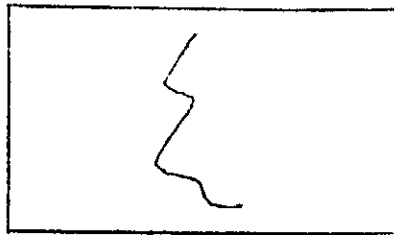
แบบทดสอบฉบับที่ 3 ใช้ชื่อว่า "ความเหมือน" (Similarities) เป็นการให้ระลึกรายละเอียดในสิ่งที่เหมือนกัน หรือคล้ายคลึงกันของสิ่งที่กำหนดให้ มี 3 ข้อ ตัวอย่างเช่น "จักรยานกับสามล้อ มีอะไรที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันบ้าง บอกมาให้มากที่สุด"

แบบทดสอบฉบับที่ 4 ใช้ชื่อว่า "ความหมายของภาพเส้น" (Pattern meaning) โดยให้พิจารณาภาพที่กำหนดให้ว่า มองเห็นเป็นรูปอะไร หรือคล้ายอะไรบ้าง มี 8 ข้อ ตัวอย่างเช่น



ให้บอกว่า "เห็นเป็นรูปอะไรบ้าง บอกมาให้มากที่สุด"

แบบทดสอบฉบับที่ 5 ใช้ชื่อว่า "ความหมายของเส้น"(Line meaning)
ให้พิจารณาภาพเส้นที่กำหนดให้หามองเห็นเป็นรูปอะไร หรือคล้ายอะไรบ้าง มี 8 ข้อ
ตัวอย่างเช่น



ให้บอกว่า "เห็นเป็นรูปอะไรบ้าง บอกมาให้มากที่สุด"

2.2.2 การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ มี 2 ชนิดคือ คะแนนจำนวน (Number) และคะแนนเอกลักษณ์ (Unique) ซึ่งมีวิธีให้คะแนนดังนี้

1. คะแนนจำนวน คือ จำนวนคำตอบในแต่ละข้อ คำตอบหนึ่งก็ให้ 1 คะแนน ไม่ว่าจะเป็นคำตอบที่ซ้ำกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ในแต่ละข้อ เมื่อเอาคะแนนมารวมกันแล้ว ก็เป็นคะแนนจำนวนของข้อนั้น ๆ

คำตอบในแต่ละข้อที่มีความหมายเหมือนกัน หรืออยู่ในเครือเดียวกันถือว่าเป็น 1 คำตอบ และให้ 1 คะแนนเท่านั้น ตัวอย่างเช่น สิ่งที่มีลักษณะกลม ได้แก่ ผลไม้ ลาโย ลางสาต มังคุด าลา ดังนั้นถือว่าเป็น 1 คำตอบ และให้ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบว่า ผลไม้ ลูกบอล ล้อรถ โลก าลา ดังนั้นจะให้คำตอบละ 1 คะแนน รวมเป็น 4 คะแนน เป็นต้น

2. คะแนนเอกลักษณ์ คือ คะแนนคำตอบในแต่ละข้อที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่น ๆ ในกลุ่มตัวอย่าง ให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนนเท่านั้นหมด ส่วนคำตอบที่ซ้ำกันก็ไม่ให้คะแนน เอาคะแนนของคำตอบที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่น ๆ ในแต่ละข้อมารวมกันก็จะเป็นคะแนนเอกลักษณ์ของข้อนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น เด็กเห็นภาพที่เป็นเส้นขยุกขยิก สูง ๆ ต่ำ ๆ ก็อาจตอบ

ว่าเป็นภูเขา คลื่น รอยราวของกระจก รอยแตกของเปลือกไข่ ฯลฯ ถ้าคำตอบสุดท้าย เป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่นในกลุ่มตัวอย่าง ก็ถือว่าเป็นคำตอบเอกลักษณ์ และได้ 1 คะแนน ส่วนคำตอบอื่น ๆ ที่ซ้ำกับของคนอื่นก็ไม่ได้คะแนน ข้อนี้ให้ 1 คะแนน เป็นต้น

การให้คะแนนดังกล่าว เมื่อกำหนดให้คะแนนอย่างไรแล้ว ต้องให้เหมือนกันทุกคน เพื่อความเป็นปรนัยในการตรวจให้คะแนน เช่น คำตอบของสิ่งที่มีลักษณะกลม ไข่ไก่ ส้มโอ ส้มเขียวหวาน มะนาว มังคุด ลำไย ฯลฯ ทั้งหมดถือว่าเป็นผลไม้ อาจให้เพียง 1 คะแนน หรือจะให้คำตอบละ 1 คะแนนก็ได้ แต่ต้องให้เหมือนกันหมดทุกคน และการตรวจครั้งนี้ผู้วิจัยให้เพียง 1 คะแนน เพราะต่างก็เป็นผลไม้เหมือนกัน

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยนำคะแนน "จำนวน" เพียงอย่างเดียวมาวิเคราะห์ เพื่อทดสอบสมมติฐาน ทั้งนี้เพราะเห็นว่าคะแนนจำนวนและคะแนน เอกลักษณ์มีความสัมพันธ์สูง ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 7

ตาราง 7 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนเอกลักษณ์ กับคะแนนจำนวนของแบบทดสอบ
ความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 5 ฉบับ จากกลุ่มตัวอย่าง 80 คน

แบบทดสอบ	ค่า r	ค่า r เฉลี่ย
ประเภทเดียวกัน จำนวน-เอกลักษณ์	.72	.74
ประโยชน์ของสิ่งของ จำนวน-เอกลักษณ์	.79	
ความเหมือน จำนวน-เอกลักษณ์	.62	
ความหมายของภาพเส้น จำนวน-เอกลักษณ์	.73	
ความหมายของเส้น จำนวน-เอกลักษณ์	.82	

จากตาราง 7 จะเห็นว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนเอกลักษณ์ กับคะแนนจำนวนสูง มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้ง 5 ฉบับ และค่า r เฉลี่ย อยู่ในเกณฑ์สูง ฉะนั้นจะใช้คะแนนเอกลักษณ์

หรือคะแนนจำนวนมาวิเคราะห์ก็ได้ผลใกล้เคียงกัน ซึ่งการวิเคราะห์นี้ก็สอดคล้องกับผลงานวิจัยของวอลลัช และโคแกน (Wallach and Kogan. 1965 : 49) ด้วย

2.2.3 การทดลองแบบทดสอบ และการวิเคราะห์

ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงขึ้น จำนวน 5 ฉบับ ไปทดลองสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2522 โรงเรียนเทศบาล 7 อำเภอเมือง จำนวน 5 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไขทางด้านภาษา หลังจากนั้นจึงนำไปทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 3 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 80 คน นามาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น แล้วทำการวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ โดยใช้วิธีการหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมของเด็กแต่ละคน เพื่อหาอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ รายละเอียดดังแสดงในตาราง 8

ตาราง 8 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบฉบับที่ 1 "ประเภทเดียวกัน"

ข้อ	คะแนนจำนวน	คะแนนเอกลักษณ์
1	.52	.65
2	.74	.46
3	.53	.44

ตาราง 9 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของแบบทดสอบฉบับที่ 2
"ประโยชน์ของสิ่งของ"

ข้อ	คะแนนจำนวน	คะแนนเอกลักษณ์
1	.14	.13
2	.36	.19
3	.63	.33
4	.55	.38

จากตาราง 9 จะเห็นว่า แบบทดสอบข้อที่ 1 ค่าสหสัมพันธ์ต่ำกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าข้อสอบมีอำนาจจำแนกต่ำ ดังนั้นในการทดสอบจริงจึงไม่น่ามาใช้ ส่วนข้อ 2 คะแนนเอกลักษณ์มีสหสัมพันธ์ต่ำ แต่คะแนนจำนวนมีสหสัมพันธ์อยู่ในเกณฑ์สูง จึงนำมาใช้ได้

ตาราง 10 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อ กับคะแนนรวม ของแบบทดสอบฉบับที่ 3
"ความเหมือน"

ข้อ	คะแนนจำนวน	คะแนนเอกลักษณ์
1	.68	.43
2	.52	.50
3	.54	.28

ตาราง 11 ค่าสหสัมพันธ์ ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวม ของแบบทดสอบฉบับที่ 4
"ความหมายของภาพเส้น"

ข้อ	คะแนนจำนวน	คะแนนเอกลักษณ์
1	.67	.31
2	.62	.45
3	.66	.42
4	.70	.50
5	.65	.51
6	.60	.39
7	.56	.48
8	.74	.59

ตาราง 12 ค่าสหสัมพันธ์ ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมของแบบทดสอบฉบับที่ 5
"ความหมายของเส้น"

ข้อ	คะแนนจำนวน	คะแนนเอกลักษณ์
1	.65	.36
2	.61	.32
3	.62	.41
4	.84	.60
5	.41	.44
6	.69	.54
7	.63	.46
8	.71	.38

2.2.4 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยวิธีแบ่งข้อคู่-คี่ แล้วใช้สูตรของสเปียร์แมน-บราวน์ (Spearman-Brown) ได้ผลดังตาราง 13

ตาราง 13 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 5 ฉบับทั้งคะแนนจำนวนและคะแนนเอกลักษณ์ จากการทดสอบนักเรียน 80 คน

แบบทดสอบ	คะแนนจำนวน	คะแนนเอกลักษณ์
ประเภทเดียวกัน	.75	.43
ประโยชน์ของสิ่งของ	.60	.37
ความเหมือน	.81	.54
ความหมายของภาพเส้น	.93	.80
ความหมายของเส้น	.93	.79

2.2.5 การหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้หาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ โดยการหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ชุด ก และชุด ข, จากกลุ่มตัวอย่าง 65 คน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าแบบทดสอบทั้ง 2 ชุดสามารถวัดในสิ่งเดียวกันได้ ผลวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่าค่าสหสัมพันธ์ .69 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบทั้ง 2 ชุด สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการวัดอย่างเดียวกันได้

3. แบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา

3.1 การดำเนินการสร้างแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามขึ้นเอง โดยยึดลักษณะสำคัญ ๆ ของผู้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาศิลปะศึกษามาเป็นหลักในการสร้างแบบสอบถาม คุณลักษณะที่สำคัญ ๆ มีดังนี้

- ความสนใจในวิชาศิลปะ
- ความรู้สึกชอบ
- ความสามารถในการทำงานศิลปะ
- ความมั่นใจในการทำงานศิลปะ
- การมองเห็นคุณค่าของวิชาศิลปศึกษา
- ความรู้สึกสนุกสนานในการเรียน
- ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
- การมองเห็นคุณค่าของการสร้างสรรค์
- การนำศิลปะไปใช้
- ความรู้สึกภูมิใจในผลงานศิลปะของตนเอง

จากคุณลักษณะที่สำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยได้สร้างข้อความและสถานการณ์เพื่อวัดทัศนคติที่นักเรียนมีต่อวิชาศิลปศึกษา ตามคุณลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

คุณลักษณะ	ข้อความที่สร้างขึ้น
- ความสนใจในวิชาศิลปะ	- ชั่วโมงศิลปะ เป็นชั่วโมงที่นักเรียนสนใจ อยากเรียนเพียงใด
- ความรู้สึกชอบ	- นักเรียนชอบวิชาศิลปศึกษาเพียงไร
- ความสามารถในการทำงานศิลปะ	- นักเรียนคิดว่าตัวเองเรียนวิชาศิลปะไ้ผลดี เพียงไร
- ความมั่นใจในการทำงานศิลปะ	- ขณะทำงานศิลปะ นักเรียนมีความมั่นใจใน ความสามารถของตนเองเพียงไร
- การมองเห็นคุณค่าของวิชาศิลปศึกษา	- นักเรียนคิดว่าวิชาศิลปศึกษามีประโยชน์เพียงไร
- ความสนุกสนานในการเรียน	- ขณะที่เรียนศิลปะ นักเรียนมีความรู้สึกสนุกสนาน ในการเรียนเพียงใด

คุณลักษณะ	ข้อความที่สร้างขึ้น
- ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์	- นักเรียนคิดว่าตัวเองมีความสามารถในการสร้างและคิดสิ่งใหม่ ๆ ได้เพียงไร
- การมองเห็นคุณค่าของการสร้างสรรค์	- นักเรียนคิดว่า การคิดสร้างสิ่งใหม่ ๆ นั้น มีประโยชน์เพียงไร
- การนำศิลปะไปใช้	- นักเรียนคิดว่าความรู้ที่ได้จากการเรียนศิลปะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เพียงใด
- ความรู้สึกภูมิใจในผลงานศิลปะของตนเอง	- ทุกครั้งที่ทำงานศิลปะเสร็จ นักเรียนมีความรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเองเพียงไร

3.2 ลักษณะวิธีการตอบแบบสอบถาม

ให้ผู้ตอบอ่านข้อความในแบบสอบถามทีละข้อ แล้วพิจารณาตนเองว่ามีลักษณะนิสัย ความรู้สึก หรือเคยประพฤติปฏิบัติเหมือนกับข้อเท็จจริงในข้อความนั้นมากน้อยเพียงใด เมื่อพิจารณาได้แล้วให้เลือกกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่กำหนดให้หน้าข้อความ 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ในแบบสอบถาม

3.3 เกณฑ์การตรวจให้คะแนน

แบบสอบถามฉบับนี้มีการจัดข้อความที่มุ่งวัดพฤติกรรมอันแสดงถึงการมีทัศนคติต่อวิชาโดยการเรียงลำดับค่าตอบจาก มากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ให้คะแนน 5, 4, 3, 2, 1 เมื่อทำเครื่องหมายลงในช่องว่างตรงข้อความ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ตามลำดับ ผู้ที่ได้คะแนนสูงจึงหมายถึงผู้ที่มีทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาสูง ส่วนผู้ที่ได้คะแนนต่ำก็เป็นผู้ที่มีทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาต่ำ

3.4 การทดลองแบบสอบถามและการวิเคราะห์

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาที่สร้างขึ้น มีข้อความจำนวน 10 ข้อความ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 7 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 5 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไขคำถาม แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2522 โรงเรียนเทศบาล 3 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 100 คน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น และนำผลมาวิเคราะห์ตามลำดับขั้นดังนี้

1. รวมคะแนนของทุกข้อ (ของแต่ละคน) เข้าด้วยกัน
2. เรียงลำดับของคะแนนจากคนที่ตอบได้คะแนนสูงสุดจนถึงต่ำสุด
3. แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นสองกลุ่ม คือกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ โดยใช้วิธี 25% บน และ 25% ล่าง นั่นคือ 25% ของผู้ที่ได้คะแนนในการตอบแบบสอบถามสูง เป็นผู้มีทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาสูง และ 25% ของผู้ที่ได้คะแนนในการตอบแบบสอบถามต่ำ เป็นผู้มีทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาต่ำ
4. ในแต่ละข้อของแบบสอบถามนับว่ามีคนในกลุ่มที่ได้คะแนนสูง และต่ำ ทำคะแนนในแต่ละข้อได้เท่าไร แล้วนำคะแนนของทุกคนในแต่ละกลุ่มไปหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และความแปรปรวน (S^2) สำหรับแบบสอบถามแต่ละข้อ หาค่าทั้งสองนี้จนหมดทุกข้อทั้งสองกลุ่ม
5. นำค่า $\bar{X}$ และ S^2 ในแต่ละข้อ ไปหาค่า t -test (วิเชียร เกตุสิงห์ 2521 : 141) เพื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยเป็นรายข้อ
6. แบบสอบถามข้อที่ให้ค่า t ตั้งแต่ 1.98 ขึ้นไป เป็นข้อที่มีอำนาจจำแนกสูง จากการใช้เกณฑ์นี้ ได้ข้อความทั้งหมด จำนวน 10 ข้อ รายละเอียดแสดงไว้ในภาคผนวก ก

3.5 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

เมื่อได้ข้อความที่มีอำนาจจำแนกสูงไว้แล้ว ก็ตรวจให้คะแนนเฉพาะข้อเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่ง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ แบบแบ่งครึ่ง (Split-half) ผลปรากฏว่าได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .56

4. แบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์

4.1 การดำเนินการสร้างแบบสอบถาม

แบบสอบถามชุดนี้สร้างขึ้นโดยอาศัยแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ ซึ่ง ฉันทนา ภาคบังทอง (ฉันทนา ภาคบังทอง 2518:๑๑๙๙) ได้สร้างไว้ เป็นแนวทาง โดยผู้วิจัย ได้ปรับปรุงภาษา ข้อความ ให้สอดคล้องกับสภาพท้องถิ่น แบบสอบถามที่สร้างขึ้นมีลักษณะเป็น สถานการณ์สมมุติ (Situational test) จำนวน 4๐ ข้อ โดยสร้างสถานการณ์ให้นักเรียน เปรียบเทียบความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเอง ถ้านักเรียนอยู่ในสภาพการณ์นั้นหรือในสถานการณ์ที่ คล้ายคลึงกัน นักเรียนจะเห็นด้วยมากน้อยเพียงใด แบบสอบถามเกี่ยวข้องกับทัศนคติทางค่านิย มต่าง ๆ ดังนี้

1. การให้การเสียดสี
2. การช่วยเหลือ
3. การคัดสินใจ
4. ความไว้วางใจซึ่งกันและกัน
5. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
6. การเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น
7. ความรู้สึกคล้อยตาม
8. ความสามัคคี
9. การวางแผนในการทำงาน
10. ความพากเพียรอดทน
11. ความกล้าในการแสดงออก
12. ความรับผิดชอบในหน้าที่
13. การเป็นผู้นำ
14. การสื่อสารควยวาจา
15. การวิพากษ์วิจารณ์ และการให้ข้อสังเกตแก่กัน

4.2 ลักษณะวิธีตอบแบบสอบถาม

ให้ผู้ตอบอ่านข้อความในแบบสอบถามทีละข้อ แล้วพิจารณาตนเองว่ามีลักษณะนิสัย ความรู้สึก หรือเคยประพฤติปฏิบัติเหมือนกับข้อเท็จจริงในข้อความนั้นหรือไม่ มากน้อยเพียงใด เมื่อพิจารณาแล้วให้เลือกกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่กำหนดให้ 5 ระดับคือ ทำเป็นประจำ บ่อย ๆ บางครั้งบางครั้งว นาน ๆ ครั้ง ไม่เคยทำเลย ในแบบสอบถาม

4.3 เกณฑ์การตรวจให้คะแนน

แบบสอบถามฉบับนี้มีข้อความทั้งที่เป็นพฤติกรรมทางค่านบวก และ พฤติกรรมทางค่านลบ ข้อความใดที่แสดงพฤติกรรมค่านบวกต่อทัศนคติค่านมนุษยสัมพันธ์ ให้คะแนน 1, 2, 3, 4, 5 เมื่อทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความไม่เคยทำเลย นาน ๆ ครั้ง บางครั้งบางครั้งว บ่อย ๆ ทำเป็นประจำ ตามลำดับ ส่วนข้อความใดที่แสดง พฤติกรรมทางค่านลบต่อทัศนคติค่านมนุษยสัมพันธ์ ให้คะแนน 1, 2, 3, 4, 5 เมื่อทำ เครื่องหมายตรงช่อง ทำเป็นประจำ บ่อย ๆ บางครั้งบางครั้งว นาน ๆ ครั้ง ไม่เคย ทำเลย ดังนั้นผู้ที่ให้คะแนนสูง จึงเป็นผู้ที่มีทัศนคติทางค่านมนุษยสัมพันธ์สูง และถ้าให้คะแนน ต่ำก็เป็นผู้ที่มีทัศนคติค่านมนุษยสัมพันธ์ต่ำ

4.4 การทดลองแบบสอบถาม และการวิเคราะห์

นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมีข้อความ รวม 40 ข้อ ไปทดลองใช้กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 7 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี จำนวน 5 คน เมื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องทางภาษา แล้วนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาล 3 อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2522 , จำนวน 100 คน แล้วนำแบบสอบถามมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ นำผลมาวิเคราะห์ตาม ลำดับขั้นดังนี้

1. รวมคะแนนของทุกข้อ (ของแต่ละคน) เข้าด้วยกัน

2. เรียงลำดับของคะแนนจากคนที่ตอบให้คะแนนสูงสุดไปจนถึงต่ำสุด
3. แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มสูง และกลุ่มต่ำโดยให้

วิธี 25% บน และ 25% ล่าง

4. นับค่าในแต่ละข้อของแบบสอบถาม มีคนในกลุ่มที่ได้คะแนนสูง และต่ำทำคะแนนในแต่ละข้อใดเท่าไร แล้วนำคะแนนของทุกคนในแต่ละกลุ่มไปหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และความแปรปรวน (S^2) สำหรับแบบสอบถามแต่ละข้อ หาค่าทั้งสองนี้จนหมดทุกข้อ
5. นำค่า $\bar{X}$ และ S^2 ในแต่ละข้อ ไปหาค่า t -test (วิเชียร เกตุสิงห์ 2521 : 141) เพื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยเป็นรายข้อ
6. ใช้ค่า t -test ที่ได้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบสอบถาม โดยเลือกข้อที่ให้ค่า t ตั้งแต่ 1.98 ขึ้นไป (มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) จากการใช้ เกณฑ์นี้ได้แบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 ข้อ แล้วนำขาคัดลำดับใหม่ให้เป็นแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง รายละเอียดของการวิเคราะห์แบบสอบถามฉบับนี้แสดงไว้ในภาคผนวก ก

4.5 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

เมื่อเลือกข้อความที่มีอำนาจจำแนกสูงไว้แล้ว ก็ตรวจให้คะแนนเฉพาะข้อเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่ง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม แบบแบ่งครึ่ง (Split-half) ผลปรากฏว่าได้ค่าความเชื่อมั่น .82

การดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design (อนันต์ ศรีโสภา 2520 : 103) ดังแสดงในตาราง 14

ตาราง 14 แบบแผนการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง		สอบก่อนเรียน	สอน	สอบหลังเรียน
R	E	O_{1E}	X	O_{2E}
R	C	O_{1C}	$\sim X$	O_{2C}

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

- X แทน การจัดการกระทำ
- $\sim X$ แทน ไม่มีการจัดการกระทำ
- E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental Group)
- C แทน กลุ่มควบคุม (Control Group)
- O_1 แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
- O_2 แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)
- R แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Random Assigned)

ในการทดลองตามแผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองดังนี้

1. ทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2522 ซึ่งมี 7 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 287 คน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ก ตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด แล้วคัดเลือกห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงกันมากที่สุด 2 ห้องเรียน ผลจากการทดสอบปรากฏว่าได้ห้องเรียนที่มีพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ใกล้เคียงกันดังนี้ คือ ชั้น ป. 4/4 จำนวนนักเรียน 34 คน และชั้น ป. 4/7 จำนวนนักเรียน 31 คน และการทดสอบนี้ถือเป็นการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วย

2. กำหนดว่ากลุ่มใดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยวิธีจับฉลาก

3. ให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองตอบแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา และแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ ก่อนที่จะลงมือทำการทดลอง (Pretest)
4. กลุ่มทดลอง สอนโดยวิธีสอนและกิจกรรมการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สอนโดยผู้วิจัย
5. กลุ่มควบคุม สอนโดยวิธีสอนและกิจกรรมแบบปกติ สอนโดยผู้วิจัย
6. ทำการทดสอบหลังการ เรียน (Posttest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองภายหลังจากที่สอนเนื้อหาจบแล้ว โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ข แบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ และแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ซึ่งแบบสอบถามทั้ง 2 ชุดนี้เป็นชุดเดียวกันกับแบบสอบถามที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง
3. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนเรียน^{รูปร่าง}และหลังเรียน^{รูปร่าง}ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนเรียน และหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
5. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา หลังเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
6. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
7. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

8. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) คำนวณจากสูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{ล่วน สายยศ 2515 : 51})$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

1.2 หาค่าความแปรปรวนของคะแนน ใช้สูตร

$$S^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \quad (\text{ล่วน สายยศ 2515 : 120})$$

เมื่อ S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนน

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

2. สถิติที่นำมาใช้ในการหาค่าสหภาพของข้อสอบ ได้แก่

2.1 หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยวิธีแบ่งครึ่ง

(Split-half) ใช้สูตร

$$r_{\frac{1}{2}} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Garrett. 1966 : 143)

เมื่อ $r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}$ แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครึ่งฉบับ

$\Sigma X \Sigma Y$ แทน ผลรวมของคะแนนข้อดี และข้อคู่ตามลำดับ

$\Sigma X^2, \Sigma Y^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนนข้อดี ข้อคู่ตามลำดับ

ΣXY แทน ผลรวมของผลคูณของคะแนนข้อดี-คู่

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

เมื่อได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครึ่งฉบับแล้ว นำมาขยายให้เป็นค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ใช้สูตร

$$r_{tt} = \frac{2r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}}{1 + r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}} \quad (\text{Garrett. 1966 : 339})$$

เมื่อ r_{tt} แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ

$r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}$ แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบครึ่งฉบับ

2.2 วิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับของแต่ละคน โดยใช้สูตร

$$r = \frac{N \Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

เมื่อ r แทน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Garrett. 1966 : 143)

ΣXY แทน ผลรวมของผลคูณของคะแนน X กับ Y

$\Sigma X \Sigma Y$ แทน ผลรวมของคะแนน X และคะแนน Y ตามลำดับ

$\Sigma X^2, \Sigma Y^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนน X และคะแนน Y ตามลำดับ

N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

2.3 สถิติที่ใช้หาคุณภาพของแบบสอบถามวัดทัศนคติ

2.3.1 หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยใช้ t-test จากสูตร

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\text{วิเชียร เกตุสิงห์ 2521 : 141})$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณา

$\bar{X}_1, \bar{X}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำตามลำดับ

n_1, n_2 แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ ตามลำดับ

S_1^2, S_2^2 แทน ค่าของความแปรปรวนของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำตามลำดับ

2.3.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยวิธีแบ่งครึ่ง (Split-half reliability) จากสูตร

$$r_{\frac{1}{2}} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad (\text{Garrett. 1966 : 143})$$

3. สถิติที่นำมาใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม สองกลุ่ม คือกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ใช้ t-test (Independent Sample) จากสูตร

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\text{ลวน สายยศ 2515 : 215})$$

เมื่อ $\bar{X}_1$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 1

$\bar{X}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ 2

s_1^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มที่ 1

s_2^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มที่ 2

n_1, n_2 แทน จำนวนคนในกลุ่มที่ 1 และ 2 ตามลำดับ

3.2 ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนการสอบก่อนและหลังการเรียน ภายในกลุ่มใช้ t -test (Dependent Sample)

$$t = \frac{\bar{D}}{s_{\bar{D}}} \quad (\text{ล่วน สายยศ 2515 : 220})$$

เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้พิจารณา

$\bar{D}$ แทน คะแนนเฉลี่ยของคะแนนความแตกต่าง

$s_{\bar{D}}$ แทน ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของ $\bar{D}$ หาได้จากสูตร

$$s_{\bar{D}} = \frac{s_D}{\sqrt{n}}$$

เมื่อ D เป็นความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

$$\begin{aligned} s_D &= \sqrt{\sum (D - \bar{D})^2} \\ &= \sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{n(n-1)}} \end{aligned}$$

บทที่ 4

ผลการศึกษาทดลอง และการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาครั้งนี้ ในบทนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมา และเมื่อทำการวิเคราะห์แล้วจะได้ทราบว่าการศึกษาครั้งนี้ตรงตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายจากผลการทดลอง เพื่อให้เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ดังต่อไปนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

X แทน คะแนนดิบ

$\bar{X}$ แทน รายเฉลี่ยของคะแนน

s^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

D แทน ความแตกต่างของคะแนนก่อนการ เรียนและหลังการเรียน

t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการทดลอง เสนอรายละเอียดตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบคะแนนความพึงพอใจก่อนเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบคะแนนความพึงพอใจ หลังเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา ก่อนเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
5. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา หลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
6. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติก่อนเรียนก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
7. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติก่อนเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
8. เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติก่อนเรียนก่อนเรียนหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน

ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยได้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อทราบพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งแสดงไว้ในตาราง 15

ตาราง 15 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	31	67.61	531.44	.03
กลุ่มควบคุม	34	67.44	296.49	

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 15 แสดงว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนเรียนของ

กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ก่อนการเรียน ศิลปศึกษา นักเรียนที่เรียนศิลปศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กับนักเรียนที่เรียนโดยวิธีสอนแบบปกติ มีพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

2. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียน

หลังจากที่กลุ่มตัวอย่างทั้งสองได้เรียนบทเรียนที่ทำการทดลองจบแล้ว ผู้วิจัย ได้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แล้วนำคะแนนมาเปรียบเทียบกัน เพื่อทราบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จะมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงอิทธิพลของบทเรียนที่นำมาจัดกระทำกับกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงไว้ในตาราง 16

ตาราง 16 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	31	138.09	2218.16	3.83 **
กลุ่มควบคุม	34	95.50	1773.10	

$$t_{.01} = 2.39$$

** มีนัยสำคัญทางสถิติ

จากตาราง 16 แสดงว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ ภายหลังจากการเรียนศิลปศึกษา กลุ่มที่เรียนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ

3. เปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนการเรียน

ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ น้ำคะแนนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มาเปรียบเทียบกัน เพื่อศึกษาพื้นฐานทางด้านทัศนคติของนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 17

ตาราง 17 เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S ²	t
กลุ่มทดลอง	31	37.80	21.76	-0.46
กลุ่มควบคุม	34	38.38	29.21	

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 17 แสดงว่าคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือก่อนเรียน นักเรียนกลุ่มที่เรียนศิลปศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ มีพื้นฐานทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาไม่แตกต่างกัน

4. เปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน

ภายหลังจากทำการทดลองเสร็จแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา แล้วนำคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบกับคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาก่อนการเรียน เพื่อทราบความเปลี่ยนแปลง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งแสดงในตาราง 18

ตาราง 18 เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียนของ
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	D	D ²	t
กลุ่มทดลอง	31	30	876	1.01
กลุ่มควบคุม	34	3	1,427	.07

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 18 พบว่า คะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันเพียงเล็กน้อย ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าข้อมูลชุดนี้ไม่เพียงพอที่จะบ่งชี้ว่า วิธีการสอนทั้งสองวิธี คือ วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และวิธีสอนแบบปกติ มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา

5. เปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาหลังการเรียน

จากการตอบแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาภายหลังการเรียน ผู้วิจัยนำคะแนนในการตอบแบบสอบถามของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาเปรียบเทียบกัน เพื่อทราบว่าวิธีการทดลองจะมีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาเพียงไร ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงไว้ในตาราง 19

ตาราง 19 เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา หลัง เรียนของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	31	38.77	25.04	.20
กลุ่มควบคุม	34	38.47	44.49	

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 19 พบว่าคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา หลัง เรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าภายหลังการเรียน กลุ่มที่เรียนศิลปะโดยวิธีกระบวนการกลุ่มและกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ มีทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาไม่แตกต่างกัน

6. เปรียบเทียบทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ก่อนการ เรียน

ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตอบแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด นำคะแนนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาเปรียบเทียบ เพื่อทราบพื้นฐานทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ของทั้งสองกลุ่ม ผลวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 20

ตาราง 20 เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ก่อนเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	31	99.09	176.15	- 0.42
กลุ่มควบคุม	34	100.47	161.83	

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 20 พบว่าคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ก่อนการ เรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองมีพื้นฐานทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ไม่แตกต่างกัน

7. เปรียบเทียบทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ก่อนการเรียนและหลังการเรียน

หลังจากที่กลุ่มตัวอย่างทั้งสองได้เรียนเนื้อหาที่ทำการทดลองจบแล้วให้นักเรียนตอบแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ แล้วนำคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบกับคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ก่อนการเรียน เพื่อทราบว่าหลังการทดลองนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์เพียงใด ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 21

ตาราง 21 เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ก่อนเรียนกับหลังเรียน
ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	D	D ²	t
กลุ่มทดลอง	31	68	8,408	0.95
กลุ่มควบคุม	34	18	9,732	0.17

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 21 พบว่าคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ก่อนการเรียนและหลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองไม่แตกต่างกัน

๑. เปรียบเทียบทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์หลังการเรียน

จากการตอบแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์หลังการเรียน ผู้วิจัย นำคะแนนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาเปรียบเทียบกันเพื่อศึกษาว่า การทดลองจะมีอิทธิพลต่อทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์เพียงไร ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตาราง 22

ตาราง 22 เปรียบเทียบคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์หลังเรียน ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	31	102.25	238.32	.35
กลุ่มควบคุม	34	100.88	248.71	

$$t_{.05} = 1.67$$

จากตาราง 22 พบว่าคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์หลังการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ ภายหลังจากเรียน ทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนศิลปะศึกษาโดยวิธีการบูรณาการกลุ่มสัมพันธ์กับกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการทดลอง นำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาประยุกต์ใช้กับการสอนวิชาศิลปะศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งพอสรุปลำดับขั้นและผลการศึกษาทดลองได้ดังนี้

✓ ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษาของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ

✓ สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องช่วยให้สรุปความได้ว่า สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ควรจะได้กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ น่าจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีสอนแบบปกติ
2. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ น่าจะมีทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษาสูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีสอนแบบปกติ
3. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ น่าจะมีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน
บ้านหมากแข้ง อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี - ปีการศึกษา 2522 จำนวน 65 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสอบคัดเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมี
7 ห้องเรียน แล้วคัดเลือกห้องเรียนที่มีพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ใกล้เคียงกันมา 2 ห้อง
และจัดห้องเรียนทั้งสองเข้าเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยวิธีจับฉลาก - ผลปรากฏว่า
กลุ่มทดลองมีนักเรียนจำนวน 31 คน ให้เรียนศิลปะศึกษาโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
และกลุ่มควบคุม มีนักเรียนจำนวน 34 คน เรียนศิลปะศึกษาโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า

1. ชุดการสอนศิลปะศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีทั้งหมด
3 หน่วย คือ

1.1 การวาดภาพและระบายสี

1.2 การพิมพ์

1.3 การออกแบบและตกแต่งจากเศษวัสดุ

2. ชุดการสอนศิลปะศึกษาแบบปกติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้เนื้อหาชุดเดียวกันกับ
ชุดการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมี 2 ชุด คือ

3.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ก. ปรับปรุงมาจากแบบทดสอบ
ความคิดสร้างสรรค์ของ พรณี เกษก้าแหง (พรณี เกษก้าแหง 2515:70) ซึ่งได้
ดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของมินเนโซตา แบบทดสอบมีจำนวน 3 ฉบับ
ฉบับแรกเป็นแบบทดสอบที่ไม่ใช้ภาษา (Nonverbal task) ฉบับที่สองและฉบับที่สาม
เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษา (Verbal task) ผู้วิจัยใช้เป็นเครื่องมือทดสอบพื้นฐานด้าน
ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนเรียน (Pretest)

3.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ข. ผู้วิจัยปรับปรุงแบบทดสอบ
ความคิดสร้างสรรค์ที่ โชติ เพชรชื่น (โชติ เพชรชื่น 2514 : 17 - 25) ได้
ดัดแปลงจากแบบทดสอบของวอลลัคและโกแกน (Wallach and Kogan) แบบทดสอบมีจำนวน
5 ฉบับ ฉบับที่หนึ่งถึงฉบับที่สามเป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับภาษา (Verbal task) ฉบับที่สี่
และฉบับที่ห้าเป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับรูปภาพ (Figural task) ผู้วิจัยใช้เป็นเครื่องมือ
ทดสอบหลังเรียน (Posttest)

4. แบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง
ประกอบขึ้นด้วยข้อความทั้งหมด 10 ข้อความ ลักษณะเป็นแบบประมาณค่าชนิด 5 ตัวเลือก

5. แบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงจากแบบสอบถาม
วัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ที่ ฉันทนา ภาคบังกช (ฉันทนา ภาคบังกช 2518:89-97) สร้างขึ้น
มีลักษณะเป็นแบบประมาณค่าชนิด 5 ตัวเลือก แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 30- ข้อ

การดำเนินการทดลอง

1. ทำการทดสอบกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
แบบวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา แบบวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ เพื่อศึกษาพื้นฐานของ
นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน

2. ดำเนินการสอนแต่ละกลุ่ม กลุ่มทดลองสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
กลุ่มควบคุมสอนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ ซึ่งผู้วิจัยสอนเองทั้งสองกลุ่ม ใช้เวลากลุ่มละ
36 คาบ (คาบละ 20 นาที)

3. ทำการทดสอบหลังการเรียน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ข.
แบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา และแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มี
คะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับนักเรียน
กลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ มีคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษาคลายคลึงกัน

3. นักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับนักเรียน
กลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้วิธีสอนแบบปกติ มีคะแนนทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์
คล้ายคลึงกัน

อภิปรายผล

1. ความคิดสร้างสรรค์

ในการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง
จากผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
และนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวคือ นักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยวิธีกระบวนการ
กลุ่มสัมพันธ์ มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ ซึ่งเป็นไปตาม
สมมติฐานข้อ 1. ที่ตั้งไว้ ซึ่งแสดงว่าการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันเป็น
กลุ่มอย่างมีระบบ มีการเร้าหรือกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดแก้ปัญหาร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยน
ความคิดเห็นซึ่งกันและกันตามกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์นี้ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิด
ความคิดสร้างสรรค์ได้สูงกว่าการทางานตามลำพังคนเดียว ทั้งนี้เนื่องจากการได้มีการศึกษา
พบว่า การรวมกลุ่มของบุคคลย่อมก่อให้เกิดพลังของกลุ่มขึ้น และพลังของกลุ่มสามารถนำ
ไปใช้ประโยชน์ได้ (ทิสนา แชมมณี 2522 : 1) เราอาจนำพลังของกลุ่มนี้ไปประยุกต์
ใช้ในกิจการต่าง ๆ การแก้ปัญหาในด้านการเรียนการสอน และแม้กระทั่งในโรงงาน
อุตสาหกรรม เป็นต้น จากการศึกษาของไมเออร์ (เมืองทอง แชมมณี 2522 : 39
อ้างอิงมาจาก Mayer. 1930) พบว่า นักเรียนที่เรียนเป็นกลุ่มจะเรียนได้ดีกว่าผู้ที่
เรียนเพียงคนเดียว และออลพอร์ท (เมืองทอง แชมมณี 2522 : 40 อ้างอิงมาจาก
Allport. 1920) ได้ทำการศึกษาพบว่า การเรียนรู้เป็นกลุ่มสามารถทำให้ปริมาณด้าน

ความคิดเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันนั้น นักเรียนต้องช่วยกันคิด ช่วยกันแก้ปัญหา เพื่อให้งานที่กลุ่มได้รับมอบหมายสำเร็จตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ภายในเวลาที่กำหนด ดังนั้นสมาชิกในกลุ่มต่างก็มีจุดมุ่งหมายร่วมกัน คือความสำเร็จของผลงาน หรือ อาจกล่าวได้ว่าการรวมกลุ่มมีลักษณะ เป็นกลุ่มที่มุ่งความสำเร็จของผลงาน การรวมกลุ่มใน ลักษณะมุ่งความสำเร็จของผลงานนี้ ไวรัส เจียมบรรจง (ไวรัส เจียมบรรจง 2518):26) ได้ทำการศึกษาถึงอิทธิพลของกลุ่มที่มีต่อการทำงาน โดยจัดกลุ่ม 2 ลักษณะ คือกลุ่มที่มุ่งงาน และกลุ่มที่มุ่งสัมพันธ์ ให้กลุ่มทั้ง 2 ประเภทแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ ผลปรากฏว่า กลุ่มที่ มุ่งงานมีปริมาณการทำงาน คือตอบปัญหาแบบสร้างสรรค์ได้สูงกว่ากลุ่มที่มุ่งสัมพันธ์ และ ผลการศึกษารังนี้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ เชื้อน เสือคำ (เชื้อน เสือคำ 2521 : 74 - 75) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาภาษาไทย ระหว่างวิธีให้นักเรียนเรียนด้วยตนเองตามลำพัง วิธีให้นักเรียน เรียนด้วยตนเองเป็นกลุ่มย่อย และวิธีสอนแบบเดิม พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยตนเองเป็น กลุ่มย่อยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยตนเองตามลำพัง และ วิธีสอนแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากผลการศึกษาดังกล่าวข้างต้น อาจเป็นที่ยืนยันและสรุปได้ว่า วิธีการเรียน การสอนที่มุ่งให้นักเรียนทำงานหรือแก้ปัญหาแบบกลุ่มเป็นวิธีสอนอีกวิธีหนึ่งที่สามารถส่งเสริม ความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้

2. ทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา

ในการเปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา ระหว่างกลุ่มตัวอย่างโดย ส่วนรวม ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีการกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์กับนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ มีทัศนคติต่อวิชา ศิลปะศึกษาแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็น เพราะว่าการเรียนศิลปะศึกษาโดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีกิจกรรมที่ เน้นให้นักเรียนคิดแก้ปัญหามากเกินไป นักเรียนต้องคิดและทำงานอย่างเคร่งเครียดเพื่อ ทำงานให้เสร็จตามเวลาที่กำหนด จึงต้องทำงานอย่างเร่งรีบเพื่อแข่งกับเวลา นอกจากนี้

การวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลองในระยะสั้น คือเพียง 4 สัปดาห์ นักเรียนมีโอกาสดำทำกิจกรรมเพียง 12 ครั้ง ระยะเวลาการทดลองรวมทั้งประสบการณ์ที่ผู้วิจัยจัดให้ดังกล่าวจึงอาจไม่มากหรือไม่มีความเข้มข้นพอที่จะทำให้ทัศนคติที่นักเรียนมีต่อวิชาศิลปศึกษา ซึ่งสะสมมาเป็นเวลานานแล้วเปลี่ยนแปลงไปได้ ทั้งนี้เนื่องจากทัศนคติเป็นความรู้สึกอย่างหนึ่งที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ ต่อบุคคล หรือต่อสถานการณ์ ทั้งในทางยอมรับและไม่ยอมรับ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเนื่องจากการมีประสบการณ์ต่อสิ่งนั้น ๆ แล้วจะสะสมอยู่ในตัวบุคคลจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพของเขา ทัศนคติบางอย่างก็มีความถาวรเพราะได้รับประสบการณ์ที่เข้มข้น (ประสาร ทิปย์ชารา 2520 : 84) จึงทำให้เปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ยาก และทัศนคติบางอย่างก็เปลี่ยนแปลงได้ง่าย แต่โดยสรุปแล้วทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยอาศัยประสบการณ์ที่มีความเข้มข้นพอสมควร และเนื่องจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาสูงขึ้น ดังนั้นหากเพิ่มระยะเวลาการทดลองออกเป็นหนึ่งภาคเรียน และเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมในแต่ละครั้งเป็น 4 – 6 คาบ (คาบละ 20 นาที) เพื่อให้การสอนไม่รวบรัดจนเกินไป และปรับปรุงบทเรียนไม่ให้นักเรียนเครียดกับการทำงานมากเกินไป อาจทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางค่าทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3. ทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์

ในการเปรียบเทียบทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างโดยส่วนรวม ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนศิลปศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ มีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเนื่องจากเวลาในการทดลองสั้นเกินไป การเรียนการสอนในวิชาอื่น ๆ ยังคงใช้วิธีสอนแบบเดิม นักเรียนไม่มีโอกาสดำทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม สภาพการณ์ในห้องเรียนปกติจึงไม่เอื้ออำนวยให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในห้องทดลองไปปฏิบัติจริงได้ ดังนั้นการทดลองเป็นเวลาสั้น ๆ จึงไม่อาจเปลี่ยนพฤติกรรมด้านทัศนคติที่นักเรียนมีต่อความสัมพันธ์กับคนอื่นซึ่งเป็นทัศนคติที่นักเรียนสร้างสมมาเป็นเวลานานแล้วได้ ถ้าจะให้การเรียนเป็นกลุ่มโดยตลอด ก็ควรทำในหลาย ๆ วิชา และทำต่อเนื่องกันเพื่อให้นักเรียนเกิด

ความซาบซึ้งในการทำงานกลุ่มจริง ๆ และเกิดทัศนคติทางค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ไปในทางที่ดีขึ้นได้ นอกจากนี้กิจกรรมที่จัดยังเน้นกระบวนการแก้ปัญหามากเกินไป ไม่ได้เน้นกระบวนการเกี่ยวกับอารมณ์และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมด้านการวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ในแต่ละชั่วโมง ทำได้น้อยมากเนื่องจากเวลาจำกัดและอุปสรรคจากตัวนักเรียนเองซึ่งไม่คุ้นเคยกับวิธีเรียนนี้ จึงไม่ค่อยให้ความร่วมมือในกิจกรรมทั้ง 2 ชั้นซึ่งเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเรียนเท่าที่ควรจะเป็น

นอกจากปัญหาต่าง ๆ ดังกล่าวมาแล้ว สภาพทางกายภาพของเด็ก การได้รับการอบรมเลี้ยงดูและภาวะโภชนาการซึ่งเด็กส่วนใหญ่เป็นเด็กในชนบทซึ่งค่อนข้างจะขาดแคลน ก็อาจเป็นสาเหตุอีกประการหนึ่งที่ทำให้การเรียนการสอนไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย แต่อย่างไรก็ดี จากการวิเคราะห์ข้อมูลได้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มของกลุ่มทดลองว่าจะมีทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์สูงขึ้น ดังนั้นหากแก้ปัญหาในเรื่องของเวลาเรียนโดยขยายเวลาการทดลองให้มากขึ้น อาจทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ที่สูงขึ้นได้ เนื่องจากการได้มีการศึกษาวิจัย พบว่า การสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์สูงขึ้น เยาวพา เตชะคุปต์ (เยาวพา เตชะคุปต์ 2517 : จ) ศึกษาพบว่า การสอนตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สามารถปลูกฝังทัศนคติ ค่านิยม และส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนได้ ฉันทนา ภาคบังกช (ฉันทนา ภาคบังกช 2518 : จ) ได้ศึกษาพบว่า การสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สามารถทำให้พัฒนาการค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนสูงขึ้น และทานองเดียวกัน นันทา เทพบวิรักษ์ (นันทา เทพบวิรักษ์ 2518 : 302) ก็ได้ศึกษาพบว่า การสอนด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ทำให้ทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นกว่าการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติ

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษารังนี้

จากการทดลองสอนศิลปศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ ผู้วิจัยได้พบข้อที่นำสังเกตหลายประการ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. สภาพห้องเรียนไม่เอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรมแบบกลุ่มสัมพันธ์เนื่องจากห้องเรียนขนาดเล็ก โต๊ะ ม้านั่ง หนักมากเคลื่อนย้ายไม่สะดวก การจัดที่นั่งเป็นกลุ่มแต่ละครั้งจึงเสียเวลามาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงให้นักเรียนจัดที่นั่งเป็นกลุ่มตลอดเวลาการทดลองเพื่อแก้ปัญหา ส่วนการรวมกลุ่มใหญ่เพื่อการวิเคราะห์กระบวนการเรียนนั้น ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อที่หน้าชั้น และบางครั้งก็จำเป็นต้องใช้ที่ว่างให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหวมาก ๆ ก็ให้นักเรียนลงไปทำกิจกรรมที่สนามหน้าอาคารเรียนแทน

2. การสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ในระยะแรก ๆ นักเรียนมีความสับสนวุ่นวายในการจัดกลุ่มโดยวิธีนี้ และส่งเสียงรบกวนห้องอื่น แต่เมื่อผ่านการเรียนไป 2 - 3 ครั้ง นักเรียนก็รู้หน้าที่ของตน เข้าประจำกลุ่มได้เรียบร้อยเป็นระเบียบโดยไม่ต้องเสียเวลาหากลุ่มและครูไม่ต้องอธิบาย

3. เนื่องจากการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีขั้นตอนการทำงานหลายขั้นตอน เริ่มจากจัดกลุ่ม เลือกหัวหน้ากลุ่ม ศึกษางาน แบ่งงานกันทำ เสนอผลงาน วิเคราะห์กระบวนการทำงาน ในระยะแรกครูต้องทำหน้าที่แนะนำขั้นตอนต่าง ๆ แต่เมื่อเรียนไป 2 - 3 ครั้ง นักเรียนก็ทำงานได้รวดเร็วขึ้น ครูไม่ต้องอธิบายชี้แจงมากนัก แต่สำหรับขั้นตอนการวิเคราะห์ นักเรียนให้ความร่วมมือน้อยมากเนื่องจาก การวิเคราะห์กระบวนการทำงานจะทำภายหลังการเสนอผลงานของแต่ละกลุ่ม นักเรียนส่วนใหญ่จะพุ่งความสนใจไปที่ผลงานที่คิดแสดงอยู่หน้าชั้น แต่ครูสอนจำเป็นต้องรวบรวมרכזวิเคราะห์เนื่องจากเวลามีจำกัด

4. การทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทั่วถึงทุกคน และการฝึกการเป็นผู้นำให้นักเรียนด้วย เนื่องจากนักเรียนบางคนที่ย้ายก็มักจะพูดน้อย ขะพ้องาน หรือไม่ยอมออกความคิดเห็นเลย ขณะเดียวกันนักเรียนที่ฉลาด ข่างพูด ข่างคิด ก็จะทำหน้าที่เป็นหัวหน้ากลุ่มอยู่เสมอ ครูจึงต้องคอยแนะนำให้มีการเปลี่ยนตัวบุคคลในการทำหน้าที่หัวหน้ากลุ่ม และคอยยั่วยุให้นักเรียนที่ย้ายให้มีโอกาสได้แสดงออก

5. จากการทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนจะสนใจและชอบที่จะเป็นตัวแทนกลุ่มออกมาแสดงผลงานหน้าชั้น ครูควรแนะนำให้นักเรียนที่ไปเคยเป็นตัวแทนกลุ่มได้ทำหน้าที่นี้บ้าง

✓ 6. การทำกิจกรรมกลุ่ม มักประสบปัญหาความขัดแย้งทางด้านความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่มเสมอ และเดี๋ยวนี้ยังควบคุมอารมณ์ไม่ได้คั่นัก จึงมีบ่อยครั้งที่นักเรียนตกลงกันไม่ได้ ครูต้องทำหน้าที่เป็นผู้ไกล่เกลี่ย และช่วยชี้แจงซึ่งเป็นโอกาสในการให้ความคิดและเหตุผลประกอบกวย ถ้าจะให้การสอนบรรลุผลดี การสอนแบบนี้ควรมีครูอย่างน้อย 2 คน เพื่อดูแลนักเรียนให้ทั่วถึงทุกกลุ่ม

✓ 7. การสอนในห้องควบคุม ซึ่งใช้วิธีสอนแบบปกติ นักเรียนทำกิจกรรมตามคำพั่งเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยพยายามรักษาสภาพบรรยากาศและสภาพห้องเรียนให้เป็นไปตามปกติให้มากที่สุด ดังนั้นในการทำกิจกรรมแต่ละชั่วโมงจะกำหนดให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ เช่น สี, เทปวัดศุ และอื่น ๆ มา และขณะเดียวกันผู้วิจัยก็ได้จัดเตรียมสำรองไว้ด้วย เมื่อลงมือทดลองก็ยังมีปัญหาอยู่บางเช่น ห้องเรียนไม่เป็นระเบียบ นักเรียนลุกเดินเพ่นพ่าน ทั้งขณะทำงานและเมื่อทำงานเสร็จ และบางครั้งก็มีปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่นักเรียนเตรียมมาไม่พร้อม ต้องยืมจากคนอื่น ซึ่งผู้วิจัยก็แก้ปัญหาโดยให้นักเรียนใช้อุปกรณ์ที่เตรียมสำรองไว้ ส่วนห้องทดลองที่ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มนั้น ไม่ปรากฏว่ามีปัญหาเรื่องอุปกรณ์ เนื่องจากอุปกรณ์ที่จัดไว้ตามกลุ่มนั้น นักเรียนทุกคนในกลุ่มสามารถใช้อุปกรณ์ร่วมกันได้ การทำงานเป็นกลุ่มจึงสามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องอุปกรณ์ไม่เพียงพอได้อีกทางหนึ่งด้วย

8. กลุ่มควบคุม ซึ่งเรียนโดยวิธีสอนแบบปกติ และทำกิจกรรมตามคำพั่งเป็นรายบุคคลนั้น เมื่อทำกิจกรรมแต่ละครั้งนักเรียนสามารถผลิตผลงานออกมาได้มาก คืออย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น ในเวลา 1 คาบ และเมื่อผลิตผลงานได้แล้วก็ไม่ต้องเสียเวลามากในการเสนอผลงานเนื่องจากครูเป็นผู้ตรวจงานของนักเรียนด้วยตนเอง แต่กลุ่มทดลองที่ใช้วิธีการบวนการกลุ่มสัมพันธ์ นักเรียนต้องทำงานเป็นกลุ่ม ผลงานที่ทำสำเร็จเกิดจากความร่วมมือของทุกคนในกลุ่ม และต้องผลิตผลงานออกมาอย่างน้อยกลุ่มละ 1 ชิ้น เมื่อผลิตได้แล้ว จะต้องนำผลงานนั้นเสนอออกชั้น แล้วจึงวิเคราะห์การทำงาน ตลอดจนให้ข้อสังเกตแก่กันในการทำงานตามกระบวนการกลุ่ม ซึ่งจำเป็นต้องใช้เวลาอย่างน้อย 4 - 6 คาบ (คาบละ 20 นาที) จึงจะเสร็จสิ้นตามกระบวนการ ดังนั้นหากจะนำวิธี

การสอนด้วยกระบวนการกลุ่มนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์จริง ๆ ควรจัดการการสอนให้ยืดหยุ่นได้

ขอเสนอแนะทั่วไป

1. การศึกษาตามหลักสูตรปี 2521 มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ การสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์จึงเป็นวิธีสอนอย่างหนึ่งที่เหมาะสมและสอดคล้องตามหลักสูตรนี้
2. เพื่อให้การสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพในการสอนวิชาต่าง ๆ มากขึ้น ควรจะได้มีการปรับปรุงตารางสอน หรือเวลาเรียนให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น เปรียบจากการทำกิจกรรมตามกระบวนการกลุ่มทดลองใช้เวลาประมาณ 90 - 120 นาที จึงจะเสร็จสมบูรณ์ตามกระบวนการ
3. เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้บริหารการศึกษาควรให้การสนับสนุนทั้งในด้านวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็น ด้านสถานที่ซึ่งจำเป็นต้องใช้ห้องเรียนที่มีขนาดกว้างเพื่อความสะดวกในการเคลื่อนย้ายและจัดชั้นในลักษณะต่าง ๆ ขณะทำกิจกรรม และในคานบุงลากร ซึ่งจำเป็นต้องมีครูร่วมกันทำงานเป็นคณะ และขณะที่นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มก็ควรมีครูเป็นผู้ช่วยเหลือแนะนำอย่างน้อยชั้นหนึ่ง ๆ ประมาณ 2 คน จึงจะดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึงและใกล้ชิด
4. เนื่องจากการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิดของคน ซึ่งเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อน ดังนั้นก่อนที่จะนำไปใช้ ผู้สอนควรจะได้ศึกษาหลักการและทฤษฎีให้เข้าใจแจ่มแจ้ง และควรประยุกต์ใช้ด้วยความระมัดระวังรอบคอบที่สุด ไม่เช่นนั้นอาจก่อให้เกิดโทษยิ่งกว่าประโยชน์ก็ได้
5. เนื่องจากการสอนศิลปศึกษา เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้แก่เด็กโดยตรง ดังนั้นเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมแล้ว ควรให้นักเรียนมีโอกาสนประเมินผลตนเองด้วย อาจทำได้โดยการให้นักเรียนได้ตรวจและให้คะแนนตนเองเมื่อผลิตผลงานออกมาแต่ละครั้ง หรือเมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบไปแล้วอาจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตรวจแบบทดสอบด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าในการทำงานและตระหนักใน

ความสามารถของตนเอง ทั้งยังเป็นแนวทางในการปรับปรุงความสามารถในการคิด การแก้ปัญหาและการทำงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรศึกษาถึงผลการสอนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ซ้ำอีก โดยเพิ่มเวลาการทดลอง และประสบการณ์ในการเรียนให้มากขึ้น อาจเป็น 1 ภาคเรียน เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อวิชา และทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์

✓ 2. ควรศึกษาถึงผลการสอนวิชาศิลปะศึกษาโดยใช้วิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ โดยศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรอื่น เช่น พัฒนาการทางด้านทักษะในการทำงานทางศิลปะแขนงต่าง ๆ ของนักเรียน หรือการพัฒนาร่างกายตามวัยของเด็ก เป็นต้น

✓ 3. ควรทดลองนำเอากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น และวิชาอื่นดูบ้าง เพื่อหาข้อสรุปได้ว่าวิธีการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตามจุดมุ่งหมาย

4. ควรศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจากวิธีสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนโดยใช้บทบาทสมมุติ การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง การสอนแบบอภิปราย การสอนแบบแก้ปัญหา การใช้เกมประกอบการเรียน และอื่น ๆ ทั้งนี้เพื่อศึกษาให้ทราบว่าวิธีสอนแบบต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนในปัจจุบันสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ตรงตามจุดมุ่งหมายของการศึกษามากน้อยเพียงไร

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ✓ เชื้อน เสือคำ การศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างวิธีแนะนำให้นักเรียนเรียนด้วยตนเองตามลำพัง วิธีแนะนำให้นักเรียนเรียนด้วยตนเองเป็นกลุ่มย่อย และวิธีสอนแบบเดิม ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2521, 483 หน้า อักสำเนา
- ✓ ฉันทนา ภาคบงกช การสอนสังคมศึกษาหน่วย "วันสำคัญของชาติ" ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2518, 164 หน้า อักสำเนา
- ✓ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ นวัตกรรมการและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล ไทยวัฒนาพานิช 2520, 181 หน้า
- ✓ _____ "แนวทางการจัดระบบพัฒนาหลักสูตร และการจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้" วารสารการศึกษาศาสตร์ 5 : 29-31 พฤษภาคม 2517
- ✓ _____ ระบบสื่อการสอน โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2521, 197 หน้า
- ✓ เขาวานา บุทธิสุริยพันธ์ การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา และมีัยมศึกษาระหว่างโรงเรียนสาธิต และโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ ปริญญาโท กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2514, 118 หน้า อักสำเนา
- ✓ โสติ เพชรชื่น การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนวิชาชีวพิต่างกัน ปริญญาโท กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2514, 87 หน้า อักสำเนา
- ✓ กวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจฉินึก จริยธรรมของเด็กไทย สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 344 หน้า อักสำเนา
- ✓ เกโซ สวานานนท์ ปทานุกรมจิตวิทยา โอเคียนสโตร์ 2512, 394 หน้า

- ✓ ทิพนว แชมมณี "การฝึกกลุ่มสัมพันธ์และการรับรู้สำหรับครู จากสถาบันฝึกหัดครูระดับ
ประถมศึกษา" วารสารครูศาสตร์ 8 (ฉบับพิเศษ) : 26 - 39 กรกฎาคม -
สิงหาคม 2521
- ✓ ทิพนว แชมมณี และคณะ กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ เล่ม 1 บุรพาภิไล์การพิมพ์
2522, 249 หน้า
- ✓ ทิพนว เทียนเสมอ "กระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่ม" วารสารครูศาสตร์ 5(6) :
31 - 37 สิงหาคม - พฤศจิกายน 2515
- ✗ นันทา เทพบวรวิทย์ "การเปรียบเทียบผลการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หน่วย "พลังงาน" โดย
วิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และวิธีสอนธรรมดา ในชั้นประถมศึกษาปีที่หก" ใน รวมบทความ
วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2518 หน้า 302 - 303 บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย 2518
- นอมฤดี จงพยุหะ คู่มือการศึกษาค้นคว้าการึกษา โรงพิมพ์มิตรสยาม กรุงเทพมหานคร
2516, 192 หน้า
- ✗ ปัทมา เทพอัครพงศ์ การสอนอ่านเอาเรื่องภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการกลุ่ม วิทยานิพนธ์
ก.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2516, 183 หน้า อักษรสาเนา
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ ทัศนคติ : การวัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย ไทยวัฒนาพานิช
2520, 141 หน้า
- ประสาร ทิพย์ธารา จิตวิทยาการศึกษา เลียงเชียงธรรมประทีป 2520, 111 หน้า
- พงษ์ชัย พัฒนาผลไพบูลย์ การคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2518, 104 หน้า
อักษรสาเนา
- ✗ พัชร เยี่ยมทัศน์ "เปรียบเทียบผลการสอนวิชาคณิตศาสตร์หน่วย "ร้อยละ" โดยวิธีกระบวนการ
การกลุ่มสัมพันธ์ และวิธีสอนแบบธรรมดา ในชั้นประถมปีที่ 5" ใน รวมบทความวิทยานิพนธ์
ปีการศึกษา 2518 หน้า 309 - 310 บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2518

พรณี เกษก่าแหง ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน
กวดวิชากังวล และพฤติกรรมด้านความเป็นผู้นำของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร
วิชาการศึกษา ชั้นปีที่ 1 และ 2 ปริญญาโท กศ.ม. วิทยาลัยวิชาการศึกษา
ประสานมิตร 2515, 70 หน้า อักสาเนา

ภัทรา สุกนทรัพย์ "ผลการวิจัยกิลปของเค็กประถมต้น" ใน เอกสารการสัมมนา
วิชาการศึกษา หน้า 91 - 93 หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู 2515

✓ เมืองทอง แชนมณี "เรื่องน่ารู้บางประการเกี่ยวกับ กลุ่มสัมพันธ์" ใน กลุ่มสัมพันธ์
: ทฤษฎีและแนวปฏิบัติเล่ม 1 หน้า 38 - 47 บุรพาภิรต์การพิมพ์ 2522

✗ เขาวพา เศรษฐคุปต์ ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา
วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2517, 297 หน้า อักสาเนา

✓ ลวน สายยงต์ สถิติวิทยาการศึกษา วัฒนาพานิช 2515, 276 หน้า

วิชัย วงษ์ใหญ่ "การสอนกิลปให้สอดคล้องกับหลักสูตรใหม่" ประชาศึกษา 8 : 24
มีนาคม 2521

_____ กิลปเบื้องต้น บุรพาภิรต์ 2515, 150 หน้า

✗ วิเชียร เกตุสิงห์ สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
แห่งชาติ 2521, 155 หน้า

ไวรส์ เจียมบรรจง อิทธิพลของขนาดของกลุ่มและลักษณะของสมาชิก ที่มีต่อผลผลิตและ
ความพอใจในกลุ่ม ปริญญาโท กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนกรินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2518, 59 หน้า อักสาเนา

กิลป์ ฬีรศรี และเสถียรโกเศศ กิลปสังเคราะห์ บรรณาการ 2515, 296 หน้า

คีลา จายนียโยธิน คำบรรยายพิเศษประกอบการสอนกลุ่มวิชาสร้างเสริมลักษณะนิสัย
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนกรินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522

ศรีปริกญา รามโกมุท "ความสัมพันธ์ของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการพัฒนา
เศรษฐกิจในแนวความคิดของเฮเกน" ใน ทฤษฎีและแนวคิดในการพัฒนาประเทศ
หน้า 378 - 393 โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การขายและการซื้อ 2515

สวัสดิ์ จงกล "การให้การศึกษาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์" ประชาศึกษา 11 :

611 - 620 มิถุนายน 2512

ลีปนันท เกตุทัต "การศึกษาเพื่อชีวิตและสังคม" ใน จุดยืนและทิศทางทางการศึกษาของไทย

หน้า 11 - 31 วัฒนาพานิช 2518

* สุชา จันทน์เอม "การแสดงออกทางการสร้างสรรค์ของเด็ก" มิตรครู 11 : 19, 53-

54 ปักษ์แรก มิถุนายน 2510

สุโท เจริญสุข จิตวิทยาการศึกษา แพร่พิทยา 2519, 318 หน้า

✕ สุภาพรณ พวงจันทร์เพชร "การเปรียบเทียบการสอนวิชาศีลธรรม หน่วย คุณธรรม
เสริมสร้างลักษณะนิสัย โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และวิธีสอนธรรมชาติ" ใน
รวมบทความวิทยานิพนธ์ ปี 2519 หน้า 189 - 191 มหิทธิวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ -

มหาวิทยาลัย 2519

สุมิตร คุณานุกร หลักสูตรประถมศึกษา 2521 ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ บริษัทสารมวลชน

2520, 294 หน้า

✕ อนันต์ ศรีโสภณ หลักการวิจัยเบื้องต้น เล่ม 2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2520, 136 หน้า

อัจฉรา แยมสรวล "ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์วิชาวาดภาพ กับความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย" ใน รวม
บทความวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2518 หน้า 335 มหิทธิวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ -

มหาวิทยาลัย 2518

Allport, Gordon W. "Attitude," in C. Murchison ed., Handbook of Social Psychology. Clark University Press, Mass, 1935. 1226 p.

Secco, John P. The Psychology of Learning and Instrument. Prentice-Hall, 1968. 800 p.

Coon, Arther M. "Brainstorming : A Creative Problem Solving Technique," in Psychological Abstracts 3 : 79, June, 1959.

Cropley, A.L. "S-R Psychology and Cognitive Psychology," in Creativity. p. 124. Harmondsworth, Penguin Books Ltd., 1970.

คือ เป็นบทความสั้น ๆ

- Cruze, Wendel W. Educational Psychology. New York, the Ronal Press Company, 1942. 572 p. 154 Cr
- Crow, Lester D. and Alice Crow. Mental Hygiene. New York, McGraw-Hill Book Company Inc., 1951. 433 p. 131 Cr
- Eson, Morris E. Psychological Foundations of Education. Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1964. 563 p. 154 ES76P
- ✓ Evans, K.M. "Sociometry in School-II Application," in Education Research 6 : 124, February 1964.
- Gale, Raymond F. Developmental Behavior : A Humanistic Approach. The Macmillan Company, 1960. 433 p. 137 Ga
- ✓ Garrett, Henry E. ^{Elementary Statistics 211 Ga} Statistics in Psychology and Education. Bombay, Feffer and Simons Privated Ltd., 1966. 433 p. 311 Ga
- Getzele, Jacob and Philip Jackson. Creativity and Intelligence. New York, John Wiley and Sons, 1962. 293 p.
- Gullford, J.P. Personality. New York, McGraw-Hill Book Company, 1959. 563 p. 137 Gu
- _____. The Nature of Intelligence. McGraw-Hill Book Company, 1967. 538 p.
- ✓ Gulley, Horbert E. "The Group in Dicussion," in Discussion Conference and Group Process. p. 63 New York, Rinehart and Winston Inc., 1963.
- Hillgard, Ernest R. and Richard C. Atkinson. Introduction to Psychology. New York, Brace and World Inc., 1967. 388 p.
- ✓ Kagan, Jerome and Haveman Ernest. Psychology. New York, Harcourt, Brace and World, Inc., 1968. 673 p.
- ✓ Lex, James Joseph. "Attitude Change of Seminary Students Associated with a course in Group Dynamics," in Dissertation Abstracts International. 33 : 6093 - A, March, 1973.
- Lowenfeld, Victor. Creative and mental growth. Revised Edition. New York, Macmillan, 1952. 408 p.
- Mackay, G.K. and Marion B. Camoron. "Cognitive Bias in Scattish First-Year Science and Arts Undergraduates," in The British Journal of Education Psychology. 3 : 315 - 318, November, 1968.

- Mackinnon, Donal W. "What Makes a Person Creative?" in Contemporary Reading in General Psychology. p. 154. Houghton Mifflin Company, 1959.
- X Newcomb, Theodore M. Social Psychology. New York, The Dryden Press, Inc., 1950. 223 p.
- Piaget, Jean. Six Psychological Studies. Vintage Books Edition, 1968. 170 p.
- Read, Herbert. Education Through Art. Faber and Faber, 1958. 211 p. 707 Re
- Rogers, G. R. "Towards a Theory of Creative," in Creativity. p. 146 - 149. Harmondsworth, Penguin Books Ltd., 1970.
- Rueschhoff, Phil H. and Evelyn M. Swartz. Teaching Art in the Elementary School. New York, The Ronald Press Company, 1969. 339 p. 707 R 927 T
- Stapp, Ray V. "Relationships of Measures of Creativity, General Intelligence and Memory," in Dissertation Abstracts International, 24 : 5258 - A, February 1964.
- Torrance, E.P. Education and the Creative Potential. The Lund Press Inc., 1963. 163 p. 371.45 T6
- _____. Guiding Creative Talent. Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1962. 278 p.
- _____. Mental Health and Constructive Behavior. Belmont, Wadsworth, 1965. 432 p.
- Wallach, Michael A. and Nathan Kogan. Modes of Thinking in Young Children. New York, Rinehart and Winston, 1965. 357 p.
- Westcott, Alvin M. and James A. Smith. Creative Teaching of Mathematics in the Elementary School. Boston. Allyn and Bacon Inc., 1967. 221 p.
- Williams, Frank E. "Training Children to be Creative May Have Little Effect on Original Classroom Performance," in Current Readings in Psychology. p. 352 - 358 New York, John Wiley and Sons Inc., 1971.
- ✓ Wright, David William. "A Comparative Study of Two Leadership Style in Good-Bound Group Discussion," in Dissertation Abstracts International. 32 : 7121 - A, June, 1972.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.
การวิเคราะห์ข้อมูล

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
ชุด ก. และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ข. จากกลุ่มตัวอย่าง 65 คน

เลขที่	คะแนนชุด ก.	คะแนนชุด ข.	เลขที่	คะแนนชุด ก.	คะแนนชุด ข.
1	67	101	21	59	94
2	74	71	22	68	124
3	43	115	23	155	220
4	57	64	24	40	106
5	36	109	25	65	154
6	92	75	26	81	178
7	106	210	27	93	101
8	204	225	28	77	142
9	85	129	29	58	98
10	146	168	30	84	159
11	75	177	31	108	176
12	82	166	32	102	158
13	100	160	33	75	81
14	145	149	34	65	66
15	79	100	35	41	40
16	72	226	36	61	54
17	70	159	37	33	44
18	97	104	38	155	169
19	92	157	39	110	118
20	75	64	40	122	141

เลขที่	คะแนนชุด ก.	คะแนนชุด ข.
41	87	82
42	41	85
43	108	142
44	91	133
45	88	98
46	24	73
47	69	149
48	69	75
49	54	51
50	82	113
51	95	79
52	123	169
53	116	179

เลขที่	คะแนนชุด ก.	คะแนนชุด ข.
54	83	119
55	89	158
56	30	47
57	65	82
58	65	65
59	27	52
60	49	74
61	61	91
62	43	32
63	52	72
64	59	76
65	35	80

การหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ก. และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุด ข.

$$\text{จากสูตร } r = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ $r =$ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

$$\sum X = 5,154 \qquad \sum X^2 = 482,902$$

$$\sum Y = 7,528 \qquad \sum Y^2 = 1,026,338$$

$$\sum XY = 671,437 \qquad N = 65$$

$$r = \frac{65 \times 671,437 - (5,154 \times 7,528)}{\sqrt{[65 \times 482,902 - (5,154)^2] [65 \times 1,026,338 - (7,528)^2]}}$$

$$= \frac{43,643,405 - 38,799,312}{\sqrt{(31,388,630 - 26,563,716) (66,711,970 - 56,670,784)}}$$

$$= \frac{4,844,093}{\sqrt{4,824,914 \times 10,041,186}}$$

$$= \frac{4,844,093}{6960449.619}$$

$$\therefore r = 0.6959$$

ค่าอำนาจจำแนก (t) ของแบบวัดทัศนคติต่อวิชาชีพศึกษา จำนวน 10 ข้อ

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก
1	5.31
2	3.42
3	3.68
4	5.45
5	4.88
6	3.80
7	4.67
8	4.49
9	4.83
10	2.98

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา

จากสูตร
$$r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ $r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}$ = ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามครั้งฉบับ

$$\sum X = 1832 \quad \sum X^2 = 34082$$

$$\sum Y = 1910 \quad \sum Y^2 = 37044$$

$$\sum XY = 35199 \quad N = 100$$

$$\begin{aligned} r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}} &= \frac{100 \times 35199 - 1832 \times 1910}{\sqrt{[100 \times 34082 - (1832)^2] [100 \times 37044 - (1910)^2]}} \\ &= \frac{3519900 - 3499120}{\sqrt{[3408200 - 3356224] [3704400 - 3648100]}} \\ &= \frac{20780}{\sqrt{(51976)(56300)}} = \frac{20780}{54094.81} = .38 \end{aligned}$$

∴ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามครั้งฉบับ = .38

หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้สูตร สเปียร์แมน-บราวน์

$$\begin{aligned} r_{tt} &= \frac{2 r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}}{1 + r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}} \\ &= \frac{2 \times .38}{1 + .38} = \frac{.76}{1.38} = .56 \end{aligned}$$

ค่าอ่านาจจำแนก (t) ของแบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	ค่าอ่านาจจำแนก
1	2.71
2	3.28
3	3.60
4	3.05
5	6.31
6	4.45
7	2.90
8	4.62
9	4.41
10	3.86
11	4.62
12	5.17
13	3.62
14	4.76
15	4.09

ข้อที่	ค่าอ่านาจจำแนก
16	3.73
17	5.10
18	3.62
19	2.49
20	6.27
21	2.48
22	3.64
23	3.48
24	4.06
25	3.47
26	6.29
27	4.03
28	3.26
29	2.65
30	2.37

การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดทัศนคติทางค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ จากสูตร

$$r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ $r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}$ = ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามครึ่งฉบับ

$$\sum X = 5701 \quad \sum X^2 = 333257$$

$$\sum Y = 5547 \quad \sum Y^2 = 316945$$

$$\sum XY = 322399 \quad N = 100$$

$$\begin{aligned} r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}} &= \frac{100 \cdot 322399 - 5701 \cdot 5547}{\sqrt{[100 \times 333257 - (5701)^2][100 \times 316945 - (5547)^2]}} \\ &= \frac{32239900 - 31623447}{\sqrt{(33325700 - 32501401)(31694500 - 30769209)}} \\ &= \frac{616453}{\sqrt{824299 \times 925291}} = \frac{616453}{875336.38} = .70 \end{aligned}$$

∴ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามครึ่งฉบับ = .70

หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้สูตร สเปียร์แมน-บราวน์

$$\begin{aligned} r_{tt} &= \frac{2r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}}{1 + r_{\frac{1}{2} \frac{I}{II}}} \\ &= \frac{2 \cdot .70}{1 + .70} = \frac{1.40}{1.70} = .82 \end{aligned}$$

∴ แบบสอบถามวัดทัศนคติทางค่านิยมมนุษย์สัมพันธ์ มีความเชื่อมั่น .82

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการเรียนของกลุ่มทดลอง

เลขที่	คะแนน ความ คล่อง	คะแนน ความ ยืดหยุ่น	คะแนน เอกลักษณ์	รวม
1	32	29	3	64
2	37	15	6	58
3	31	21	1	53
4	49	25	1	75
5	21	21	2	44
6	23	20	0	43
7	40	20	3	63
8	68	59	15	142
9	48	24	5	77
10	36	14	0	50
11	33	25	1	59
12	28	25	3	56
13	33	26	3	62
14	58	37	8	103
15	42	26	0	68
16	28	27	3	58

เลขที่	คะแนน ความ คล่อง	คะแนน ความ ยืดหยุ่น	คะแนน เอกลักษณ์	รวม
17	37	21	1	59
18	39	26	5	70
19	56	34	6	95
20	32	21	1	54
21	29	27	2	58
22	30	17	3	50
23	69	52	10	131
24	33	16	3	52
25	29	27	2	58
26	41	26	5	72
27	39	32	5	76
28	30	27	3	60
29	23	18	2	43
30	35	24	0	59
31	41	37	6	84

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียนของกลุ่มควบคุม

เลขที่	คะแนน ความ คล่อง	คะแนน ความ ยืดหยุ่น	คะแนน เอกลักษณ์	รวม
1	50	26	4	80
2	46	32	12	90
3	33	20	3	56
4	27	17	1	45
5	47	19	1	67
6	36	18	1	55
7	61	52	11	124
8	45	29	6	80
9	53	49	15	117
10	31	14	1	46
11	54	37	7	98
12	33	31	7	71
13	36	32	6	74
14	26	15	0	41
15	37	28	3	68
16	37	22	2	61
17	43	22	1	66

เลขที่	คะแนน ความ คล่อง	คะแนน ความ ยืดหยุ่น	คะแนน เอกลักษณ์	รวม
18	37	35	4	76
19	35	30	2	67
20	53	41	6	100
21	61	39	4	104
22	44	21	3	68
23	42	21	3	66
24	18	12	0	30
25	22	12	1	35
26	54	31	4	89
27	21	11	0	32
28	36	22	1	59
29	48	35	5	88
30	34	20	1	55
31	28	16	1	45
32	37	22	0	59
33	26	13	1	40
34	26	14	1	41

เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการ วิจารณ์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2
กลุ่มทดลอง	31	67.61	531.44
กลุ่มควบคุม	34	67.44	296.49

สูตร

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{67.612 - 67.441}{\sqrt{\frac{531.445}{31} + \frac{296.496}{34}}} \\
 &= \frac{0.171}{\sqrt{17.143 + 8.720}} \\
 &= \frac{.171}{5.085} \\
 &= .0336
 \end{aligned}$$

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่ทดสอบภายหลังการ เรียนของ กลุ่มทดลอง

เลขที่	คะแนนจำนวน
1	101
2	71
3	115
4	64
5	109
6	75
7	210
8	225
9	129
10	168
11	177
12	166
13	160
14	149
15	100
16	226

เลขที่	คะแนนจำนวน
17	159
18	104
19	157
20	64
21	94
22	124
23	220
24	106
25	154
26	178
27	101
28	142
29	98
30	159
31	176

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่ทดสอบภายหลังการเรียนของกลุ่มควบคุม

เลขที่	คะแนนจำนวน
1	158
2	81
3	66
4	40
5	54
6	44
7	169
8	118
9	141
10	82
11	85
12	142
13	133
14	98
15	73
16	149
17	75

เลขที่	คะแนนจำนวน
18	51
19	113
20	79
21	169
22	179
23	119
24	158
25	47
26	82
27	65
28	52
29	74
30	91
31	32
32	72
33	76
34	80

เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2
กลุ่มทดลอง	31	138.09	2218.15
กลุ่มควบคุม	34	95.50	1773.10

$$\begin{aligned}
 \text{สูตร } t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{138.096 - 95.5}{\sqrt{\frac{2218.15}{31} + \frac{1773.10}{34}}} \\
 &= \frac{42.596}{\sqrt{52.15 + 71.52}} = \frac{42.596}{\sqrt{123.67}} \\
 &= \frac{42.596}{11.121} \\
 &= 3.83
 \end{aligned}$$

$$P < .01$$

$$t_{.01} = 2.39$$

ความแตกต่างของคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ระหว่างการสอบก่อนการเรียน และหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง (D_E)

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_E
1	29	42	13
2	40	46	6
3	29	40	11
4	38	39	1
5	42	36	-6
6	42	38	-4
7	34	40	6
8	44	46	2
9	35	36	1
10	34	35	1
11	33	33	0
12	38	40	2
13	35	39	4
14	37	39	2
15	37	44	7
16	34	34	0

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_E
17	44	43	-1
18	36	50	14
19	35	37	2
20	37	31	-6
21	44	39	-5
22	35	33	-2
23	38	37	-1
24	48	50	2
25	43	42	-1
26	42	33	-9
27	39	35	-4
28	45	42	-3
29	33	33	0
30	38	38	0
31	34	32	-2

ค่าผลต่างของคะแนนทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา ระหว่างการทดสอบก่อนการเรียน
และหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุม (D_C)

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_C
1	44	49	5
2	49	42	-7
3	39	38	-1
4	32	38	6
5	40	44	4
6	37	34	-3
7	39	39	0
8	34	36	2
9	42	39	-3
10	30	35	5
11	29	39	10
12	37	37	0
13	31	25	-6
14	43	17	-26
15	38	30	-8
16	45	43	-2
17	39	41	2

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_C
18	48	45	-3
19	44	49	5
20	45	35	-10
21	33	35	2
22	39	37	-2
23	31	34	3
24	41	43	2
25	42	44	2
26	39	34	-5
27	41	45	4
28	32	41	9
29	43	50	7
30	33	40	7
31	30	37	7
32	40	44	4
33	35	32	-3
34	41	37	-4

เปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา ก่อนเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2
กลุ่มทดลอง	31	37.80	21.76
กลุ่มควบคุม	34	38.38	29.21

$$\text{สูตร } t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$= \frac{37.8064 - 38.3823}{\sqrt{\frac{21.7612}{31} + \frac{29.2130}{34}}}$$

$$= \frac{-0.5759}{\sqrt{.7019 + .8592}}$$

$$= \frac{-0.5759}{1.2494}$$

$$= -0.46$$

$$P > .05 \quad t .05 = 1.67\}$$

เปรียบเทียบทัศนคติต่อวิชาชีพศึกษา หลังการเรียนของกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม

กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}$	S^2
กลุ่มทดลอง	31	38.77	25.04
กลุ่มควบคุม	34	38.47	44.49

$$\begin{aligned}
 \text{สูตร } t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{38.7741 - 38.4705}{\sqrt{\frac{25.047}{31} + \frac{44.4982}{34}}} \\
 &= \frac{.3036}{\sqrt{.8079 + 1.3087}} \\
 &= \frac{.3036}{1.4548} \\
 &= .20
 \end{aligned}$$

$$P > .05 \quad t_{.05} = 1.67$$

ค่าผลต่างของคะแนนทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ ระหว่างการสอบก่อนการเรียน
และหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง (D_E)

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_E
1	83	75	-8
2	107	103	-4
3	86	113	27
4	87	87	0
5	92	101	9
6	107	109	2
7	93	93	0
8	103	124	21
9	97	80	-17
10	115	104	-11
11	103	130	27
12	117	125	8
13	104	96	-8
14	104	117	13
15	105	119	14
16	103	108	5

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_E
17	125	132	7
18	89	105	16
19	71	88	17
20	99	91	-8
21	84	85	1
22	104	98	-6
23	91	83	-8
24	69	119	50
25	107	117	10
26	101	91	-10
27	83	95	12
28	106	105	-1
29	116	100	-16
30	117	83	-34
31	104	84	-20

ค่าผลต่างของคะแนนทัศนคติความนับถือระหว่างการศึกษา ก่อนการเรียน
และหลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุม (D_C)

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_C
1	100	100	0
2	89	102	13
3	103	106	3
4	99	97	-2
5	99	108	9
6	111	94	-17
7	87	94	7
8	124	101	-23
9	105	105	0
10	92	120	28
11	101	114	13
12	90	98	8
13	112	133	21
14	86	81	-5
15	93	105	12
16	129	133	4
17	93	112	19

เลขที่	คะแนนก่อน การเรียน	คะแนนหลัง การเรียน	D_C
18	110	102	-8
19	105	110	5
20	114	102	-12
21	90	90	0
22	96	120	24
23	102	119	17
24	95	91	-4
25	105	80	-25
26	119	69	-50
27	106	101	-5
28	105	86	-19
29	79	83	4
30	63	86	23
31	106	97	-9
32	109	128	19
33	95	90	-5
34	104	73	-31

เปรียบเทียบทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ ก่อนเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2
กลุ่มทดลอง	31	99.09	176.15
กลุ่มควบคุม	34	100.47	161.83

$$\begin{aligned}
 \text{สูตร } t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{99.096 - 100.4705}{\sqrt{\frac{176.1566}{31} + \frac{161.8314}{34}}} \\
 &= \frac{-1.3745}{\sqrt{5.6824 + 4.7597}} \\
 &= \frac{-1.3745}{3.2314} \\
 &= -0.42
 \end{aligned}$$

$$P > .05 \quad t_{.05} = 1.67$$

เปรียบเทียบทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์ หลังการเรียน ของกลุ่มทดลองและ
กลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S^2
กลุ่มทดลอง	31	102.25	238.32
กลุ่มควบคุม	34	100.88	248.71

$$\begin{aligned}
 \text{สูตร} \quad t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{102.2580 - 100.8820}{\sqrt{\frac{238.3287}{31} + \frac{248.7118}{34}}} \\
 &= \frac{1.376}{\sqrt{7.688 + 7.315}} \\
 &= \frac{1.376}{3.8733} \\
 &= .35
 \end{aligned}$$

$$P > .05$$

$$t_{.05} = 1.67$$

ภาคผนวก ข.

เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ชุด ก.๑

ฉบับที่ 1

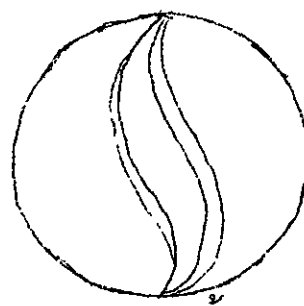
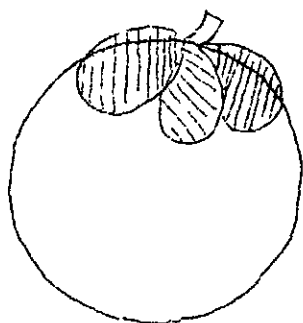
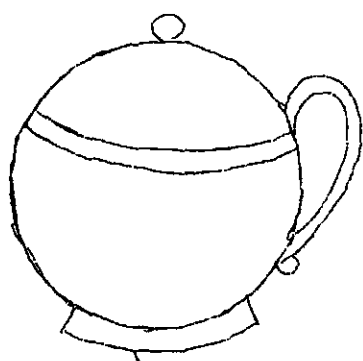
การสร้างภาพจากวงกลม

โปรดกรอรายละเอียดเกี่ยวกับตัวนักเรียนดังนี้

โรงเรียน ชื่อ ชื่อสกุล
 เพศ เลขที่ ชั้น

คำชี้แจง

ภายในเวลา 10 นาที ให้นักเรียนสร้างภาพอะไรก็ได้จากวงกลมที่ให้ โดยใช้วงกลมเป็นส่วนหนึ่งของภาพ ในการสร้างภาพนักเรียนจะเติมเส้น หรือจุดลงไปภายใน หรือภายนอกวงกลม เพื่อให้รูปสมบูรณ์ตามที่ต้องการก็ได้ หรืออาจจะสร้างภาพโดยใช้วงกลมหลายวงก็ได้ตามต้องการ และจะเขียนชื่อภาพกำกับไว้ด้วยก็ได้ ดังตัวอย่าง

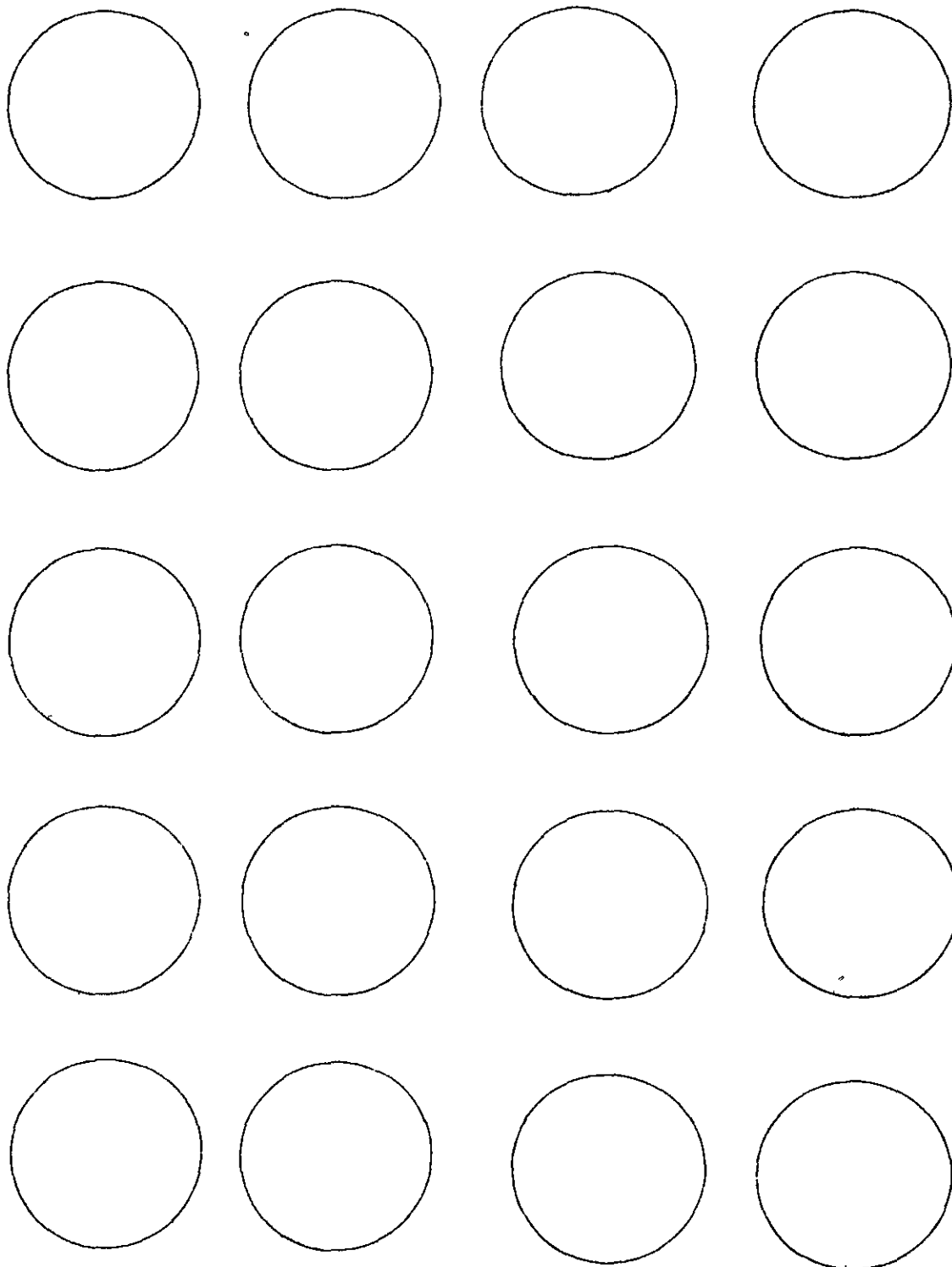


ลูกแก้ว

นักเรียนพยายามสร้างรูปให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และพยายามสร้างรูปให้แปลกๆ ไม่เหมือนของใครจึงจะได้อะแนนมาก

เสร็จแล้ว - ๑๑/๑๑/๖๖

จงสร้างรูปจากวงกลมที่กำหนดให้



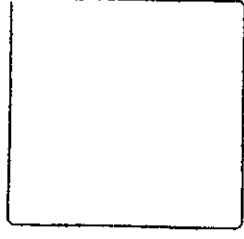
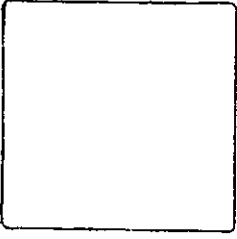
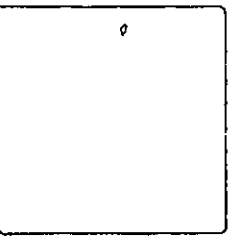
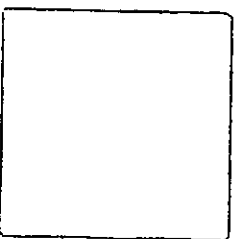
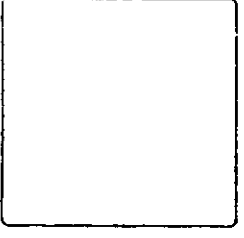
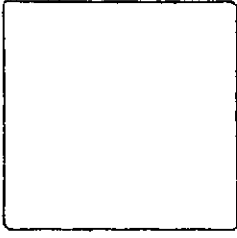
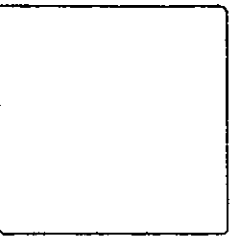
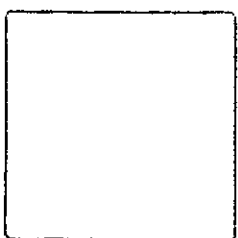
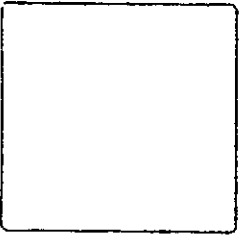
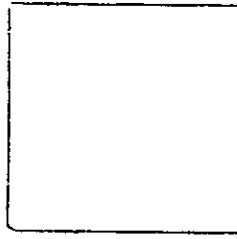
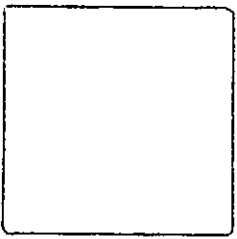
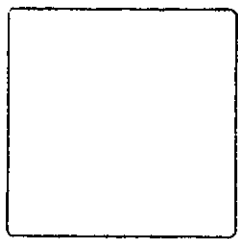
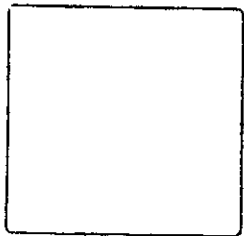
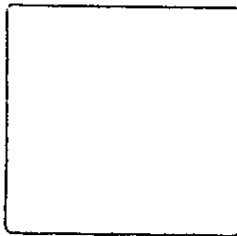
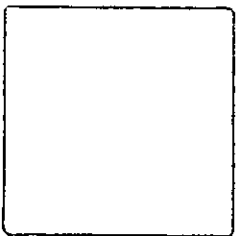
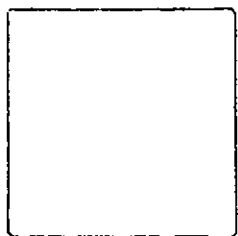
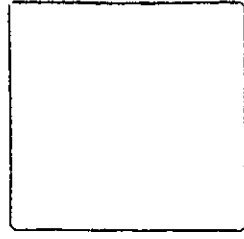
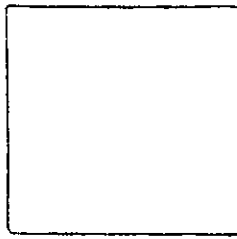
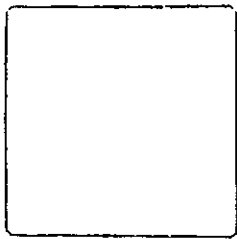
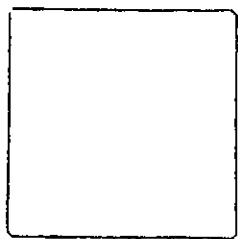
ฉบับที่ 2

การสร้างภาพจากสีเหลี่ยม

คำชี้แจง

ภายในเวลา 10 นาที ให้นักเรียนสร้างภาพอะไรก็ได้จากสีเหลี่ยมที่กำหนดให้ โดยมีรูปสีเหลี่ยมเป็นส่วนหนึ่งของภาพ ในการสร้างภาพนักเรียนจะเติมเส้น หรือจุดลงไปภายในหรือภายนอกสีเหลี่ยม เพื่อให้รูปสมบูรณ์ตามต้องการก็ได้ นักเรียนอาจใช้สีเหลี่ยมหลายรูปก็ได้ตามต้องการ และถ้านักเรียนสร้างรูปได้ไม่เหมือนกับที่ต้องการจะเขียนชื่อกำกับไว้ด้วยก็ได้พยายามสร้างรูปให้ไ้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และพยายามสร้างรูปที่แปลกๆใหม่ๆให้ไ้มากที่สุดจึงจะไ้คะแนนมาก

จงสร้างรูปจากสี่เหลี่ยมที่กำหนดให้



ฉบับที่ 3

ประโยชน์ของสิ่งของคำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มี 2 ข้อ ให้เวลาทำ 10 นาที
2. ในแต่ละข้อให้นักเรียนบอกประโยชน์ของสิ่งของที่กำหนดให้ มาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เมื่อนักทำตอบได้แล้วให้เขียนคำตอบลงในกระดาษส่วนที่เป็นคำตอบของข้อนั้นๆ พยายามเขียนตอบสั้นๆ ให้ชัดเจน และอ่านง่าย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

นักเรียนจะนำไม้บรรทัด มาใช้ทำอะไรประโยชน์อะไรได้บ้าง

คำตอบ วัดความยาว ใช้ตัด ชีกรเส้น เกาหลัง เคาะจิ้งหะ ใช้ชั้นหนังสือ
ใช้แทนเผือก

จากตัวอย่างนักเรียนจะเห็นว่า ไม้บรรทัดใช้ทำอะไรประโยชน์ได้หลายอย่าง นักเรียนพยายามนึกหาคำตอบในหลายแง่หลายมุม และไม่จำเป็นต้องคิดในสิ่งที่นักเรียนเคยเห็นมาแล้วเสมอไป! นักเรียนอาจคิดแปลกนำไปใช้เองได้ เช่น ไม้บรรทัดอาจทำเป็นของเล่น โดยเอาเชือกผูกแล้วแกว่งให้ก๊อง เป็นต้น ดังนั้นคำตอบของนักเรียนอาจเป็นคำตอบที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร เลยก็ได้ และคำตอบนี้จะเป็นคำตอบที่ดีก็ด้วย

3. ให้ทำข้อทดสอบทุกข้อ ถ้าข้อใดยังนึกหาคำตอบไม่ได้ ให้ทำข้ออื่นที่นึกได้ก่อน
4. พยายามนึกหาคำตอบให้ได้มากที่สุด และคิดหาคำตอบที่แปลกๆ ใหม่ๆ จึงจะได้

คะแนน

1. นักเรียนจะนำ กระดาษ ไปใช้ทำประโยชน์อะไรได้บ้าง บอกมาให้มากที่สุด
คำตอบ

2. นักเรียนจะนำเชือกไปใช้ทำประโยชน์อะไรได้บ้าง บอกมาให้มากที่สุด
คำตอบ

ฉบับที่ 4

ผลที่เกิดขึ้นคำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้มี 2 ข้อ ให้เวลาทำ 10 นาที
2. ข้อสอบแต่ละข้อให้นักเรียนบอกผลที่จะเกิดขึ้นตามมาจากเหตุการณ์ที่กำหนดให้ให้นักเรียนนึกหาคำตอบให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และนึกหาคำตอบที่แปลกๆ ใหม่ๆ ไม่ซ้ำแบบใคร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

อะไรจะเกิดขึ้นถ้าหากคนเราบินได้เหมือนนก

คำตอบ อามี

1. คงต้องมีตำรวจจราจรทางอากาศ
2. ไม่มีเครื่องบิน หรือยานพาหนะอื่นๆ ได้
3. อาจมีอุบัติเหตุเพิ่มขึ้น
4. อากาศคงเสียมากขึ้น

..... ฯลฯ.....

นักเรียนจะเห็นว่า เหตุการณ์ที่กำหนดให้เราอาจคิดหาคำตอบได้หลายอย่าง พยายามคิดหาคำตอบที่แปลกๆ ให้ได้มากๆ นักเรียนคิดได้หนึ่งอย่างก็ให้หนึ่งคะแนน คิดได้สองอย่างก็ให้สองคะแนน ยิ่งคิดได้มากก็ยิ่งได้คะแนนมาก

3. นักเรียนต้องตอบทุกข้อ ถ้านึกคำตอบข้อใดไม่ได้ ให้ทำข้ออื่นก่อน แล้วค่อยย้อนกลับมาทำที่หลัง

4. พยายามทำให้เร็วที่สุด และนึกได้คำตอบมากๆ ด้วยจึงจะได้คะแนนมาก

แผนที่เกิดขึ้น

1. อะไรจะเกิดขึ้นบ้างถ้าหากเราช่วยกันปลูกต้นไม้

คำตอบ

2. อะไรจะเกิดขึ้นบ้างถ้าหากคนเราไม่ตาย

คำตอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

‘ ชูก ข. ’

ประเภทเดียวกัน

คำอธิบายวิธีทำ

1. แบบทดสอบฉบับนี้มี 3 ข้อ ให้เวลาทำ 30 นาที
2. ในแต่ละข้อจะส่งให้นักเรียนนักหาคำตอบให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ถึงตัวอย่าง
ตัวอย่าง

ให้บอกสิ่งที่มีลักษณะ เป็นสี เหลือบ มาให้มากที่สุด

คำตอบ หนังสือ หนาด่าง เพดานทอง กระดานดำ ประตูน

ชั้นบันได

นักเรียนจะเห็นว่าสิ่งที่มีลักษณะสี เหลือบมีมากมาย คอยๆ คิด คอยๆนึก แล้วจะได้คำตอบ
หลายคำตอบ นักเรียนยิ่งนึกคำตอบได้มากเท่าไรก็จะได้คะแนนมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นนักเรียนควร
นึกหาคำตอบให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และพยายามนึกให้ได้คำตอบที่แปลกและใหม่ที่คิดกว่าคนอื่น
คิดไม่ถึง แล้วจะได้คะแนนดี

3. ถ้าข้อใดนักเรียนยังนึกหาคำตอบไม่ได้ ก็ให้ตอบข้ออื่นที่นึกได้ก่อน คิดไป นึกไป
แล้วจะตอบได้เอง

4. นักเรียนกองตอบทุกข้อ จะเว้นข้อใดไว้ไม่ได้เป็นอันขาด มิฉะนั้นจะทำให้ได้คะแนน
น้อยกว่าคนอื่น ๆ ได้

5. จงจำไว้ว่า พยายามนึกหาคำตอบให้ได้มากที่สุด และควรนึกหาคำตอบที่แปลก
และใหม่ไม่เหมือนใครด้วย จึงจะได้คะแนนดี

6. เขียนชื่อ สกุล โรงเรียน ชั้น ลงที่หัวกระดาษคำตอบให้เรียบร้อยแล้วลงมือ
ทำข้อสอบได้

ขอให้โชคดี และนึกคำตอบที่แปลกๆใหม่ๆได้มากๆ

ชื่อ.....สกุล.....โรงเรียน.....ชั้น.....เลขที่.....
 อายุ.....ปี.....เพศ.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

๐ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 1)

ประเภทเดียวกัน

1. ให้ออกสิ่งที่มีลักษณะกลม มาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

คำตอบ

2. ให้ออกสิ่งที่ทำให้เกิดเสียงได้ มาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

คำตอบ

3. ให้ออกสิ่งที่เคลื่อนที่ไ้โดยอาศัยล้อ มาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

คำตอบ

แบบทดสอบความถนัดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 2)

ประโยชน์ของสิ่งของ

คำอธิบายวิธีทำ

1. แบบทดสอบฉบับนี้มี 3 ข้อ ให้เวลาทำ 30 นาที
2. ในแต่ละข้อจะให้นักเรียนบอกประโยชน์ของสิ่งของที่กำหนดให้ มาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง โซ่หมวก ทำประโยชน์อะไรได้บ้าง บอกมาให้มากที่สุด

คำตอบ ใช้สวมกันแดด ใช้พัดลม ใช้ต้มน้ำ ใช้ใส่ผลไม้ ใช้สวมหูหนวก

นักเรียนจะเห็นว่า หมวกใช้ทำประโยชน์ได้หลายอย่าง นักเรียนพยายามนึกหรือคิดให้หลายแง่หลายมุม ว่าจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง ไม่จำเป็นต้องคิดในสิ่งที่นักเรียนเคยเห็นมาแล้วเสมอไป อาจคิดดัดแปลงเองก็ได้ ใครคิดได้มากที่สุดเท่าไรก็จะได้คะแนนมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นนักเรียนควรคิดคำตอบให้ได้มากที่สุด และพยายามคิดให้ได้คำตอบที่คิดว่าการอื่นคิดไม่ถึง จะทำให้ได้คะแนนมาก

3. ถ้าข้อใดซึ่งนักคำตอบไม่ได้ให้ตอบข้ออื่นก่อน คิดไปนึกไปก็จะได้คำตอบเอง

4. นักเรียนต้องตอบทุกข้อ อย่าเว้นข้อใดไว้เป็นอันขาด มิฉะนั้นจะทำให้ได้คะแนนน้อยกว่าคนอื่นได้

5. จงจำไว้ว่า พยายามนึกหาคำตอบให้ได้มากที่สุด และควรนึกหาคำตอบที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนของใครๆ จึงจะได้คะแนนดี

6. เขียนชื่อ สกุล โรงเรียน ชั้น อายุ เพศ และ วันที่สอบบนหัวกระดาษคำตอบให้เรียบร้อยแล้วลงมือทำข้อสอบได้.

ขอให้โชคดี คิดคำตอบได้มากๆ.

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 3)

ความเหมือน

คำอธิบายวิธีทำ

1. แบบทดสอบฉบับนี้มี 3 ข้อ ให้เวลาทำ 30 นาที
2. ในแต่ละข้อจะกำหนดคำไว้ 2 คำ ให้นักเรียนบอกกว่าคำทั้งสองนั้นคืออะไรที่คล้าย หรือ เหมือนกันบ้าง บอกมาให้มากที่สุด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

เสื้อ กับ กางเกง นี้อะไรคล้ายหรือเหมือนกันบ้าง บอกมาให้มากที่สุด
คำตอบ ไซ้สวม เป็นผ้า มีกระเป๋ ไซ้ขายเย็บ มีตะเข็บ

นักเรียนจะเห็นว่า เสื้อ กับ กางเกง มีส่วนที่คล้าย หรือ เหมือนกัน หลายอย่าง นักเรียนลองนึกหรือคิดต่อไปอีกก็จะได้อีกคำตอบเพิ่มขึ้นอีกหลายคำตอบ กติกให้หลายแง่หลายมุมก็จะได้คำตอบที่แปลกๆ ใหม่ๆ ใครคิดได้คำตอบมากก็จะไ้คะแนนมาก จงพยายามกติกให้ได้อีกคำตอบที่ไม่มีใครคิดได้แล้วนักเรียนจะได้คะแนนมากกว่าใครๆ

3. ถ้าข้อใดยังนึกคำตอบไม่ได้ ก็ตอบข้ออื่นที่นึกได้ก่อน กติกไปนึกไปหลายแง่หลายมุมก็จะคิดคำตอบได้เอง นักเรียนต้องตอบทุกข้อ อย่าเว้นข้อใดเห็นอันขาด มิฉะนั้นแล้วจะทำให้ไ้คะแนนน้อยกว่าคนอื่น ๆ

4. จงจำไว้ว่า พยายามนึกหาคำตอบให้ไ้มากที่สุด และควรนึกหาคำตอบที่แปลก และใหม่ ไม่เหมือนของใครๆ จึงจะได้คะแนน

5. กรอกรายละเอียดเกี่ยวกับตัวนักเรียนลงบนหัวกระดาษคำตอบให้เรียบร้อย แล้วลงมือทำข้อสอบได้

ขอให้โชคดี และกติกคำตอบไ้มากกว่าใครๆ

ชื่อ สกุล โรงเรียน ชั้น เลขที่
 อายุ ปี เพศ วันที่ เดือน พ.ศ.

ความเหมือน

1. แมว และ หนู มีอะไรที่คล้ายกันหรือเหมือนกันบ้าง บอกมาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

คำตอบ

2. จิ้งจอก และ สามล้อ มีอะไรที่คล้ายกัน หรือเหมือนกันบ้าง บอกมาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

คำตอบ

3. วิทยุ และ โทรทัศน์ มีอะไรที่คล้ายกัน หรือเหมือนกันบ้าง บอกมาให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

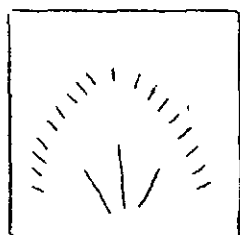
คำตอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 4)

ความหมายของภาพเส้น

คำอธิบายวิธีทำ

1. แบบทดสอบต่อไปนี้เป็นภาพเส้น มี 8 ภาพ ใช้เวลา 55 นาที
2. ภาพที่ 1 ก็หมายถึงข้อที่ 1 ภาพที่ 2 ก็หมายถึงข้อที่ 2 ให้นักเรียนดูภาพที่เป็นเส้นๆ นั้นว่า เห็นเป็นรูปอะไรบ้าง เมื่อเห็นแล้วก็รีบเขียนคำตอบลงทางด้านขวามือของภาพดังตัวอย่าง



คำตอบ พระอาทิตย์ ระเบิด แม่นกคน พัก
ไห่ก พุ่มไม้ ใบตาล

จากตัวอย่างจะเห็นว่า เราสามารถมองเห็นรูปร่างต่างๆ ได้หลายอย่าง นักเรียนมองเห็นอะไรเพิ่มเติมอีกบ้างไหม

3. นักเรียนมองเห็นอย่างใดหนึ่งกะแน เห็นสองอย่างก็ให้สองกะแน ยิ่งเห็นมากก็ยิ่งได้กะแนมาก ฉะนั้นนักเรียนควรมองและคิดให้ดีที่สุดเพื่อว่าจะมองเห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น จะทำให้ได้กะแนคือ

4. ถ้านักเรียนมองไม่เห็นว่าเป็นรูปอะไร ก็ให้อ่านไปคู่อีกก่อน แล้วรีบเขียนสิ่งที่มองเห็นลงในคำตอบ เมื่อหมดแล้วจึงค่อยย้อนกลับมาตอบข้อที่เว้นไว้ หรือข้อที่ยังคิดว่า จะตอบได้อีก

5. นักเรียนอย่าเว้นข้อใดไว้เป็นอันขาด มิฉะนั้นจะทำให้ได้กะแนน้อยกว่าคนอื่นๆ ใด

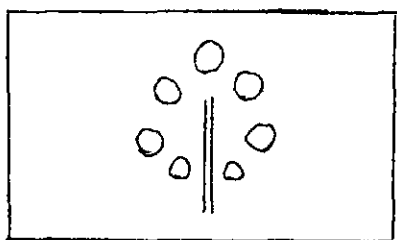
6. กรอกรายละเอียดเกี่ยวกับตัวนักเรียนบนหัวกระดาษคำตอบให้เรียบร้อย แล้วลงมือทำข้อสอบใด

ขอให้โชคดี และมองเห็นภาพแปลกๆ ที่คนอื่นมองไม่เห็น.

ชื่อ สกุล โรงเรียน ชั้น เลขที่
 อายุ ปี เพศ วันที่ เดือน พ.ศ.

• ความหมายของภาพเส้น

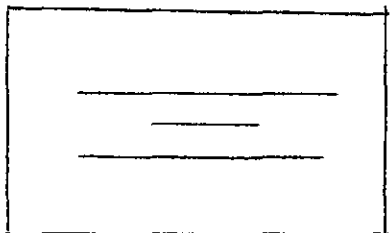
รูปที่ 1



คำตอบ

.....

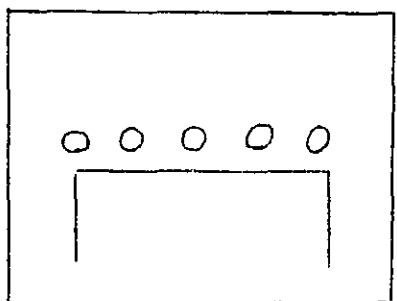
รูปที่ 2



คำตอบ

.....

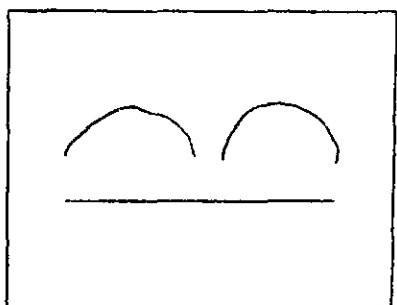
รูปที่ 3



คำตอบ

.....

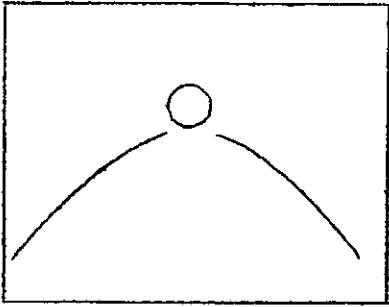
รูปที่ 4



คำตอบ

.....

รูปที่ 5



คำตอบ

.....

.....

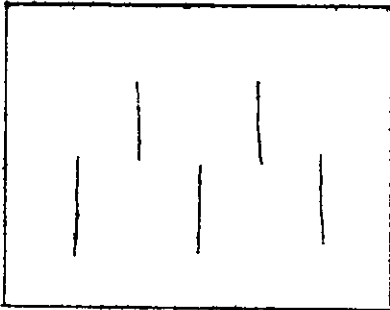
.....

.....

.....

.....

รูปที่ 6



คำตอบ

.....

.....

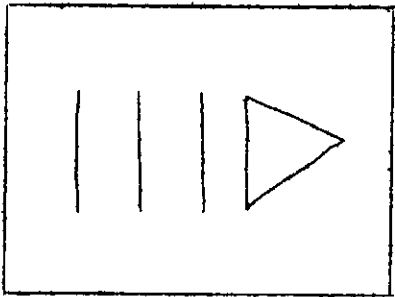
.....

.....

.....

.....

รูปที่ 7



คำตอบ

.....

.....

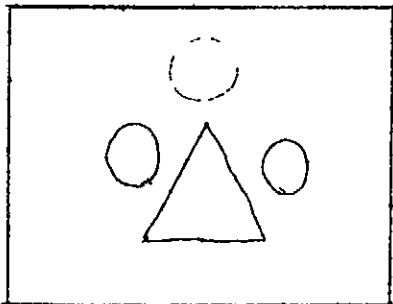
.....

.....

.....

.....

รูปที่ 8



คำตอบ

.....

.....

.....

.....

.....

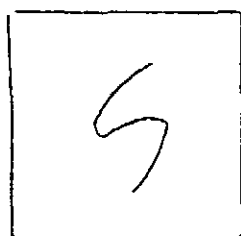
.....

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 5)

ความหมายของเส้น

คำอธิบายวิธีทำ

1. แบบทดสอบต่อไปนี้นี้เป็นภาพเส้น มี 8 ภาพ ให้เวลา 55 นาที
2. ภาพที่ 1 ก็หมายถึงข้อที่ 1 ภาพที่ 2 ก็หมายถึงข้อที่ 2 ให้นักเรียนดูภาพที่เป็นเส้นๆ นั้นว่า เห็นเป็นรูปอะไรบ้าง เมื่อเห็นแล้วก็รีบเขียนตอบลงทางด้านขวามือของภาพ ดังตัวอย่าง



คำตอบ ทางยาว จมูกคน คนนั่ง ถน กุเขา
 แม่น้ำ

จากตัวอย่างนี้จะเห็นว่า เราสามารถมองเห็นเป็นรูปต่างๆ ได้หลายอย่าง นักเรียนมองเห็นเป็นรูปอะไรเพิ่มเติมอีกบ้างไหม

3. นักเรียนมองเห็นอย่างหนึ่งก็ให้หนึ่งคะแนน เห็นสองอย่างก็ให้สองคะแนน ยิ่งเห็นมากก็ยิ่งให้คะแนนมาก ฉะนั้นนักเรียนควรมองให้ที่สุด เพื่อว่าจะมองเห็นสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น จะทำให้ได้คะแนนดี

4. ถ้านักเรียนยังมองไม่เห็นว่าเป็นรูปอะไร ก็ให้นานไปคู่อีกก่อน แล้วรีบเขียนตอบลงในกระดาษคำตอบ เมื่อหมดทุกข้อแล้วจึงคอยย้อนกลับมาตอบข้อที่เว้นไว้ หรือข้อที่ยังคิดว่า จะตอบได้อีก

5. นักเรียนต้องตอบทุกข้อ อย่าเว้นข้อใดไว้เป็นอุกาค มิฉะนั้นแล้วจะทำให้ได้คะแนนน้อยกว่าคนอื่นๆ ได้

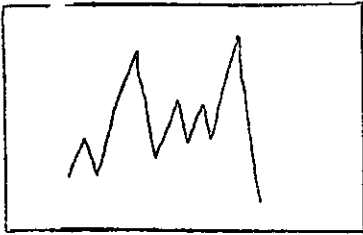
6. กรอกรายละเอียดเกี่ยวกับตัวนักเรียนบนหัวกระดาษคำตอบให้เรียบร้อย แล้วลงมือทำข้อสอบได้

ขอให้โชคดี และมองเห็นภาพแปลกๆ ที่คนอื่นมองไม่เห็น

ชื่อ สกุล โรงเรียน ชั้น เลขที่
 อายุ ปี เพศ วันที่ ... เดือน พ.ศ. ...

ความหมายของเส้น

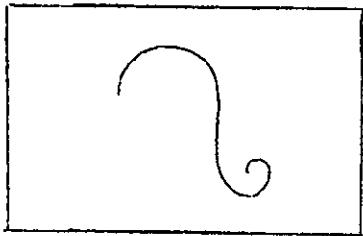
รูปที่ 1



คำตอบ

.....

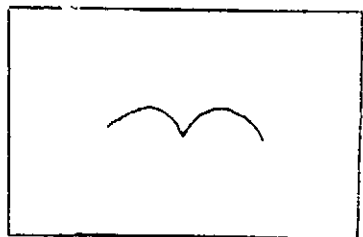
รูปที่ 2



คำตอบ

.....

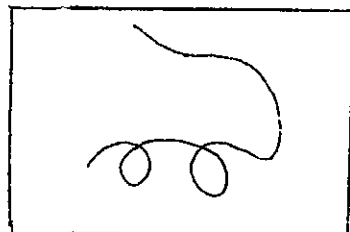
รูปที่ 3



คำตอบ

.....

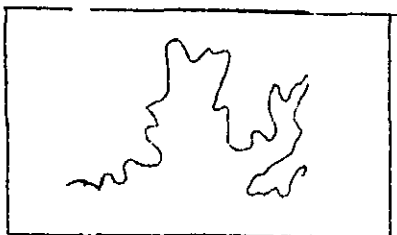
รูปที่ 4



คำตอบ

.....

รูปที่ 5



คำตอบ

.....

.....

.....

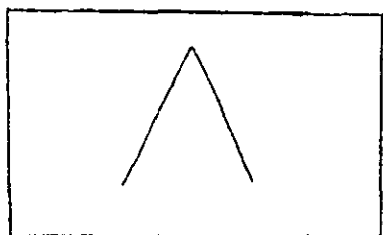
.....

.....

.....

.....

รูปที่ 6



คำตอบ

.....

.....

.....

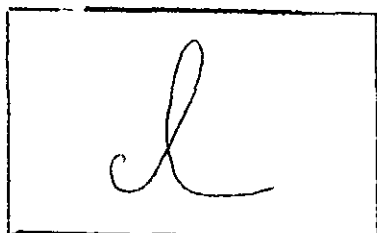
.....

.....

.....

.....

รูปที่ 7



คำตอบ

.....

.....

.....

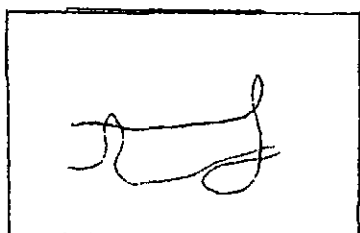
.....

.....

.....

.....

รูปที่ 8



คำตอบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา

ชื่อ ชื่อสกุล โรงเรียน
 ชั้น เลขที่

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อ แล้วพิจารณาว่านักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับวิชาศิลปะศึกษา แล้วกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่เห็นเหมาะสม เพียงข้อละ

1 กา ดังตัวอย่าง

ข้อ ๐. วิชาศิลปะศึกษา เป็นวิชาที่น่า เรียนเพียงใด

..... มากที่สุด

...✓... มาก

..... พอใช้

..... น้อย

..... น้อยที่สุด

ข้อนี้ นักเรียน เห็นว่าวิชาศิลปะศึกษา เป็นวิชาที่น่า เรียนมาก แต่ถ้า เห็นว่าไม่น่า เรียนเลย ก็กา เครื่องหมายลงในช่องว่างหน้าข้อความ น้อยที่สุด เป็นตน

2. แบบสอบถามนี้ไม่มีคำตอบที่ผิด ครูต้องการทราบเพียงว่านักเรียนมีความรู้สึกต่อวิชาศิลปะศึกษาอย่างไร เท่านั้น แบบสอบถามนี้ทั้งหมด 10 ข้อ ไม่จำกัดเวลาในการตอบ และนักเรียนต้องตอบทุกข้อ

3. พยายามตอบให้ตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของนักเรียนให้มากที่สุด ลงมือทำแบบสอบถามได้ ชอบใจมากที่สุดที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี .

แบบสอบถามวัดทัศนคติต่อวิชาศิลปะศึกษา

1. ชั่วโมงวิชาศิลปะ เป็นชั่วโมงที่นักเรียนสนใจอยากจะเรียนเพียงใด
 - สนใจมากที่สุด
 - สนใจมาก
 - เฉยๆ
 - สนใจน้อย
 - ไม่สนใจเลย
2. นักเรียนชอบวิชาศิลปะศึกษา เพียงไร
 - ชอบมากเป็นพิเศษ
 - ชอบมาก
 - ชอบพอๆกับวิชาอื่น
 - ไม่ชอบ
 - ไม่ชอบเลย
3. นักเรียนคิดว่าตัวเองเรียนวิชาศิลปะไ้เคยลืคือเพียงไร
 - มากที่สุด
 - มาก
 - ปานกลาง
 - น้อย
 - น้อยที่สุด
4. ขณะทำงานศิลปะ นักเรียนมีความมั่นใจในความสามารถของตนเองเพียงไร
 - มากที่สุด
 - มาก
 - ปานกลาง
 - น้อย
 - ไม่มั่นใจเลย

5. นักเรียนคิดว่าวิชาศิลปะศึกษามีประโยชน์เพียงไร

.... มากที่สุด

.... มาก

.... ปานกลาง

.... น้อย

.... น้อยที่สุด

6. ขณะที่เรียนศิลปะ นักเรียนมีความรู้สึกสนุกสนานในการเรียนเพียงไร

.... มากที่สุด

.... มาก

.... ปานกลาง

.... น้อย

.... น้อยที่สุด

7. นักเรียนคิดว่าตัวเองมีความสามารถในการสร้างและคิดสิ่งใหม่ๆได้เพียงไร

.... มากที่สุด

.... มาก

.... ปานกลาง

.... น้อย

.... น้อยที่สุด

8. นักเรียนคิดว่า การคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่นั้นมีประโยชน์เพียงไร

.... มากที่สุด

.... มาก

.... ปานกลาง

.... น้อย

.... น้อยที่สุด

9. นักเรียนคิดว่าความรู้อะไรที่ได้จากการเรียนศิลปะ นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เพียงใด

..... มากที่สุด

..... มาก

..... ปานกลาง

..... น้อย

..... น้อยที่สุด

10. ทุกครั้งที่ทำงานศิลปะเสร็จ นักเรียนรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเองเพียงไร

..... ภูมิใจมากที่สุด

..... ภูมิใจมาก

..... ภูมิใจบ้าง

..... ไม่ค่อยภูมิใจ

..... ไม่ภูมิใจเลย

แบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมของนักเรียน

คำอธิบายในการทำแบบสอบถาม

1. นักเรียนอ่านเรื่องสั้นที่กำหนดให้ในแต่ละข้อ แล้วลองคิดเปรียบเทียบกับตัวนักเรียนเองว่า คิดหรือทำเหมือนกับเรื่องที่อ่านมาน้อยเพียงใด

2. ให้นักเรียนตอบตามความรู้สึกที่เป็นจริง โดยเลือกกาเครื่องหมาย ✓ ลงในกรอบ ☐ ซึ่งอยู่ขวามือหน้าข้อความที่เป็นคำตอบ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง

ช่วยทำงานบ้านเช่น รดน้ำต้นไม้	☐ ทำเป็นประจำ
ดูหนัง เล่นนอ และอื่นๆเพื่อเบี่ยงเบน	☐ ทำค่อนข้างบ่อย
ภาระของคุณแม่	☒ ทำบางครั้งบางครั้ง
เมื่อมีเวลาว่างนักเรียนเคยช่วย	☐ นานๆทำครั้ง
ทำงานบ้านอย่างจอบ้างไหม	☐ ไม่เคยทำเลย

จากตัวอย่าง แสดงว่านักเรียนเคยช่วยงานบ้านเป็นบางครั้งบางครั้ง แต่ถ้านักเรียนไม่เคยช่วยงานบ้านเลย นักเรียนก็กาเครื่องหมายในช่อง ☒ ไม่เคยทำเลย เป็นต้น ในแต่ละข้อให้เลือกกาเพียงข้อละ 1 กา เท่านั้น

3. เรื่องสั้นที่กำหนดให้ในแต่ละข้ออาจแตกต่างไปจากสิ่งที่นักเรียนเคยปฏิบัติ เช่นในตัวอย่าง คือนักเรียนอาจช่วยซักผ้า ปลูกผัก เลี้ยงไก่ ช่วยขายของที่ตลาด เป็นต้น ก็อาจนำมาเปรียบเทียบกับตัวอย่างที่ให้ไว้ก็ได้

4. แบบสอบถามนี้ไม่มีคำตอบที่ผิด ครูต้องการจะทราบเพียงว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อเรื่องราวที่กำหนดให้อย่างไร เท่านั้น

5. เขียนชื่อ ชื่อสกุล โรงเรียน ชั้นเรียน เลขที่ ในแบบสอบถามหน้าถัดไปให้เรียบร้อย และถ้ายังไม่เข้าใจก็ให้ซักถามได้

6. แบบสอบถามนี้มี 30 ข้อ ไม่กำหนดเวลาในการตอบ แต่ก็ไม่ควรจะชักช้ามากเกินไป ลงมือตอบแบบสอบถามได้ และอย่าลืมตอบตามความรู้สึกที่เป็นจริงของนักเรียนและตอบทุกข้อ

แบบสอบถามวัดทัศนคติค่านิยมมนุษยสัมพันธ์

ชื่อ ชื่อสกุล โรงเรียน
 ชั้น เลขที่

ข้อ 1 ป้อมชอบนำของเล่นแปลกๆมาเล่นที่โรงเรียนเสมอ เมื่อเพื่อนๆขอเล่นบ้างเขาก็มักปฏิเสธ และเก็บของเล่นนั้นทันที ถ้านักเรียนมีของเล่นเหมือนป้อมและเพื่อนๆขอเล่นบ้างนักเรียนจะทำอย่างไร	☐ ไม่ยอมให้เล่นเลย ☐ ให้ยืมเล่นอย่างเสียไม่ได้ ☐ บางครั้งให้ยืมบางครั้งไม่ ☐ ให้เพื่อนยืมเล่นเสมอ ☐ ให้เพื่อนยืมเล่นอย่างเต็มใจทุกครั้ง
ข้อ 2. เมื่อเพื่อนๆมาขอร้องให้ช่วยเหลือไม่ว่าเรื่องอะไรก็ตาม เธอจะช่วยเพื่อนอย่างเต็มใจ เมื่อเพื่อนต้องการความช่วยเหลือนักเรียนเคยทำอย่างยืดยาวไหม	☐ ไม่เคยทำเลย ☐ นานๆช่วยเหลือที ☐ ช่วยเป็นบางครั้งบางครั้งว ☐ ช่วยเหลือบ่อยๆ ☐ ช่วยเหลือทุกครั้งที่มีโอกาส
ข้อ 3. วันหนึ่งมานะไปซื้อขนมที่ตลาด. ขณะที่เดินกลับบ้าน เขาพบเด็กคนหนึ่งถือผ้าสกปรกคนหนึ่ง เขาได้แบ่งขนมให้เด็กคนนั้นไป เมื่อนักเรียนประสบเหตุการณ์อย่างมานะนักเรียนเคยทำอย่างเขาบ้างไหม	☐ ไม่เคยทำเลย ☐ นานๆทำครั้ง ☐ ทำเป็นบางครั้งบางครั้งว ☐ ทำบ่อยๆ ☐ ทำทุกครั้งที่มีโอกาส
ข้อ 4. เวลาเกิดปัญหาที่ตนเองแก้ไม่ได้ อูไรมักปรึกษาคนอื่นเสมอ เธอเชื่อว่าการปรึกษาคนอื่นจะช่วยให้แก้ปัญหาคือ เมื่อมีปัญหานักเรียนเคยปรึกษาคือคนอื่นอย่างไร เพียงใด	☐ ไม่เคยปรึกษาใครเลย ☐ นานๆจะปรึกษาสักครั้ง ☐ ทำเป็นบางครั้งบางครั้งว ☐ เคยปรึกษาบ่อยๆ ☐ ปรึกษาทุกครั้งที่มีปัญหาเองไม่ได้

ข้อ 5. เวลาเล่นเกมหรือแข่งขัน แล้วแพ้ สมศรีมักบ่นอย่างท้อใจว่า "กลุ่มเราแพ้อยู่เรื่อย ไม่เล่นแล้วละ" เมื่อแข่งขันแพ้ นักเรียนเคยรู้สึก อย่างสมศรีบ้างไหม	☐ รู้สึกท้อใจทุกครั้งที่แพ้ ☐ บ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆครั้ง ☐ ไม่เคยรู้สึก เช่นนั้นเลย
ข้อ 6. เมื่อทีมของจิ๊ดเตะฟุตบอลชนะ จิ๊ด จะดีใจและขอบคุณอวดกว่าฝ่ายเขา เก่ง เพื่อ ยั่วให้ฝ่ายตรงข้ามโกรธ ไม่ว่าจะเล่นอะไร ถ้านักเรียนเป็น ฝ่ายชนะนักเรียนเคยทำอย่างจิ๊ดไหม	☐ ทำทุกครั้งที่ชนะ ☐ บ่อยๆ ☐ ทำบางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆทำครั้ง ☐ ไม่เคยทำ เช่นนั้นเลย
ข้อ 7. สุนัข รักครูถึงแกวเพราะครูถึงแกว สอนสนุกรักนักเรียนทุกคน และโดยเฉพาะ อย่างยิงครูถึงแกวคุณ เคยกับครอบครัวของสุนัข ถ้านักเรียนมีครู เช่นครูถึงแกวนักเรียน จะรู้สึก เช่นเดียวกับสุนัขไหม	☐ ไม่รู้สึก เช่นนั้นเลย ☐ อาจจะนานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ตลอดเวลา
ข้อ 8. เพื่อนๆเคยตักเตือนสุเทพเรื่อง มารยาทในการพูดของเขาบ่อยๆ เขารู้สึก โกรธที่เพื่อนเขามายุ่งกับเรื่องส่วนตัว และ แสดงอาการไม่พอใจ เวลาที่ถูกเพื่อนตักเตือนในสิ่งที่เรา บกพร่องนักเรียนรู้สึกโกรธเหมือนอย่างสุเทพ หรือไม่	☐ โกรธทุกครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆครั้ง ☐ ไม่เคยรู้สึก เช่นนั้นเลย

ข้อ 9. มาลี มีวิธีพูดแนะนำชักชวนเพื่อน โดยที่เพื่อนยอมรับฟังด้วยความเต็มใจ ทั้งนี้ เพราะเธอมีความจริงใจและหวังดีต่อเพื่อน เมื่อเห็นเพื่อนทำอะไรผิดนักเรียนเคย ทำอย่างมาลีบ้างไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำทุกครั้งที่มีโอกาส
ข้อ 10. เพื่อนคนหนึ่งพูดกับ แสงทองว่า " พวกเราชอบใจที่แสงทองช่วยอธิบายการบ้าน และเพื่อนๆจะชอบแสงทองมากขึ้นถ้าแสงทอง เลิกแสดงท่าทางว่า เก่งกว่าใครทั้งหมด" แสงทองรู้สึกโกรธและหาทางแก้แค้นเพื่อน คนนั้น นักเรียนเคยรู้สึกโกรธและอาฆาตแค้น คนอื่นเหมือนแสงทอง เพียงไร	☐ ตลอดเวลา ☐ บ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆครั้ง ☐ ไม่เคยคิดเช่นนั้นเลย
ข้อ 11. วันหนึ่ง เมื่อสมศักดิ์เดินมาโรงเรียน เขาพบชายขอทานตาบอดคนหนึ่งกำลังรีร้อๆ จะข้ามถนน เขาจึงช่วยจูงชายคนนั้นข้ามถนน เมื่อประสบเหตุการณ์เช่นเดียวกับ สมศักดิ์ นักเรียนเคยทำอย่างเขาไหม	☐ ไม่เคยทำเลย ☐ ถ้าจำเป็นต้องช่วย ☐ ช่วยเหลือเป็นบางครั้ง ☐ ให้ความช่วยเหลือเสมอ ☐ ช่วยเหลืออย่างเต็มใจทุกครั้ง
ข้อ 12. พิทยา ไม่ชอบการทะเลาะวิวาท เมื่อเขาพบเพื่อนชกต่อยกัน เขามักจะเข้าไปห้ามและขอร้องให้เพื่อนตกลงกันโดยใช่ เหตุผล นักเรียนเคยทำอย่างพิทยาบ้างไหม	☐ ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำทุกครั้งที่มีโอกาส

ข้อ 13. เมื่อนักจักระเป่ามาโรงเรียน เธอ มักลืมเครื่องใช้ต่างๆอยู่เสมอ และเธอมักลืม แม่กระทั่งสัญญาหรือการนัดหมายกับเพื่อน นักเรียนเคยหลงลืมอะไรๆ เหมือน นี้บ้างหรือไม่	☐ เป็นประจำ ☐ บ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆครั้ง ☐ ไม่เคยลืมเลย
ข้อ 14. เมื่อสุภาเป็นหัวหน้ากลุ่มในการทำงาน อย่างหนึ่ง สุภาให้เพื่อนๆในกลุ่มช่วยกัน ออกความคิดเห็นว่าจะทำงานอย่างไร ควร ทำอะไรก่อนหลัง ถ้านักเรียนได้เป็นหัวหน้ากลุ่มใน การทำงานนักเรียนจะทำอย่างสุภาไหม	☐ ไม่ทำเช่นนั้นเลย ☐ นานๆทำครั้ง ☐ ทำเป็นบางครั้งบางครั้ง ☐ ทำบ่อยๆ ☐ ทำเป็นประจำ
ข้อ 15. อาทิตย์หน้า แคงจะออกค่ายพักแรม เขาจึงนั่งเขียนรายการว่าจะเตรียมของใช้ ที่จำเป็นอะไรบ้าง เพื่อสะดวกในการจัดการ เมื่อจะทำสิ่งใด นักเรียนเคยวางแผน เตรียมการก่อน อย่างแคงบ้างไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำเป็นประจำ
ข้อ 16. เวลาคุยกับเพื่อน ริมละให้ ความสนใจ และตั้งใจฟังสิ่งที่เพื่อนพูด เธอ แสดง เช่นนี้กับเพื่อนและทุกคน ขณะพูดคุยกับคนอื่นนักเรียนให้ความ สนใจและตั้งใจฟัง เหมือนริมบ้างไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำเป็นประจำ

ข้อ 17. เมื่อพูดคุยกับเพื่อน สมศรีมักจะ ทนฟังสิ่งที่เพื่อนพูดจนจบไม่ได้ เขามัก แซงพูดขึ้นมาก่อนที่เพื่อนจะพูดจบเสมอ นักเรียนเคยแสดงกิริยาอย่าง สมศรีบ้างไหม	☐ เป็นประจำ ☐ บ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆครั้ง ☐ ไม่เคยทำเลย
ข้อ 18. เวลาที่ค่อยออกไปพูดหน้าชั้นเพื่อนๆ จะสนใจและกังวลใจฟังสิ่งที่เขาพูด เพราะเขา พูดได้ชัดเจน ลากับเรื่องใดก็ได้ ทั้งน่าสนใจ หาทางของเขาก็ชวนให้สนใจ นักเรียนคิดว่าตนเองมีความสามารถ ในการพูดได้กี่เพียงไร	☐ ไม่ได้เลย ☐ เกือบพอใช้ ☐ พอใช้ ☐ ก็นิด ☐ ค่อนข้าง
ข้อ 19. เมื่อครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดง ความคิดเห็น สุรางค์จะแสดงความคิดเห็น ได้อย่างมีเหตุผล นักเรียนคิดว่าตนเองมีความสามารถ ในการแสดงความคิดเห็นได้กี่เพียงไร	☐ ไม่ได้เลย ☐ เกือบพอใช้ ☐ พอใช้ ☐ นิด ☐ ค่อนข้าง
ข้อ 20. เวลาที่เพื่อนๆทำให้สุรทินโกรธ เขาจะไม่แสดงความรู้สึกให้ใครๆรู้ เพื่อนๆ จึงคิดว่าสุรทินเป็นคนอารมณ์เย็น นักเรียนเคยเก็บความรู้สึกอย่าง สุรทินบ้างไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ เก็บความรู้สึกตลอดเวลา

ข้อ 21. ก่อนที่จะลงมือทำการบ้าน หรือทำข้อสอบ สมจิจะทำความเข้าใจคำสั่งเสียก่อน และถ้า ไม่เข้าใจก็จะถามครูหรือคนอื่นที่จะช่วยอธิบายให้ เขาเข้าใจได้เสียก่อนเสมอ นักเรียน เคยทำอย่างสมจิตบ้างไหม	☐ ไม่เคยทำเลย ☐ นานๆทำครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำเป็นประจำ
ข้อ 22. สุชาติรู้สึกภูมิใจที่ได้ออกไปพูดหรือ ออกไปแสดงอะไรหน้าชั้น เมื่อมีโอกาสเขา จะพยายามแสดงออกอยู่เสมอ เวลาครูให้ออกไปแสดงอะไรหน้าชั้น นักเรียน เคยทำอย่างสุชาติบ้างไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำเป็นประจำ
ข้อ 23. จเร เป็นหัวหน้ากลุ่มที่ไม่ต้องเห็นเจ- น้อยมากเกินไป เพราะเขามีวิธีแบ่งงาน ให้สมาชิกทุกคนทำอย่างทั่วถึง เมื่อนักเรียนเป็นหัวหน้ากลุ่ม นักเรียน เคยทำงานอย่างจเร บ้างไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำเป็นประจำ
ข้อ 24. เมื่อเอกราช รับงานที่กลุ่มมอบหมาย หรืองานที่ครูให้ทำนอกเวลาเรียน เขาจะนำ ไปให้แม่ช่วยทำให้เสมอ นักเรียน เคยทำอย่างเอกราชบ้างไหม	☐ ทำทุกครั้งที่มีโอกาส ☐ บ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆครั้ง ☐ ไม่เคยทำเลย

ข้อ 25. เมื่อวิทยาออกไปรายงานหน้าชั้น เขารายงานผิดพลาดมาก เพื่อนในกลุ่มโกรธ เขามากที่เขา เป็นคนเหตุทำให้กลุ่มไคจะแน่น น้อยกว่ากลุ่มอื่นๆ ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนรวมกลุ่มกับ วิทยานักเรียนจะโกรธเขาบ้างไหม	☐ โกรธมากที่สุด ☐ โกรธ ☐ เฉยๆ ☐ ไม่โกรธ ☐ ให้อภัยเขา เสมอ
ข้อ 26. ถ้าไม่โกรธที่วิทยารายงานผิด เพราะเขอทราบว้าวิทยาไม่สบายมาก จึงไม่ มีเวลาเตรียมตัว แต่วิทยาไม่ยอมให้เพื่อนคน อื่นลำบากมาทำหน้าที่แทนเขา เมื่อเพื่อนทำอะไรผิดพลาด นักเรียน เคยให้อภัย เหมือนอ่าบ้างไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำเป็นประจำ
ข้อ 27. ในการ เดินทางไกล คุย เดินทาง เป็นเวลาหลายชั่วโมง เขาไม่บ่นว่าเหนื่อย เลย และเวลาทำงานอย่างอื่นคุยก็มีความ ออกทน เช่นนี้เสมอ หากนักเรียนต้องทำงานที่ยาก และ ลำบาก นักเรียนคิดว่าตนเองมีความออกทน เช่นคุยเพียงไร	☐ ไม่ออกทนเลย ☐ น้อย ☐ ปานกลาง ☐ มาก ☐ มากที่สุด

ข้อ 28. ขณะที่ครูสอน สรุขัยมักนำของเล่น ซึ่งเตรียมมาจากบ้านมาเล่น หรือบางทีก็นั่ง หลับ เขาคิดว่าการไต่ทำอะไรตามที่เขาคงการ ยอมดีกว่าฟังครูอธิบาย และนักเรียนบางคน ก็ชอบทำอย่างนั้น นักเรียน เคยคิดและ เคยทำอย่าง สรุขัยบ้างไหม	☐ เป็นประจำ ☐ บ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆครั้ง ☐ ไม่เคยทำเลย
ข้อ 29. เวลาที่คุมไม่สบายใจ นิกจะพยายาม ถามจนรู้ว่าคุมเป็นอะไร และนิกจะพยายาม หาทางทำให้คุมสบายใจขึ้น เมื่อเห็นเพื่อนไม่สบายใจ นักเรียน เคยคิดหาทางช่วย เหลือ เหมือนอย่างนิกบ้าง ไหม	☐ ไม่เคยเลย ☐ นานๆครั้ง ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ บ่อยๆ ☐ ทำทุกครั้งที่มีโอกาส
ข้อ 30. อำนวย ไม่ชอบให้คนอื่นวิจารณ์ตัวเขา ไม่ว่าจะหาด้วยความหวังดีหรือไม่ก็ตาม เขา มักโกรธเพราะทนฟังคำคำนี้หรือคำวิจารณ์ ไม่ได้ ถ้าเพื่อนวิจารณ์ไม่ว่าจะเป็นวิจารณ์ ตัวนักเรียนเองหรือผลงานที่นักเรียนทำ นักเรียน จะรู้สึกโกรธและทนฟังไม่ได้เหมือนอย่างอำนวย บ้างไหม	☐ โกรธทุกครั้งที่ถูกวิจารณ์ ☐ โกรธบ่อยๆ ☐ บางครั้งบางครั้ง ☐ นานๆจึงจะโกรธสักครั้ง ☐ ไม่เคยรู้สึกโกรธเลย

ภาคผนวก ค.

บทเรียนศิลปะแบบปกติ

บทเรียนศิลปะโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

ตารางสอน

ชั่วโมงที่	1	การต่อเติมเสริมภาพ
ชั่วโมงที่	2	การต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้
ชั่วโมงที่	3	การวาดภาพบนกระดาษหนังสือพิมพ์
ชั่วโมงที่	4	การวาดภาพและระบายสี
ชั่วโมงที่	5	ภาพนิ่ง
ชั่วโมงที่	6	การพิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุ
ชั่วโมงที่	7	งานประดิษฐ์จากเชือก
ชั่วโมงที่	8	งานประดิษฐ์ภาพจากหนังสือพิมพ์
ชั่วโมงที่	9	หุ่นมือจากถุงกระดาษ
ชั่วโมงที่	10	งานประดิษฐ์จากเศษวัสดุ
ชั่วโมงที่	11	การข่วน-พับ กระดาษเส้น
ชั่วโมงที่	12	การประดับและตกแต่งภาพด้วยเศษวัสดุ

บทเรียนศิลปะ แบบปกติ

ชั่วโมงที่ 1

ต่อเติมเสริมภาพ

เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

การต่อเติมเสริมภาพเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ตามความสามารถของเด็กแต่ละคน

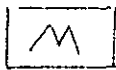
จุดมุ่งหมาย

1. นักเรียนสามารถต่อเติมลายเส้นที่กำหนด ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้ อย่างน้อยคนละ 1 ภาพ
2. บอกได้ว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อภาพที่วาดกัน

เนื้อหา

ต่อเติมเสริมภาพจากเส้นที่กำหนดให้โดยทำให้เป็นภาพที่สมบูรณ์

กิจกรรมการเรียนรู้

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ส่วน เล่นเกมแข่งขัน "ต่อภาพ" โดยมีกติกาให้ต่อได้เพียงคนละ 1 เส้น และให้นักเรียนลองให้คะแนนภาพที่วาดโดยกำหนดให้คะแนนเต็ม 20 คะแนน ฝ่ายที่ได้คะแนนมากเป็นฝ่ายชนะ
2. อภิปรายเกี่ยวกับข้อคิดและสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม
3. ครูแจกกระดาษอัดสำเนาที่พิมพ์ลายเส้น  ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนต่อเติมเสริมภาพให้เป็นภาพที่สมบูรณ์อะไรก็ได้ พร้อมทั้งระบายสีให้สวยงาม
4. นักเรียนเขียนชื่อภาพ และความรู้สึกเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อยลงด้านล่างของภาพ
5. ครูตรวจและนำผลงานของนักเรียนทุกคนไปติดแสดงไว้หน้าชั้น

อุปกรณ์

1. กระดาษอัดสำเนาลายเส้น 
2. สีน้ำ หรือสีเทียน
3. เกมต่อภาพ ครูเขียนลายเส้น  บนกระดานให้นักเรียนช่วยกันเติมเส้นที่กำหนดให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ภายในเวลา 5 นาที

ประเมินผล พิจารณาจาก

1. ความร่วมมือในการอภิปราย
2. ความรับผิดชอบและความตั้งใจในการทำงาน
3. ผลงานการต่อเติมเสริมภาพของนักเรียนแต่ละคน

ชั่วโมงที่ 2

ต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้

เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

ใบไม้เป็นวัสดุที่หาได้ง่าย และสามารถนำมาคิดแปลงใช้ประโยชน์ในวิชาศิลปะได้ การต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้เป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และช่วยให้นักเรียนสนุกสนานในการเรียน

จุดมุ่งหมาย

1. ต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้ได้อย่างน้อยคนละ 1 ภาพ
2. นักเรียนบอกประโยชน์ของใบไม้ได้อย่างน้อยคนละ 1 ข้อ

เนื้อหา

ต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้ โดยนำใบไม้ที่ต้องการทากาวหรือแป้งเปื้อกฉีกติดกระดาษ แล้วเติมภาพอะไรก็ได้จากใบไม้นั้น

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูแจกใบไม้ให้นักเรียนคนละ 1 ใบ ให้นักเรียนสังเกตลักษณะและคิดว่าจะนำใบไม้นั้นไปใช้ทำอะไรประโยชน์อะไร
2. ครูเก็บใบไม้ของทุกคนมาองรวมกัน แล้วหยิบขึ้นถามหาเจ้าของทีละใบ และแยกนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย คือฝ่ายที่จำใบไม้ของตนเองได้ เป็นฝ่ายชนะ กลุ่มที่จำไม่ได้ก็เป็นฝ่ายแพ้
3. ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละแผ่น ให้นักเรียนเขียนคำตอบของนักเรียนที่คิดว่าจะนำใบไม้นั้นไปใช้ทำอะไรประโยชน์อะไร
4. ให้นักเรียนฉีกใบไม้นั้นลงบนกระดาษที่ได้รับแจก แล้วต่อเติมภาพอะไรก็ได้ต่อจากใบไม้นั้น
5. นักเรียนส่งงาน และนำผลงานไปติดแสดงไว้หน้าชั้น

อุปกรณ์

1. ไม้ชนิดต่าง ๆ เท่าที่จะหาได้ จำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียนในชั้น
2. กระดาษโรเนียวจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน และแบ่งเป็นยก
3. สีน้ำ หรือสีเทียน

ประเมินผล พิจารณาจาก

1. ความสนใจ และความตั้งใจในการเล่น และทำกิจกรรม
2. คำตอบเกี่ยวกับการนำไม้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์
3. ผลงานการต่อเติมเสริมภาพจากไม้ของนักเรียนแต่ละคน

ชั่วโมงที่ 3

การวาดภาพบนกระดาษหนังสือพิมพ์

เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

หนังสือพิมพ์เก่าสามารถนำมาใช้แทนกระดาษวาดเขียนได้เป็นอย่างดี และกิจกรรมการวาดภาพจากเรื่องที่กำหนดให้ ช่วยส่งเสริมความสามารถในการสร้างภาพจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

จุดมุ่งหมาย

1. เลือกกระดาษหนังสือพิมพ์สำหรับนำมาใช้วาดภาพได้
2. วาดภาพจากเรื่องที่กำหนดให้ได้

เนื้อหา

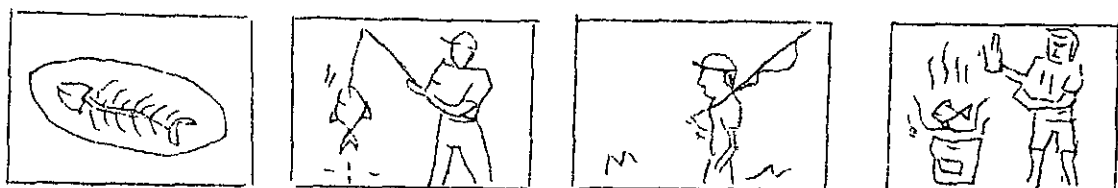
วาดภาพจากนิทานเรื่อง "ยายกะตา" บนกระดาษหนังสือพิมพ์

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูติดภาพชุด 4 แผ่นบนกระดาน โดยจัดวางอย่างไม่เป็นระเบียบ
2. ให้นักเรียนดูภาพ และช่วยกันจัดเรียงตามลำดับก่อนหลัง
3. ให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเล่าเรื่องประกอบภาพ ประมาณ 2 - 3 คน
4. ครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่าจากภาพที่เรียงลำดับกันอย่างเป็นระเบียบนี้ ทำให้เราสามารถบรรยายภาพนั้นออกมาเป็นภาษาได้
5. ครูแจกกระดาษหนังสือพิมพ์ สีเทียนหรือสีน้ำ และแผ่นปลิวนิทานเรื่อง "ยายกะตา" ให้นักเรียนวาดภาพจากนิทาน ซึ่งจะทำเป็นก๊ากก็ได้
6. นักเรียนนำผลงานติดแสดงไว้หน้าชั้น

อุปกรณ์

1. ภาพชุด 4 ภาพ



2. หนังสือพิมพ์ สีเทียน สีน้ำ

3. แขนปลิว นิทานเรื่อง "ยายกะตา"

ยายกะตาปลุกตัวปลุกงาให้หลานเฝ้า แต่หลานจอมซนไม่สนใจ ปล่อยให้
 อีกาบินตัวกินงา ยายมายายก็ตา ตามาตาก็ตี หลานจึงไปขอให้นายพรานช่วย
 ยิงอีกาให้ นายพรานก็ช่วยเหลือตั้งแต่นั้นมาอีกาก็ไม่มากินตัวกินงา หลานก็ตั้งใจ
 ทำงานไม่ซุกซนเหมือนแต่ก่อน

การประเมินผล พิจารณาจาก

1. ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการจัดลำดับภาพ และบรรยายภาพ
2. การเลือกกระดาษหนังสือพิมพ์ในการวาดภาพ
3. ผลงานการวาดภาพ

ชั่วโมงที่ 4

การวาดภาพ และระบายสี

เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

การวาดภาพและระบายสีเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็ก

จุดมุ่งหมาย

1. วาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ได้
2. ระบายสีภาพได้สมจริง

เนื้อหา

วาดภาพและระบายสีภาพจากสิ่งที่กำหนดให้

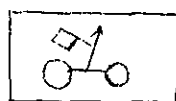
กิจกรรมการเรียนรู้

1. แจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 2 แผ่น 1 แผ่นแรกใช้เล่นเกม "สั่งงาน"
2. อภิปรายเกี่ยวกับข้อคิด และสาระสำคัญจากการเล่นเกม
3. กระดาษแผ่นที่ 2 ให้นักเรียนวาดภาพตามหัวข้อที่กำหนดให้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

สัตว์ชนิดหนึ่งตัวโต มีสีขา 2 หู 2 ตา ใบหูใหญ่ จมูกยาว ยืนอยู่ไถ่ต้นไม้ใหญ่คนหนึ่งใกล้ ๆ แม่ของมัน
4. นักเรียนวาดภาพ และระบายสีตามความเหมาะสม
5. นักเรียนส่งผลงาน

อุปกรณ์

1. กระดาษวาดเขียน สีน้ำ หรือสีเทียน
2. บัตรภาพสำหรับเล่นเกมส่งงาน



วิธีเล่น

1. อาสาสมัคร 1 คน เพื่อทำหน้าที่เป็น "ผู้ส่งงาน"
2. ผู้ส่งงานศึกษารายละเอียดของภาพในบัตร แล้วอธิบายรายละเอียดให้เพื่อน ๆ วาดภาพตามคำสั่งลงในกระดาษที่ครูแจกให้
3. ขณะส่งงานนักเรียนทั้งชั้นที่เป็นผู้รับคำสั่ง ไม่มีโอกาสได้เห็นภาพในบัตร
4. เผลยภาพโดยนำบัตรไปติดไว้ที่กระดาน

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการเล่น และการวาดภาพ
2. การมีส่วนร่วมในการอธิบาย
3. ผลงานการวาดภาพ และระบายสี

- - - - -

ชั่วโมงที่ 5

ภาพผนัง

เวลา 60 นาที

ความกติกวบยอก

การวากภาพในกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความรู้สึก จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมภาพผนัง เป็นกิจกรรมหนึ่งที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ

จุดมุ่งหมาย

1. นักเรียนวากภาพสถานที่พักผ่อนที่มีในชุมชนของนักเรียนได้อย่างน้อยคนละ 1 ภาพ
2. สามารถบอกได้ว่า ภาพที่นักเรียนวากนั้นเป็นภาพอะไร และมีความรู้สึกอย่างไรต่อภาพที่วากนั้น

เนื้อหา

วากภาพสถานที่พักผ่อน

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนจับกันเป็นคู่ ๆ เล่นเกม "เหยี่ยวป่า"
2. ครูและนักเรียนรวมกันอภิปรายเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเหยี่ยวป่า ซึ่งเป็นการพักผ่อนแบบหนึ่ง
3. ให้นักเรียนเล่าถึงที่พักผ่อนที่มีในชุมชนของตนเอง
4. ครูกำหนดงานให้นักเรียนวากภาพสถานที่พักผ่อนที่นักเรียนชอบมากที่สุดคนละ 1 ภาพ ในกระดาษวาดเขียนแผ่นใหญ่ พร้อมทั้งระบายสีให้สวยงาม
5. นักเรียนส่งงาน โดยรายงานในชั้นทราบว่า ภาพที่วากนั้นเป็นภาพอะไร นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อผลงานที่นักเรียนทำ และครูนำผลงานของทุกคนติดแสดงไว้หน้าชั้น

อุปกรณ์

1. สีนํ้า หรือสีเทียน
2. กระดาษวาดเขียนแผ่นใหญ่
3. เกม "เห็บปลา" ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้
 อุปกรณ์ : ไม้เคาะจังหวะ
 เวลา : 5 นาที

วิธีเล่น

1. นักเรียนจับกันเป็นคู่ ๆ สมมุติเป็นหลาน และนักเรียนคนหนึ่งออกมาอยู่นอกวง สมมุติเป็นลุงซึ่งดูมาก
2. เด็กแต่ละคู่จึงมีอกันเดินเล่น โดยครูเคาะจังหวะประกอบ ให้นักเรียนเดินประมาณครึ่งนาที ครูพูดว่า "เด็ก ๆ แยกกันเข้าป่า" เด็ก ๆ ปลอมมือจากกันเดินไปมาตามใจชอบใต้ภายในห้อง
3. ครูหยุดเคาะจังหวะ แล้วพูดว่า "ลุงมาแล้ว" เด็ก ๆ ต้องรีบวิ่งไปจับคู่กับใครก็ได้ คนที่เป็นลุงก็วิ่งเข้าจับคู่ควย ใครที่จับคู่ไม่ได้ต้องเป็นลุงในคราวต่อไป

ประเมินผล โดยพิจารณาจาก

1. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และตอบคำถาม
2. ความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
3. ผลงานการวาดภาพของนักเรียนแต่ละคน
4. การรายงานแสดงความรู้สึกในผลงานที่นักเรียนทำ

ชั่วโมงที่ 6
การพิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุ
เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

วัสดุต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราใช้พิมพ์เป็นภาพในทางศิลปะได้

จุดมุ่งหมาย

1. นักเรียนบอกประโยชน์ของเศษวัสดุต่าง ๆ ได้อย่างน้อยละคน 1 ข้อ
2. เลือกใช้เศษวัสดุพิมพ์เป็นภาพได้อย่างน้อย 1 ภาพ

เนื้อหา

การพิมพ์ภาพโดยใช้เศษวัสดุต่าง ๆ เช่น กระดาษ ฝาขวด กิ่งไม้ ใบไม้

กระดาษ ฯลฯ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. อภิปรายถึงประโยชน์ของเศษวัสดุต่าง ๆ และให้นักเรียนช่วยกันคิดว่าเศษวัสดุที่มีนั้นจะนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง
2. ครูนำภาพพิมพ์ด้วยเศษวัสดุแสดงให้นักเรียนดู แล้วสาธิตวิธีการพิมพ์ภาพแบบง่าย ๆ เป็นตัวอย่าง
3. นักเรียนรับอุปกรณ์ ซึ่งมีกระดาษสำหรับพิมพ์ภาพ สีน้ำ พู่กัน และเศษวัสดุ
4. นักเรียนเลือกใช้เศษวัสดุและสี พิมพ์ภาพตามใจชอบ
5. นักเรียนส่งผลงานและนำผลงานติดแสดงไว้หน้าชั้น

อุปกรณ์

1. เศษวัสดุ ซึ่งครูและนักเรียนเตรียมจัดหามา
2. กระดาษโรเนียว สีน้ำ พู่กัน

การประเมินผล พิจารณาจาก

1. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย
2. การตอบคำถามเกี่ยวกับประโยชน์ของเศษวัสดุ
3. ความสนใจ และความตั้งใจในการทำกิจกรรม
4. ผลงานการพิมพ์ภาพของนักเรียน

ชั่วโมงที่ 7
งานประดิษฐ์จากเชือก
เวลา 60 นาที

ความกิตรวบย่อ

เศษเชือกหรือริบบิ้นที่ใช้แล้วนำมาดัดแปลงใช้ประโยชน์ในงานศิลปะได้ งานประดิษฐ์จากเชือกเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และช่วยให้นักเรียนรู้จักใช้วัสดุต่าง ๆ อย่างคุ้มค่า

จุดมุ่งหมาย

1. บอกประโยชน์ของเชือกได้อย่างน้อยคนละ 1 ข้อ
2. ใช้เชือกประดิษฐ์เป็นผลงานทางศิลปะได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น

เนื้อหา

การประดิษฐ์เศษเชือกหรือริบบิ้นให้เป็นสิ่งของเครื่องใช้และอื่น ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูเล่านิทาน เรื่อง "....." ซึ่งมีเนื้อเรื่องอยู่ว่า
"มีครอบครัวหนึ่ง พ่อมีอาชีพเป็นพรานปลาสดวันหนึ่งพ่อลมนพวยลง แม่จึงเข้าไปในเมืองเพื่อซื้อยามารักษาพ่อ และนำเนื้อสัตว์ไปขาย และบังเอิญพื้นที่ใช้หุงหาอาหารก็หมดพอดี แดงบุตรชายวัย 8 ขวบ จึงอาสาไปกับพ่อว่าตนจะออกไปหาพื้นเอง พ่อก็อนุญาตและกำรับลูกว่าอย่าลืมเอาพราดักตัวไปด้วย และให้ระวังอันตรายต่าง ๆ แดงรับคำพ่อ แล้วก็ออกเดินทางเข้าป่าตัดฟัน เขาตัดกิ่งไม้ขนาดย่อม ๆ มากองรวมกันไว้ใต้กองโต เขาตัดฟันได้มากเกินกว่าลึงที่จะแบกกลับบ้านได้ นักเรียนช่วยแดงคิดว่าเขาจะนำพื้นที่ตัดได้ทั้งหมดกลับบ้านได้อย่างไร
2. นักเรียนช่วยกันอภิปรายถึงวิธีการแก้ปัญหาจากเรื่องในนิทาน และช่วยกันตั้งชื่อเรื่อง
3. ครูแจกเศษเชือกให้นักเรียนคนละเส้น และให้นักเรียนบอกประโยชน์ของเชือกมาคนละ 1 ข้อ
4. ให้นักเรียนนำเชือกที่ได้นั้นประดิษฐ์หรือนำไปใช้ทำอะไรก็ได้มาคนละ 1 ชิ้น

5. นักเรียนส่งผลงาน

อุปกรณ์

1. เชือก ธิบป็น
2. กาว กรรไกร
3. นิตานป้ฐหา

การประเมินผล

1. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และตอบคำถาม
2. ความตั้งใจและความรับผิดชอบในการทำงาน
3. ผลงานการประดิษฐ์จากเชือกของนักเรียนแต่ละคน

ชั่วโมงที่ 8
ประติมากรรมจากหนังสือพิมพ์
เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

การประติมากรรมจากหนังสือพิมพ์โดยวิธีการฉีกปะ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการเสนอแนะวิธีการนำกระดาษหนังสือพิมพ์มาใช้ประโยชน์ในงานศิลปะอีกแบบหนึ่ง

จุดมุ่งหมาย

1. บอกประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ได้อย่างน้อยคนละ 1 ข้อ
2. ประติมากรรมจากหนังสือพิมพ์โดยวิธีฉีกปะ ได้อย่างน้อยคนละ 1 ภาพ

เนื้อหา

ฉีกและปะกระดาษหนังสือพิมพ์เข้าเป็นรูปต่าง ๆ ตามต้องการ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เล่นเกม "ต่อให้แปลก" ซึ่งมีวิธีเล่นดังนี้ นักเรียนแต่ละฝ่ายจะมีกระดาษที่ฉีกเป็นรูปทรงต่าง ๆ คือสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส ครึ่งวงกลม วงรี สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน กลุ่มละ 5 รูป โดยครูแบ่งกระดาษคำออกเป็น 2 ส่วน นำชิ้นส่วนของกระดาษที่ฉีกนั้นติดไว้ที่กระดาษ นักเรียนพิจารณาและช่วยกันคิดว่าจะนำมาต่อให้เป็นรูปอะไรได้บ้าง โดยใช้ชิ้นส่วนให้หมดทุกชิ้น เมื่อต่อได้ 1 ภาพก็ได้ 1 คะแนน แล้วรื้อต่อเป็นรูปใหม่ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบทุกคน ซึ่งมีกติกาว่าคนหนึ่งจะออกไปต่อภาพได้เพียงครั้งเดียว ฝ่ายที่ต่อได้เร็ว และได้ภาพที่มีความหมายจำนวนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ
2. อภิปรายถึงสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม และซักถามนักเรียนถึงประโยชน์ของหนังสือพิมพ์
3. ครูแจกกระดาษวาดเขียนแผ่นเล็ก กระดาษหนังสือพิมพ์ และแปรงเปียก

ให้นักเรียนฝึกและประกะการให้เป็นภาพตามต้องการคนละ 1 ภาพ

4. นักเรียนส่งผลงาน

อุปกรณ์

1. กระดาษหนังสือพิมพ์ ฝึกเป็นรูป สามเหลี่ยม สีเหลี่ยมจัตุรัส ครึ่งวงกลม วงรี สีเหลี่ยมขนมเปียกปูน อย่างละ 2 ชุด
2. กระดาษวาดเขียนแผ่นเล็ก
3. กระดาษหนังสือพิมพ์
4. แป้งเปียก

การประเมินผล พิจารณาจาก

1. ความร่วมมือในการเล่น
2. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และตอบคำถามเกี่ยวกับประโยชน์ของหนังสือพิมพ์
3. ผลงานการประดิษฐ์ภาพจากหนังสือพิมพ์โดยวิธีฝึก ประ
4. ความสนใจ และความรับผิดชอบในหน้าที่

ชั่วโมงที่ 9
 ทุนมือจากลุงกระต่าย
 เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

การประดิษฐ์ทุนมือจากลุงกระต่ายเป็นการนำเศษวัสดุมาใช้ประโยชน์ในงานศิลปะอีกวิธีหนึ่งที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

จุดมุ่งหมาย

1. นักเรียนทำทุนมือจากลุงกระต่ายได้อย่างน้อยคนละ 1 ตัว
2. บอกประโยชน์ของลุงกระต่ายได้

เนื้อหา

การประดิษฐ์ทุนมือจากลุงกระต่ายโดยใช้ภาพหัวหุ่นที่ระบายสีเรียบร้อยแล้ววางบนกติกิ๊ดเข้ากับลุงกระต่าย

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูเล่านิทานเรื่อง "ลูกหมูจอมซน" โดยเชิดหุ่นจากลุงกระต่ายประกอบ
2. อภิปรายถึงสาระ และข้อคิดที่ได้จากนิทาน
3. อภิปราย และซักถามเกี่ยวกับตัวหุ่นที่นำมาใช้ และให้นักเรียนช่วยกันคิดประโยชน์ของลุงกระต่ายมาคนละ 1 ข้อ
4. ครูอธิบายวิธีสร้างหุ่นลุงกระต่ายอย่างย่อ ๆ
5. นักเรียนรับอุปกรณ์ ซึ่งมีกระต่ายสำหรับทำหัวหุ่น กระต่ายลายต้นแบบ หัวหุ่น สีน้ำ พู่กัน กาว ลุงกระต่าย และกรรไกร
6. นักเรียนเลือกภาพหัวหุ่นที่ต้องการ 1 ภาพ แล้วสร้างหัวหุ่นนั้นจากกระต่าย พร้อมทั้งระบายสีหัวหุ่นตามต้องการ แล้วผนึกติดกับลุงกระต่าย

7. นักเรียนส่งผลงาน

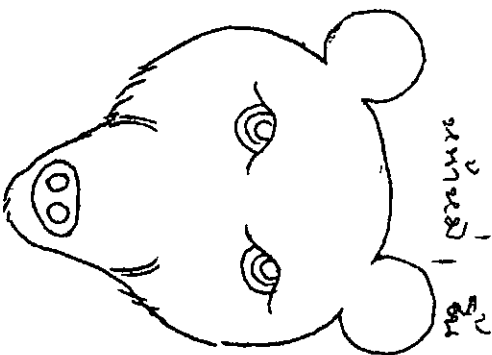
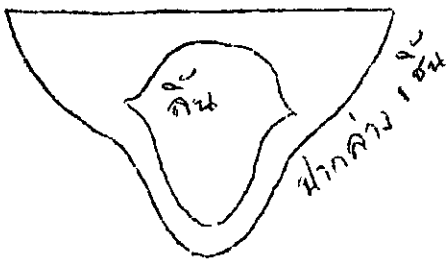
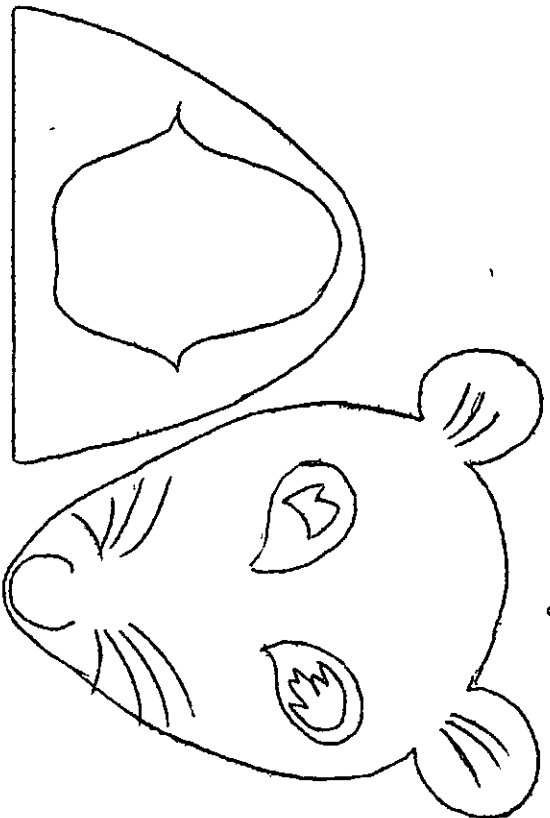
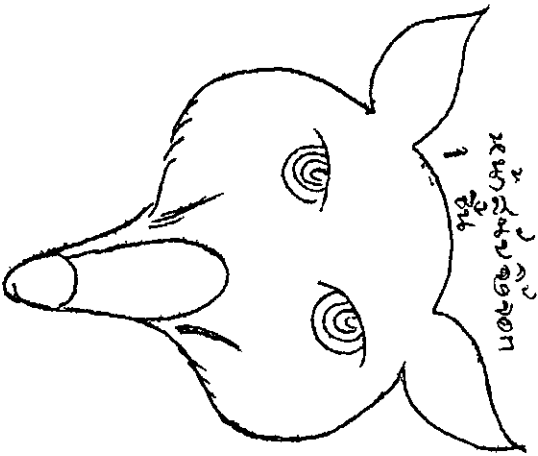
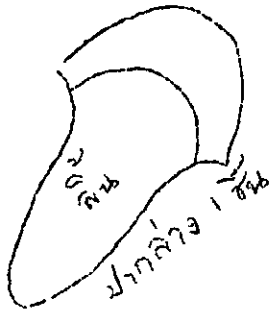
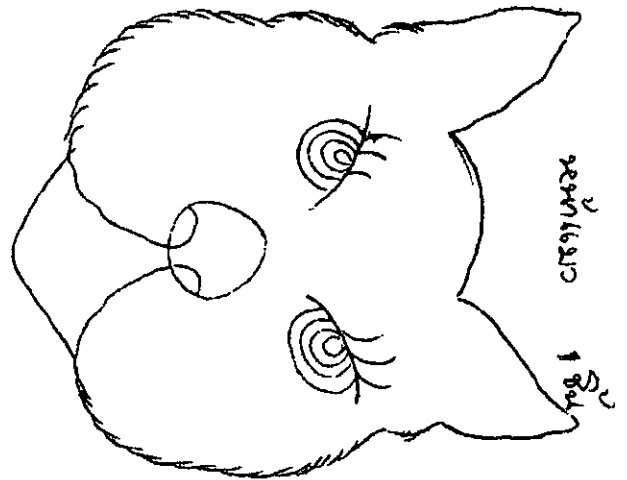
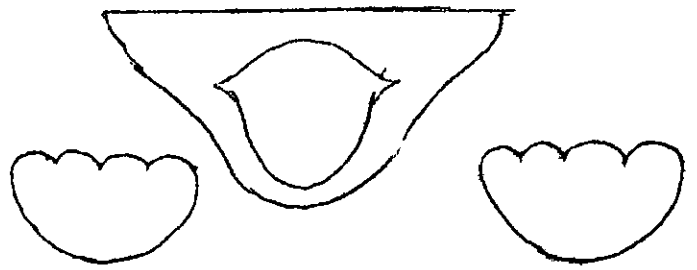
อุปกรณ์

1. หุ่นกระดาษซึ่งมีหุ่นหนู 1 ตัว และหุ่นสุนัขจิ้งจอก 1 ตัว
2. กระดาษสำหรับทำหัวหุ่น
3. กระดาษลายคนแบบหัวหุ่น
4. สีน้ำ พู่กัน กาว กรรไกร
5. หุ่นกระดาษที่ใช่แล้ว
6. นิทานเรื่อง "ลูกหมูจอมขี้"

พอหมู แม่หมู มีลูกอยู่ 1 ตัว ชื่อ อี๊ด ซึ่งขี้มาก อี๊ดชอบหนีพ่อกับแม่ ออกเที่ยวนอกบ้านเสมอ พ่อแม่ต้องลงโทษเสมอเพราะกลัวว่าอี๊ดจะได้รับอันตราย แต่อี๊ดก็ไม่เชื่อฟัง วันหนึ่งเมื่อพ่อกับแม่นอนหลับอี๊ดจึงหนีออกจากบ้าน ตั้งใจจะไปเล่นกับเพื่อน ๆ แต่อี๊ดก็ไม่พบใครเลย เพราะมันมาสายเกินไป มันจึงเดินไปเรื่อย ๆ จนหลงทางกลับบ้านไม่ถูก ขณะที่มันเดินวนเวียนเปะปะไปด้วยความเหนื่อยหิวและหิวมันก็ได้พบสุนัขจิ้งจอกตัวหนึ่ง สุนัขเจ้าเล่ห์ก็เข้ามาทักสินี และอาสาพาอี๊ดไปส่งบ้าน อี๊ดก็หลงเชื่อยอมให้สุนัขจิ้งจอกเป็นผู้นำทาง แต่อี๊ดก็ไม่มีโอกาสได้กลับบ้านเพราะสุนัขจิ้งจอกจับมันกินเป็นอาหารเสียก่อน

ประเมินผล พิจารณาจาก

1. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย
2. การตอบคำถามเกี่ยวกับประโยชน์ของหุ่นกระดาษ
3. ความรับผิดชอบในการทำงาน
4. ผลงานการทำหุ่นมือจากหุ่นกระดาษของนักเรียนแต่ละคน



ชั่วโมงที่ 10
ประดิษฐ์เศษวัสดุ
เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

เศษวัสดุเหลือใช้ เช่น กระจ่อง กลองยาสีฟัน กลองไม้ขีดไฟ กลองสบู่ ฝาขวด ฯลฯ สามารถนำมาดัดแปลงใช้ประโยชน์ในงานศิลปะ เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน และเห็นคุณค่าของเศษวัสดุต่าง ๆ

จุดมุ่งหมาย

1. บอกประโยชน์ของเศษวัสดุต่าง ๆ ได้อย่างน้อย คนละ 1 ข้อ
2. ประดิษฐ์สิ่งของหรือเครื่องใช้จากเศษวัสดุได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น

เนื้อหา

เศษวัสดุต่าง ๆ เช่น กลองกระต่าย กระจ่อง ฝาขวด ปฏิทินเก่า ขวดเปล่า ฯลฯ นำมาประดิษฐ์หรือดัดแปลงให้เป็นของเล่น เครื่องใช้ และอื่น ๆ ตามใจชอบ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. อภิปรายถึงประโยชน์ของเศษวัสดุต่าง ๆ และให้นักเรียนคิด และเขียนประโยชน์ของเศษวัสดุมาให้มากที่สุด ภายในเวลา 5 นาที
2. ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของเศษวัสดุที่แต่ละคนนึกได้เป็นรายบุคคล
3. ให้นักเรียนประดิษฐ์เศษวัสดุเป็นผลงานศิลปะอย่างใดอย่างหนึ่งตามความสนใจคนละ 1 ชิ้น โดยรับอุปกรณ์จากครู และอุปกรณ์ที่นักเรียนเตรียมมา
4. นักเรียนส่งผลงาน ครูนำผลงานของแต่ละคนจัดแสดงไว้หน้าชั้น

อุปกรณ์

1. เศษวัสดุต่าง ๆ ที่ครู และนักเรียนช่วยกันจัดเตรียมมา
2. กาว
3. สีเมจิก

การประเมินผล พิจารณาจาก

1. การอภิปรายและตอบคำถามเกี่ยวกับประโยชน์ของเศษวัสดุ
2. ผลงานการประดิษฐ์เศษวัสดุของนักเรียนแต่ละคน

ชั่วโมงที่ 11
การม้วน และพับกระดาษเส้น
เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

กระดาษเส้นซึ่งเหลือจากการตัดกระดาษไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นแล้ว สามารถนำมาตัดแปลงใช้ประโยชน์ในวิชาศิลปะได้ เช่น นำม้วน หรือพับให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ เป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก

จุดมุ่งหมาย

1. บอกประโยชน์ของกระดาษ และกระดาษเส้นได้
2. ม้วนหรือพับกระดาษให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ ได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น

เนื้อหา

กระดาษเส้นซึ่งมีความกว้างเส้นละประมาณ $1" - 1\frac{1}{2}"$ ความยาวไม่จำกัด ม้วนหรือพับให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ โดยใช้กาวทากระดาษที่ม้วน - พับแล้วเข้าเป็นรูปร่างตามที่ต้องการ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูเล่านิทานเรื่อง "ลูกไก่ก้อ" โดยใช้กระดาษที่ม้วน พับเป็นรูปลูกไก่แม่ไก่ ประกอบ
2. อภิปรายเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน และวิธีการม้วนพับกระดาษเส้น และซักถามถึงประโยชน์ของกระดาษ
3. ครูแจกกระดาษเส้นให้นักเรียนคนละ 3 เส้น นักเรียนคิดและตอบคำถามของครูว่ากระดาษเส้นที่ให้ไปนั้นจะนำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง
4. นักเรียนม้วน พับกระดาษให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ ตามต้องการ
5. นักเรียนส่งผลงาน

อุปกรณ์

1. กระดาษเส้นจำนวนตามต้องการ
2. ภาพลูกไก่ แม่ไก่ ที่ใช้กระดาษสีม้วนทำเป็นภาพ
3. กาว
4. นิทานเรื่อง "ลูกไก่ค้อ" ซึ่งมีเนื้อเรื่องโดยย่อดังนี้ ลูกไก่จอมซนเห็นลูกเป็ดว่ายน้ำก็อยากลงเล่นน้าบ้าง แต่ถูกแม่ห้ามไว้ เมื่อแม่ไก่เผอลูกไก่ก็หนีลงเล่นน้ำ และจมน้ำตาย

การประเมินผล พิจารณาจาก

1. การตอบคำถามการนำกระดาษ และกระดาษเส้นไปใช้ประโยชน์
2. ผลงานการม้วน-พับกระดาษของนักเรียนแต่ละคน

ชั่วโมงที่ 12

การประคับและตกแต่งภาพด้วยเศษวัสดุ

เวลา 60 นาที

ความคิดรวบยอด

การประคับและตกแต่งภาพด้วยเศษวัสดุ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้เศษวัสดุในงานศิลปะอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม

จุดมุ่งหมาย

1. เลือกใช้เศษวัสดุต่าง ๆ ในการประคับ และตกแต่งภาพได้อย่างน้อย 1 ภาพ
2. บอกประโยชน์ของเศษวัสดุต่าง ๆ ได้อย่างน้อยคนละ 1 ข้อ

เนื้อหา

การประคับ และตกแต่งภาพที่กำหนดให้ด้วยเศษวัสดุต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูเล่านิทานเรื่อง "....." ซึ่งมีเนื้อเรื่องอยู่ว่า สมัยก่อนนานมาแล้ว ทุกสิ่งทุกอย่างไม่มีสีสรรเช่นทุกวันนี้ สัตว์ป่าเด็งก็เคยอยู่กันอย่างปกติสุข พออยู่ต่อมาก็เกิดเหตุประหลาดขึ้นคือ สัตว์ป่าเริ่มทะเลาะรังแกกัน เกิดความไม่สงบสุขขึ้นเหตุการณ์เป็นเช่นนี้ ก็ก่อให้เกิดความเดือดร้อนขึ้นในหมู่สัตว์ สิ่งโตเจ้าป่าจึงได้มีการเรียกประชุมสัตว์ทั้งปวงขึ้น เพื่อศึกษาสาเหตุของความไม่สงบสุขขึ้น และในที่สุดก็พบเหตุของปัญหาวาเป็นเพราะโลกนาเบื่อหน่ายจึงได้คิดหาทางแก้ความน่าเบื่อของโลก ในที่สุดก็ตกลงกันได้ว่า ควรจะมีสื่มาบรรยายสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้โลกนาอยู่ขึ้น ดังนั้นสัตว์ทั้งหลายก็ช่วยกันระบายสีต้นไม้ ดอกไม้ ต้นหญ้า ทองฟ้า และแม้กระทั่งตัวของมันเอง เป็นที่สนุกสนาน แต่การระบายสี

สิ่งต่าง ๆ ก็ยังไม่สามารถแก้ปัญหาความไม่สงบสุขในหมู่วิศวดีแม้จนทุกวันนี้

2. ครูเล่าเรื่อง และนำภาพสี และภาพขาวดำ ให้นักเรียนเปรียบเทียบ
3. อภิปรายเกี่ยวกับเรื่องในนิทาน และภาพที่ครูได้เปรียบเทียบ โดยเฉพาะภาพสีนั้นเป็นภาพที่ใช้เศษวัสดุมาประดับ และตกแต่งให้สวยงามแทนสี และให้นักเรียนช่วยกันตั้งชื่อนิทาน
4. นักเรียนรับอุปกรณ์ ซึ่งมีกระดาษต้นแบบภาพ เศษวัสดุ เช่น กิ่งไม้ ใบไม้ กวัก ทราบ กระดาษสีต่าง ๆ
5. นักเรียนนำเศษวัสดุประดับภาพตามความต้องการ
6. นักเรียนส่งผลงาน

อุปกรณ์

1. นิทานปัญหา
2. ภาพทิวทัศน์ขาวดำ และภาพสีที่ประดับตกแต่งด้วยเศษวัสดุ
3. กระดาษต้นแบบภาพ
4. เศษวัสดุต่าง ๆ เช่น กิ่งไม้ ใบไม้ กวัก ทราบ กาว และกระดาษสีต่าง ๆ

ประเมินผล พิจารณาจาก

1. การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และตอบคำถาม
2. ผลงานการประดับ และตกแต่งภาพด้วยเศษวัสดุ
3. ความรับผิดชอบ และความตั้งใจในการทำงาน



คู่มือการใช้บทเรียนศิลปะด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

บทเรียนศิลปะที่ใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เป็นบทเรียนที่มุ่งให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมการแก้ปัญหาาร่วมกันเป็นกลุ่ม ครูบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำในการทำกิจกรรม อำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ให้พร้อมก่อนการเรียน ทาหน้าที่เป็นผู้นำเข้าสู่กิจกรรม กระตุ้นให้นักเรียนทุกคนเข้าร่วมในกิจกรรมขั้นวิเคราะห์ การสรุป และประยุกต์บทเรียนไปใช้ ตลอดจนคอยให้คำแนะนำปรึกษาปัญหาต่างๆอันเกิดจากการทำกิจกรรมกลุ่ม เนื่องจากการทำกิจกรรมตามกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีขั้นตอนสลับซับซ้อนพอสมควร ดังนั้นครูจะต้องศึกษารายละเอียดของบทเรียนก่อนที่จะนำไปใช้สอน และเพื่อความสะดวกในการทำกิจกรรมครูควรจัดเตรียมห้องเรียนให้อยู่ในสภาพที่พร้อมที่จะจัดแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆได้โดยสะดวก พร้อมทั้งเตรียมสื่อการเรียนการสอนที่จะใช้ในแต่ละชั่วโมงให้เรียบร้อยและครบตามจำนวนกลุ่มของนักเรียน การสอนโดยวิธีบทเรียนกลุ่มสัมพันธ์คือการปฏิบัติตามคำแนะนำต่อไปนี้

คำแนะนำการใช้บทเรียนศิลปะด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับครู

1. ศึกษาบทเรียนอย่างละเอียดและเตรียมสื่อการเรียนให้พร้อม
2. นำเข้าสู่บทเรียนตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนำและขั้นสอน
3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ตามจำนวนที่กำหนด
4. แจกบัตรคำสั่ง หรือกำหนดกิจกรรมให้นักเรียนทำ และแจกอุปกรณ์หรือสื่อการเรียนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แล้วให้นักเรียนลงมือทำงาน
5. เมื่อนักเรียนทำงานเสร็จ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเสนอผลงาน และผู้สังเกตการณ์รายงานข้อสังเกตที่ไ้ขณะนักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน
6. ให้นำการวิเคราะห์กระบวนการเรียน ให้นักเรียนช่วยกันอภิปราย เสนอแนะและสรุปบทเรียน

คำแนะนำการใช้บทเรียนศิลปะด้วยวิธีการระดมกลุ่มสัมพันธ์สำหรับนักเรียน
การเรียนรู้โดยใช้บทเรียนศิลปะด้วยวิธีการระดมกลุ่มสัมพันธ์ นักเรียนจะต้องปฏิบัติตาม
ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน
2. ให้ความร่วมมือในการจัดกลุ่มไม่ว่าจะเป็นกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย ให้เห็นไปอย่าง
รวดเร็วและเป็นระเบียบ
3. เมื่อแบ่งกลุ่มย่อยในการทำงานแต่ละครั้งจะต้อง คัดเลือกประธานกลุ่ม เลขากลุ่ม
และผู้สังเกตการณ์ โดยที่พยายามเลือกหรือให้โอกาสแก่ทุกคนได้ทำหน้าที่นี้
4. ผู้สังเกตการณ์ของแต่ละกลุ่มรับบัตรงานและอุปกรณ์ประจำกลุ่มจากครู
5. ศึกษาคำสั่งหรือบัตรงานให้เข้าใจแล้วลงมือทำงานกลุ่มตามที่กำหนด
6. เมื่อทำกิจกรรมกลุ่มเสร็จเรียบร้อยแล้ว แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงาน และ
ผู้สังเกตการณ์รายงานข้อสังเกตที่ได้ในขณะที่สมาชิกกลุ่มแต่ละกลุ่มทำงาน
7. ให้ความร่วมมือในการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ สรุปบทเรียน และให้ข้อเสนอแนะ
8. ในการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนกลุ่มสัมพันธ์ นักเรียนจะต้องมีความรับผิดชอบร่วมกัน
มีวินัย รู้จักเสียสละ กล้าแสดงออก ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ให้ความร่วมมือในการ
ทำกิจกรรมของกลุ่ม สามารถทำงานได้ทั้งในฐานะเป็นผู้นำและผู้นตาม และต้องปฏิบัติตามขั้นตอน
ที่กำหนดไว้ในบทเรียน

บทเรียนศิลปะโดยวิธีการระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์

ชั่วโมงที่ 1 (60 นาที)

ต่อเติมเสริมภาพ

ความมุ่งหมาย

หลังจากทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนสามารถ

งานเนื้อหา 1. ต่อเติมเสริมภาพจากลายเส้นที่กำหนดให้ ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้

2. บอกได้ว่าภาพที่วาดเสร็จเรียบร้อยแล้วเป็นภาพอะไร

งานมนุษยสัมพันธ์ 3. แก้ไขหาร่วมกันได้

4. เห็นคุณค่าของการประสานงาน

5. ฝึกหัดวางแผนในการทำงาน

6. เห็นคุณค่าของการปรึกษาหารือกันขณะทำงาน

7. เห็นคุณค่าของการแสดงความคิดเห็น

คุณประโยชน์ 8. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการทำงานร่วมกันให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

9. ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรมนี้

10. บอกประโยชน์ของการต่อเติมเสริมภาพได้

แนวคิด

การต่อเติมเสริมภาพ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เนื้อหา

ต่อเติมเสริมภาพจากเส้นที่กำหนดให้ โดยต่อเติมให้เป็นภาพที่สมบูรณ์

กิจกรรม

ขั้นนำและขั้นสอน

1. ให้นักเรียนเล่นเกมแข่งขัน "ต่อภาพ" โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆกัน

2. ครู-นักเรียนช่วยกันอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นเกม ให้นักเรียนเสนอข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกม และชี้ให้นักเรียนเห็นว่าสิ่งของบางอย่างสามารถให้เราคิดสิ่งใหม่ๆได้

แต่การทำงานในการเล่นเกมนี้อาจสำเร็จได้ยากเพราะไม่มีการวางแผนร่วมกัน

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน แต่ละกลุ่มมีผู้สังเกตการณ์ 1 คน ให้นักเรียนทำกิจกรรม "ต่อเติมเสริมภาพ"

4. แต่ละกลุ่มเสนอผลงาน

ขั้นวิเคราะห์ เมื่อนักเรียนเสนอผลงานแล้ว ครูเป็นผู้นำการวิเคราะห์โดยใช้คำถามต่อไปนี้

ด้านเนื้อหา 1. จากเส้นที่กำหนดให้นักเรียนสามารถต่อเติมให้เป็นภาพอะไรได้บ้าง

2. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อทำงานในส่วนที่รับผิดชอบสำเร็จ

3. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่องานของกลุ่มสำเร็จ

ด้านความสัมพันธ์ 4. นักเรียนคิดว่าการกลุ่มครั้งนี้สำเร็จลงได้เพราะอะไร

5. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อให้ทำงานในตอนแรกโดยไม่ให้ปรึกษากัน

6. ถ้าไม่ให้ปรึกษากันผลงานของกลุ่มจะเป็นอย่างไร

7. การทำงานกลุ่มครั้งนี้นักเรียนมีวิธีทำงานอย่างไร

8. ถ้าไม่มีการตกลงวางแผนร่วมกันก่อนลงมือทำงานกลุ่ม งานจะเป็นอย่างไร

9. การทำงานครั้งนี้ถ้าขาดผู้ประสานงานจะเป็นอย่างไร

10. นักเรียนคิดว่าถ้าทุกคนไม่ยอมแสดงความคิดเห็นงานจะเป็นอย่างไร

11. กลุ่มที่ทำงานเสร็จก่อนเพื่อน มีวิธีการทำงานอย่างไร

12. กลุ่มใดทำงานไม่สำเร็จ เพราะเหตุใด

ขั้นสรุป และประยุกต์ใช้

1. นักเรียนคิดว่าควรปรับปรุงกระบวนการทำงานอะไรบ้าง และอย่างไร

2. เมื่อทำกิจกรรมนี้แล้วนักเรียนได้ข้อคิดอะไรบ้าง

3. นักเรียนคิดว่าการต่อเติมเสริมภาพที่นักเรียนทำในวันนี้มีประโยชน์หรือไม่อย่างไร

ประเมินผล

ด้านเนื้อหา

1. ผลงานการต่อเติมเสริมภาพของนักเรียนแต่ละคน

2. ผลงานการต่อเติมเสริมภาพของแต่ละกลุ่ม

3. การแสดงความรู้สึกต่อความสำเร็จของผลงาน

ด้านความสัมพันธ์

4. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน
5. การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม และอภิปราย
6. การมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์

ด้านการประยุกต์ใช้

7. การให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการทำงานกลุ่มให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
8. การเสนอข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในครั้งนี้
9. การวิเคราะห์ประโยชน์ที่ได้จากการต่อเติมเสริมภาพ

อุปกรณ์

ก. เกมแข่งขัน "ตอบภาพ"

เวลา 5 - 10 นาที

จำนวนผู้เล่น แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน

วิธีเล่น 1. ครูแบ่งกระดาษคำตอบออกเป็น 2 ส่วนตามกลุ่ม ก และ ข. แล้วเขียนลายเส้น  ลงบนกระดาษของทั้งสองกลุ่ม

2. ให้นักเรียนออกมาเติมให้เป็นภาพอะไรก็ได้ โดยมีกติกาว่านักเรียนแต่ละคนจะออกมาเติมได้เพียงครั้งเดียว และเติมได้เพียงเส้นเดียว

3. ฝ่ายใดเติมเส้น ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์มีความหมายได้เสร็จก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

อุปกรณ์ ลายเส้นที่กำหนดให้ 

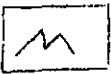
ข. เกม "ต่อเติมเสริมภาพ"

จุดมุ่งหมาย

1. ให้นักเรียนรู้จักแก้ปัญหาร่วมกัน
2. ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
3. ฝึกให้รู้จักการยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น

จำนวนสมาชิก กลุ่มละ 6 คน

เวลา 20 นาที

- อุปกรณ์ กระดาษพิมพ์ลายเส้น  จำนวน 6 แผ่น ดินสอสี 5 แท่ง
- คำอธิบาย
1. แต่ละกลุ่มมีผู้เล่น 5 คน ผู้สังเกตการณ์ 1 คน
 2. ผู้สังเกตการณ์รับอุปกรณ์ ซึ่งมีกระดาษพิมพ์ลายเส้น จำนวน 6 แผ่น ดินสอสี 5 แท่ง
 3. การทำงานมี 2 ขั้น คือ ขั้นแรก ทำงานตามลำพัง โดยผู้สังเกตการณ์แจกกระดาษลายเส้น และดินสอแก่สมาชิกให้ครบทุกคน ให้แต่ละคนต่อเติมเสริมภาพให้เป็นภาพอะไรก็ได้ตามใจชอบคนละ 1 ภาพ ห้ามปรึกษาห้ามถาม ห้ามดูหรือแลกเปลี่ยนกันดู ขั้นที่ 2 เมื่อทุกคนทำงานเสร็จแล้ว ช่วยกันต่อเติมเสริมภาพ ลงในกระดาษแผ่นที่ 6 โดยไม่ให้ซ้ำกับภาพใดภาพหนึ่งของสมาชิกกลุ่ม
 4. ผู้สังเกตการณ์รวบรวมผลงานทั้งหมด เสนอต่อชั้น

คำชี้แจงในการทำหน้าที่สังเกตการณ์

1. ขณะเพื่อนำกิจกรรม ให้สังเกตว่าเขาแสดงอาการอย่างไร แล้วบันทึกในแบบสังเกตการณ์
2. เขียนกรอกข้อความตามที่เห็นตามความเป็นจริง
3. ไม่ให้ผู้เล่นดู และไม่เข้ายุ่งเกี่ยวในขณะที่เพื่อน ๆ ในกลุ่มเล่น
4. รับอุปกรณ์ไปแจกตอนเริ่มเล่น และรายงานผลต่อชั้น

ค. แบบสังเกตการณ์

การทำงานของกลุ่มที่.....

ก. ขณะสมาชิกทำงานตามลำพัง

1. เมื่อผู้เฝ้าได้รับอุปกรณ์ และฟังคำสั่งแล้วมีการซักถามหรือไม่.....
2. ขณะทำงานสมาชิกคุยกันหรือไม่.....คนที่คุยคนอื่นคือ.....
3. ขณะทำงานสมาชิกปรึกษากันหรือไม่...คนที่ปรึกษากันคือ.....
4. ขณะทำงานสมาชิกช่วยเหลือกันหรือไม่.....ใครที่ช่วยเหลือกัน...
5. มีการทำผิดพลาดหรือไม่.....สิ่งที่ทำผิดบ่อยที่สุดคือ.....
6. นักเรียนคิดว่าการทำงานของแต่ละคนเป็นอย่างไร.....
.....

ข. การทำงานเป็นกลุ่ม

1. เมื่อได้รับคำสั่งในตอนหลังมีการซักถามหรือไม่.....
2. ขณะทำงานมีการปรึกษากันหรือไม่.....
3. มีการโต้เถียงกันหรือไม่.....
4. มีการยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันหรือไม่.....
5. ผู้นำกลุ่มคือ.....มีวิธีการทำงานดังนี้.....
6. ใครที่ไม่พูด หรือพูดน้อยที่สุด.....
7. ภาพซึ่งเป็นผลงานของกลุ่มเกิดจากความคิดของใคร.....
ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการทำงานครั้งนี้.....
.....

ชั่วโมงที่ 2

ต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้

เวลา 60 นาที

ความมุ่งหมาย เมื่อทำกิจกรรมแล้วนักเรียนสามารถ

ค้นหา

1. บอกประโยชน์ของใบไม้ได้
2. ต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้ที่นักเรียนเลือกแล้วได้
3. แสดงความรู้สึกรู้สึกต่อผลงานเสร็จของงานได้

คำถามสนทนา

4. แก้ปัญหาร่วมกันได้
5. วางแผนในการทำงานได้
6. รู้จักปรึกษาหารือ ขณะทำงาน
7. รับผิดชอบของการประสานงาน
8. รับผิดชอบของการแบ่งงาน

งานประยุกต์ใช้

9. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงวิธีการทำงานร่วมกันได้
10. เสนอแนะวิธีนำใบไม้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

แนวคิด

ใบไม้เป็นวัสดุที่หาได้ง่ายสามารถนำมาดัดแปลงใช้ประโยชน์ในวิชาศิลปะได้ และกิจกรรมต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้ก็เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แก่เด็กได้อย่างหนึ่ง

เนื้อหา

การต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้ ทำได้โดยเลือกใบไม้ตามที่ต้องการ หาคัทวี กาวหรือแป้งเปือกคานหนึ่ง ผูกติดกับกระดาษกาวเขียน เมื่อใบไม้ติดกับกระดาษแล้ว จึงต่อเติมภาพต่าง ๆ ลงไปตามต้องการ

กิจกรรม

ชั้นนำและชั้นสอน

1. ให้นักเรียนเล่นเกม "โบไม่ของใคร"
2. ครู-นักเรียนช่วยกันอภิปรายถึงประโยชน์ของโบไม่
3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน เล่น เกม "ต่อเติมเสริมภาพจากโบไม่"
4. นักเรียนกรอกแบบประเมินผล
5. นักเรียนเสนอผลงาน

ขั้นวิเคราะห์ เมื่อนักเรียนเสนอผลงานแล้ว ครูเป็นผู้นำการวิเคราะห์ โดยใช้คำถามต่อไปนี้

- คำถามเนื้อหา
1. นักเรียนคิดว่าโบไม่มีประโยชน์อะไรบ้าง
 2. เมื่อได้รับคำสั่งให้ทำงานนักเรียนมีปัญหอะไรหรือไม่ และแก้ปัญหานั้นอย่างไร
 3. โบไม่ที่ได้รับแจกกับจำนวนสมาชิกในกลุ่มพอดีกันหรือไม่ นักเรียนทำอย่างไรกับโบไม่นั้น
 4. ภาพที่นักเรียนต่อเติมเสริมจากโบไม่ในแต่ละกลุ่มมีซ้ำกันหรือไม่
 5. นักเรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อคำสั่งกำหนดไม่ให้เกิดภาพซ้ำกัน
 6. นักเรียนมีวิธีทำงานอย่างไร ภาพจึงออกมาไม่ซ้ำกัน
 7. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อผลงานที่ทำ

คำถามหุ้บยสัมพันธ์

8. ถ้าไม่ร่วมมือกันงานครั้งนี้จะเป็นอย่างไร
9. นักเรียนคิดว่าถ้าไม่มีการปรึกษาเลยภาพที่ออกมาจะเป็นอย่างไร
10. แต่ละกลุ่มมีผู้ประสานงานหรือไม่ ถ้าไม่มีผู้ประสานงานการทำงานครั้งนี้จะเป็นอย่างไร
11. นักเรียนคิดว่ากรวางแผนในการทำงานสำคัญอย่างไร กลุ่มของนักเรียนได้มีการวางแผนในการทำงานหรือไม่ ถ้าไม่วางแผนผลจะเป็นอย่างไร
12. การทำงานครั้งนี้ได้มีการแบ่งงานกันรับผิดชอบอย่างทั่วถึงหรือไม่
13. กลุ่มที่ทำงานเสร็จก่อนเพื่อนมีวิธีการทำงานอย่างไร
14. กลุ่มที่ทำงานเสร็จหลังเพื่อน มีวิธีการทำงานอย่างไร มีอะไร เป็นอุปสรรค

ขั้นสรุป และประยุกต์ใช้

1. ถ้าจะทำงานกลุ่มให้สำเร็จด้วยดี นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไร
2. นักเรียนคิดว่าสิ่งที่เราเรียนในวันนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่เราบ้าง
3. เมื่อนักเรียนเล่นเกม และต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้แล้ว นักเรียนคิดว่าใบไม้จะมีประโยชน์อย่างอื่นอะไรอีกบ้าง

การประเมินผล

- ด้านเนื้อหา
1. ผลการตอบคำถามและการมีส่วนร่วมในการอภิปรายถึงประโยชน์ของใบไม้
 2. ผลงานต่อเติมเสริมภาพที่นักเรียนทำ
 3. ความรับผิดชอบในการทำงาน
 4. การแสดงออกซึ่ง ความรู้สึกต่อผลสำเร็จของการทำงาน

ด้านความสัมพันธ์

5. ปฏิสัมพันธ์ขณะทำงานร่วมกัน
6. การมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์และอภิปราย

ด้านประยุกต์ใช้

7. การให้ข้อเสนอแนะในการทำงานกลุ่มให้บรรลุผลสำเร็จ
8. การให้ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์จากใบไม้
9. การให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในช่วงนี้

อุปกรณ์

ก. เกมใบไม้ของใคร

จุดมุ่งหมาย เพื่อฝึกหัดการสังเกตจดจำ และเพื่อให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน

จำนวนคนเล่น 20 - 35 คน

เวลา ประมาณ 10 นาที

อุปกรณ์ ใบไม้จำนวนเท่ากับผู้เล่น

วิธีเล่น 1 ครูแจกใบไม้ให้นักเรียนคนละใบ ให้นักเรียนสังเกต

และบอกลักษณะละเอียดของใบไม้ที่นักเรียนได้รับ

2 ครูเก็บใบไม้จากนักเรียนทุกคนนำมากองรวมกัน แล้วหยิบขึ้นมา

ทีละใบ และถามนักเรียนว่า "ใบไม้ของใคร" คนที่เป็นเจ้าของ และจำได้ออกมารับแล-ไปยืนอยู่อีกด้านหนึ่งของห้อง ครูถามไปเรื่อย ๆ จนกว่าใบไม้ในกองนั้นหมด ฝ่ายที่จำได้ก็เป็นฝ่ายชนะ ส่วนฝ่ายที่จำไม่ได้ก็เป็นฝ่ายแพ้ ซึ่งฝ่ายแพจะต้องยอมทำตามคำสั่งของฝ่ายชนะ

ข. เกม ต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้

- จุดมุ่งหมาย 1. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกัน และช่วยกันแก้ปัญหา
2. นักเรียนต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้
3. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

จำนวนสมาชิก กลุ่มละ 5 คน

เวลา 20 นาที

- อุปกรณ์ 1. ใบไม้ชนิดต่าง ๆ อย่างละ 2 ใบ ไม้ไผ่ กิ่งไม้, ตะลึง, ตะขาก, กระดิ่ง, นอสนี, พุทรา, ซึ่งบรรจุไว้ในช่อง
2. กาว
3. สีเขียน

- คำอธิบาย 4. กระดาษวาดเขียนแผ่นเล็กจำนวน 5 แผ่น
1. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนรับอุปกรณ์
2. นักเรียนติดใบไม้ที่ต้องการกับกระดาษ แล้วต่อเติมเสริมภาพอะไรก็ได้จากใบไม้นั้น
3. แต่ละกลุ่มต่อเติมเสริมภาพจากใบไม้ให้ได้ครบกลุ่มละ 5 แผ่น โดยที่ภาพในแต่ละแผ่นต้องไม่ซ้ำกัน
4. นักเรียนมีเวลาทำงาน 20 นาที
5. เมื่อทำงานเสร็จแล้วกรอกแบบประเมินผลคนละแผ่น
6. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเสนอผลงาน

ก. แบบประเมินผล

การทำงานของกลุ่มที่.....

1. ข้าพเจ้าคิดว่าใบไม้ที่ควรนำมาใช้ในการทำกิจกรรมครั้งนี้คือ.....
2. งานที่ข้าพเจ้าช่วยกลุ่มในครั้งนั้นคือ.....
3. เมื่อข้าพเจ้าทำงานเสร็จข้าพเจ้ารู้สึก.....
4. ผู้นำกลุ่มของข้าพเจ้าคือ.....
5. ข้าพเจ้าคิดว่าผู้ทำหน้าที่ประสานงานกลุ่มคือ.....
6. ข้าพเจ้าคิดว่าการทำงานของครั้งนี้ได้ผล () ดีมาก () ปานกลาง
() น้อย
7. ข้าพเจ้าคิดว่าใบไม้มีประโยชน์ถึงขั้นนี้คือ.....
8. ข้าพเจ้าขอเสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งนี้ว่า.....

ชั่วโมงที่ 3

การวาดภาพบนกระดาษหนังสือพิมพ์

เวลา 60 นาที

ความมุ่งหมาย เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมแล้วนักเรียนสามารถ

ความรู้

1. วาดภาพจากเรื่องที่กำหนดให้ได้
2. เลือกกระดาษหนังสือพิมพ์สำหรับนำมาใช้วาดภาพได้
3. แสดงความรู้สึกต่อผล งานที่ทำออกมาได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

4. แก้ไขหาร่วมกับคนอื่น
5. รู้จักแบ่งงานกันทำ
6. ร่วมมือกันแสดงความคิดเห็น
7. รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น
8. ร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

กิจกรรมประยุกต์ใช้

9. เสนอแนะวิธีการปรับปรุงการทำงานกลุ่มให้มีผลดียิ่งขึ้นได้
10. ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรมในครั้งนี้
11. เสนอแนะวิธีการใช้ประโยชน์จากหนังสือพิมพ์เพิ่มเติมได้

เนื้อหา

การวาดภาพจากนิทานเรื่อง "ยายกะตา" บนกระดาษหนังสือพิมพ์

แนวคิด

กระดาษหนังสือพิมพ์ เก่าสามารถนำมาใช้แทนกระดาษวาดเขียนได้เป็นอย่างดี และกิจกรรมการวาดภาพจากเรื่องที่กำหนดให้ จะช่วยเสริมความสามารถในการสร้างภาพจากจินตนาการของเด็กได้

กิจกรรม

ชั้นนำและชั้นสอบ

1. ครูให้นักเรียนดูภาพชุดซึ่งยังไม่ได้จัดเรียงตามลำดับ แล้วให้นักเรียนช่วยกันจัดลำดับตามความน่าจะเป็น
2. ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนบรรยายภาพ หรือเขียนเรื่องสั้นตามภาพ คนละ ๑ เรื่อง แล้วเลือกมาเป็นตัวอย่างอ่านให้นักเรียนทั้งชั้นฟังประมาณ 2-3 เรื่อง
3. ครูชี้ให้นักเรียนเห็นว่า จากภาพที่กำหนดสามารถเปลี่ยนให้เป็นเรื่องราวต่าง ๆ ได้ตามตัวอย่าง และในทำนองเดียวกัน ถ้าเรามีเรื่องอยู่แล้วเราก็สามารถเปลี่ยนเรื่องให้เป็นภาพได้
4. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน เล่นเกม "เขียนภาพจากนิทาน"
5. ทุกกลุ่มเสนอผลงาน

ชั้นวิเคราะห์

เมื่อนักเรียนรายงานผลเสร็จแล้ว ครูนำการวิเคราะห์โดยใช้คำถามต่อไปนี้

ด้านเนื้อหา

1. เมื่อได้รับเรื่องแล้วนักเรียนทำอย่างไร
2. แต่ละกลุ่มมีวิธีเลือกกระดาษหนังสือพิมพ์ที่ใช้ในการวาดภาพครั้งนี้อย่างไร
3. ก่อนที่จะลงมือวาดภาพนักเรียนมีวิธีการทำงานอย่างไร
4. นักเรียนคิดว่าควรทำอะไรก่อนที่จะวาดภาพ
5. นักเรียนคิดว่าการออกแบบสำคัญหรือไม่
6. นักเรียนรู้สึกอย่างไร ต่อภาพที่ช่วยกันวาดนี้

ด้านมนุษยสัมพันธ์

7. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการทำงานครั้งนี้
8. งานที่ทำครั้งนี้สำเร็จหรือไม่ เพราะเหตุใด มีอะไรเป็นอุปสรรค
9. นักเรียนคิดว่า การปรึกษากันมีประโยชน์อย่างไร
10. ความร่วมมือสำคัญหรือไม่ ถ้าหากทุกคนไม่ให้ความร่วมมือผลจะเป็นอย่างไร
11. นักเรียนคิดว่างานครั้งนี้ทุกคนได้ทำงานอย่างทั่วถึงหรือไม่

12. ขณะที่มีการแสดงความคิดเห็น ถ้าเพื่อนยอมรับฟังความคิดของเรา นักเรียนรู้สึกอย่างไร

13. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อแสดงความคิดเห็นออกไปแล้วเพื่อน ๆ ไม่ยอมรับฟัง

14. นักเรียนคิดว่าครูจะปฏิบัติอย่างไรเมื่อเพื่อนพยายามออกความคิดเห็นของเขา

15. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเพื่อนไม่ยอมรับแสดงความคิดเห็นเลย

16. นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อหัวหน้ากลุ่มแสดงความคิดเห็นและยึดความคิดเห็น

ของเขาเพียงคนเดียว

ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้

1. จากที่เรียนในช่วงนี้นักเรียนได้ข้อคิดอะไรบ้าง
2. นักเรียนคิดว่าจะสามารถนำสิ่งที่ได้ในช่วงนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างไร
3. นักเรียนคิดว่าการทำงานของแต่ละกลุ่มเป็นอย่างไร ควรปรับปรุงแก้ไขอย่างไร
4. นักเรียนคิดว่าเราจะนำหนังสือพิมพ์มาใช้ประโยชน์ได้อย่างไร

การประเมินผล

ตามเนื้อหา

1. ผลงานการวาดภาพที่เหมาะสมกับเรื่องที่กำหนดให้
2. ความเหมาะสมในการเลือกใช้กระดาษหนังสือพิมพ์สำหรับวาดภาพ
3. การอภิปราย และการแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับผลงาน

ตามนัยสัมพันธ์

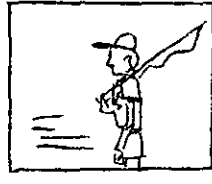
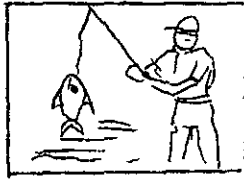
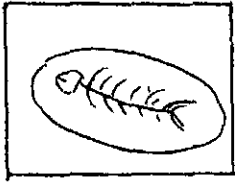
4. ปฏิสัมพันธ์ขณะทำงานร่วมกัน
5. ความร่วมมือในการอภิปราย
6. การมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์กระบวนการเรียน
7. ความร่วมมือ และความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย

ตามประยุกต์ใช้

8. การเสนอข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมกลุ่ม
9. การเสนอแนะการนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์
10. การให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขการทำงานของแต่ละกลุ่ม
11. การเสนอแนะการใช้ประโยชน์จากหนังสือพิมพ์

อุปกรณ์

ก. ภาพชุด สำหรับเล่นเกม "จัดลำดับภาพ" ประกอบด้วยภาพ 4 ภาพ คือ



ข. เกมเขียนภาพจากนิทาน

- จุดมุ่งหมาย
1. เชื้อให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน
 2. เปลี่ยนเรื่องหรือจินตนาการ ออกมาเป็นภาพได้
 3. ให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เวลา 30 นาที

สมาชิก กลุ่มละ 6 คน ผู้เล่น 5 คน ผู้สังเกตการณ์ 1 คน

- คำอธิบาย
1. นักเรียนจะได้อุปกรณ์ ซึ่งประกอบด้วยแผ่นปัลลิวินิทาน กระดาษหนังสือพิมพ์ กลุ่มละ 2 แผ่น และสีน้ำ 1 กลอง
 2. จากเรื่องที่แจกให้เมื่อนักเรียนอ่านแล้วจึงช่วยกันวาดออกมาเป็นภาพเรื่องสั้นขนาด 4 ตอนจบ
 3. เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วทำแบบประเมินผล และส่งตัวแทนเสนอผลงาน
 4. นักเรียนมีเวลาทำงาน 25 นาที

ค. แผ่นปัลลิวินิทานเรื่อง "ชาวนาอยู่กับงูเห่า"

เรื่องมีอยู่ว่า ชาวนาไปพบงูเห่าตัวหนึ่งนอนขดตัวหนาวสันะที่้านอยู่กลางคันนา
เนื่องจากตอนนั้นเป็นฤดูหนาว ชาวนาลัง.....
.....
.....
.....

ง. แบบสังเกตการณ์

การทำงานกลุ่มที่.....

1. เรื่องที่กลุ่มช่วยกันทำคือ.....
2. ภาพที่กลุ่มช่วยกันวาดคือ.....
3. ขาพเจ้าคิดว่าภาพที่วาดควรปรับปรุงดังนี้.....
4. สิ่งที่ต้องปรับปรุงในการทำงานครั้งนี้คือ.....
5. ขณะทำงานขาพเจ้าสังเกตเห็นเพื่อน ๆ ทำงานดังนี้คือ.....

ชื่อ

ช่วยกลุ่มทำอะไร

ผลงานที่ทำ

1.
2.
3.
4.
5.

6. ผู้นำกลุ่มครั้งนี้คือ.....ขาพเจ้าคิดว่าการทำงานของเขามีลักษณะดังนี้ (ให้กาเครื่องหมาย ✓ จากข้อความต่อไปนี้ () กิตติ์สินใจทำงานคนเดียว () ให้กลุ่มช่วยกันออกความคิดเห็น () ให้สมาชิกทำงานแบบตัวใครตัวมัน)

7. ขาพเจ้าขอเสนอแนะการทำกิจกรรมครั้งนี้ว่า.....

ชั่วโมงที่ 4

การวาดภาพ และระบายสี

เวลา 60 นาที

ความมุ่งหมาย เมื่อทำกิจกรรมแล้วนักเรียนสามารถ

ด้านเนื้อหา

1. วาดภาพตามคำสั่งโดยใช้จินตนาการของนักเรียนเองได้
2. ระบายสีภาพที่วาดได้
3. แสดงความรู้สึกร่วมผลงานที่นักเรียนทำสำเร็จ

ด้านมนุษยสัมพันธ์

4. เห็นคุณค่าของการให้ความร่วมมือในแสดงความคิดเห็น
5. เห็นความสำคัญของการแก้ปัญหาาร่วมกัน
6. เห็นคุณค่าของการวางแผนงาน

ด้านประยุกต์ใช้

7. สามารถเลือกใช้สีในงานศิลปะได้อย่างเหมาะสมสวยงาม
8. ให้ข้อสังเกต หรือข้อเสนอแนะในการปรับปรุงผลงานแต่ละชิ้นได้
9. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงกระบวนการทำงานของแต่ละกลุ่มย่อยได้
10. ให้ข้อเสนอแนะและข้อคิดต่าง ๆ ที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั่วโมงนี้ได้

เนื้อหา

การวาดภาพตามคำสั่งและระบายสีภาพ

แนวคิด

การวาดภาพ และระบายสีเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ส่งเสริมการแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

กิจกรรม

ขั้นนำ และขั้นสอน

1. แจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น เล่นเกม "สั่งงาน"

2. เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วช่วยกันอภิปรายถึงข้อคิด และสิ่งที่ได้จากการเล่นเกม "สิ่งงาน" ซึ่งจะเน้นกระบวนการของการสั่งงานการพูดให้คนอื่นเข้าใจ และการรับคำสั่ง การปฏิบัติงานตามคำสั่ง ความเข้าใจในคำสั่ง

3. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน เล่นเกม "ตามล่า" โดยแต่ละกลุ่มมีผู้เล่น 5 คน และผู้สังเกตการณ์ 1 คน

4. เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วผู้สังเกตการณ์รายแต่ละคน
ขั้นวิเคราะห์ ครุ่นพิจารณาวิเคราะห์โดยใช้คำถามต่อไปนี้

ด้านเนื้อหา

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อได้รับแจกบัตรสั่งงาน
2. นักเรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกสั่งห้ามแปลกเปลี่ยน หรือยื่นบัตรสั่งงานของคนให้คนอื่นอ่าน
3. เมื่อมีปัญหาไม่เข้าใจนักเรียนแก้ปัญหาอย่างไร
4. นักเรียนมีวิธีการอย่างไรที่จะทำให้กลุ่มทราบว่าบัตรสั่งงานของนักเรียนกำหนดให้ทำอะไรบ้าง
5. เมื่อนักเรียนค้นพบคำตอบนักเรียนรู้สึกอย่างไร และเมื่อนักเรียนทำงานได้สำเร็จนักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อผลงานนั้น
6. ภาพที่นักเรียนวาดนั้นเป็นภาพอะไร นักเรียนคิดว่าภารกิจให้ภาพเป็นอย่างไร

ด้านมนุษยสัมพันธ์

7. นักเรียนคิดว่าภาพสัตว์ที่นักเรียนตามล่านี้สำเร็จลงได้เพราะอะไร
8. ถ้าสมาชิกคนใดคนหนึ่งไม่ยอมให้ความร่วมมือ เช่น ไม่ยอมให้เพื่อนในกลุ่มทราบข้อความในใบสั่งงานของเขา ไม่ว่ากรณีใด ๆ งานของกลุ่มจะเป็นอย่างไร จะทำงานได้สำเร็จหรือไม่
9. นักเรียนคิดว่าความร่วมมือกันมีความสำคัญหรือไม่ อย่างไร
10. เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไร
11. เมื่อนักเรียนช่วยกันหาข้อสรุปได้ว่าควรวาดภาพอะไร นักเรียนมีกระบวนการทำงานขั้นตอนไปอย่างไร

12. กลุ่มที่ทำงานเสร็จหลังเพื่อนมีวิธีการทำงานอย่างไร อะไรเป็นปัญหาหรืออุปสรรค

13. กลุ่มที่ทำงานเสร็จหลังเพื่อนมีวิธีการทำงานอย่างไร อะไรเป็นปัญหาหรืออุปสรรค

14. จากการทำกิจกรรมในช่วงนี้นักเรียนชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เพราะเหตุใด
ขั้นสรุป และประยุกต์ใช้

1. นักเรียนพิจารณาผลงานแต่ละชิ้น นักเรียนคิดว่าควรปรับปรุงแก้ไขหรือไม่ อย่างไร

2. นักเรียนคิดว่าจะมีวิธีปรับปรุงแก้ไขกระบวนการทำงานของแต่ละกลุ่มให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้อย่างไร

3. จากการทำกิจกรรมในช่วงนี้นักเรียนได้ข้อคิดอะไรบ้าง

การประเมินผล

ด้านเนื้อหา

1. ผลงานการวาดภาพ และระบายสีภาพ
2. ความรับผิดชอบในหน้าที่
3. การแสดงออกซึ่งความรู้สึกต่อความสำเร็จของผลงาน

ด้านมนุษยสัมพันธ์

4. ปฏิสัมพันธ์ขณะทำงานร่วมกัน
5. ความร่วมมือในการอภิปรายแสดงความคิดเห็น
6. การมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้และการทำงาน

ด้านประยุกต์ใช้

7. การให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงผลงานและกระบวนการทำงานของแต่ละกลุ่ม
8. การเสนอข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในช่วงนี้

อุปกรณ์การสอน

ก. เกม "สั่งงาน"

- จุดมุ่งหมาย
1. เพื่อฝึกการสั่งงานและรับคำสั่ง
 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน

เวลา 5 - 10 นาที

