

ผลการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะ  
การสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ สำหรับนักเรียน  
ในระดับชั้นประถมศึกษา

THE RESULTS OF USING INNOVATIVE ART LEARNING BOXES  
TO PROMOTE ARTISTIC CREATIVITY SKILLS FROM WASTE MATERIALS  
OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS \*

ปฏิพล พาดัง\*\*

อินทิรา พรหมพันธุ์\*\*\*

(วันที่รับบทความ: 29 มกราคม 2567; วันที่แก้ไขบทความ: 17 เมษายน 2567; วันที่ตอบรับบทความ: 19 เมษายน 2567)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ โดยใช้  
นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและครูผู้สอน  
ที่ใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียน  
บ้านมะขามเอน จังหวัดราชบุรี จำนวน 26 คน และครูผู้สังเกตการสอนจำนวน 2 คน โดยการใช้แบบ  
เฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ  
จากวัสดุเหลือใช้ 2) แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ 3) แบบประเมินความ  
พึงพอใจ และ 4) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ  
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน อยู่ในระดับดีมาก  
โดยความมั่นใจในการทำงานอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ สร้างสรรค์ผลงานตาม  
โจทย์ อยู่ในระดับดีมาก และการเลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย อยู่ในระดับดี ส่วนความพึงพอใจของ  
นักเรียนและครูต่อนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะโดยรวมอยู่ในระดับมาก จากการสนทนากลุ่ม พบว่า  
นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ มีการใช้วัสดุที่หลากหลาย ได้ช่วยเหลือและแบ่งปันสิ่งของกับเพื่อน

**คำสำคัญ:** ความพึงพอใจ, ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้, นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้  
ศิลปะ

\* บทความวิจัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

\*\* นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, E-mail: patipon2013@gmail.com

\*\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, E-mail: Intira.p@chula.ac.th

# THE RESULTS OF USING INNOVATIVE ART LEARNING BOXES TO PROMOTE ARTISTIC CREATIVITY SKILLS FROM WASTE MATERIALS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS \*

PATIPON PARDOUNG\*\*

INTIRA PHROMPAN\*\*\*

*(Received: January 29, 2023; Revised: April 17, 2024; Accepted: April 19, 2024)*

## ABSTRACT

This research aims to study the artistic creativity skills using recycled materials through the innovative art learning boxes, and to study the satisfaction of primary school students and teachers using the innovative art learning boxes. The sample consisted of 26 students from Grades 1 to Grade 3 at Makhamaen School in Ratchaburi Province and 2 teachers, selected by purposive sampling. The research tools included innovative art learning boxes from recycled materials, an assessment form for artistic creativity skills using recycled materials, a satisfaction assessment form, and a group discussion recording form. The data were analyzed by using mean and standard deviation. The research findings indicated that the students' creative skills were at a very good level, with the highest mean on confidence in work, creating work according to the problem, and the selection of a variety of media materials, respectively. Also, the overall satisfaction of students and teachers with the art learning box innovation was at a high level. From the group discussion, students could practice using their creativity with a variety of materials, and they could help and share things with friends.

**Keywords:** Satisfaction, Artistic creativity skills from waste materials, Art learning box innovation

\* Research Article, Faculty of Education, Chulalongkorn University

\*\* Master's Student in Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University, E-mail: patipon2013@gmail.com

\*\*\* Assistant Professor, Faculty of Education, Chulalongkorn University, E-mail: Intira.p@chula.ac.th

## บทนำ

การศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนามนุษย์ให้มีความสามารถในการดำเนินชีวิต ช่วยเหลือสังคม ตลอดจนสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อต่อยอดสู่เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ต่ออนาคต กระบวนทัศน์การจัดการศึกษาเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของสังคมและยุคสมัย และปัจจุบันความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดสิ่งสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านั้นมีประโยชน์ต่อผู้คน เศรษฐกิจ และสังคมอย่างมากมาย ดังนั้น การศึกษาจึงมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการเติบโตและความก้าวหน้าของสังคมและเป็นบทบาทของสถานศึกษาที่จะทำให้บรรลุผล โดยสิ่งที่ขับเคลื่อนความก้าวหน้าดังกล่าว คือ ความคิดสร้างสรรค์ ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษาโดยมีหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างมีสันติ (The Ministry of Education., 2008) ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องจัดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดและการสร้างสรรค์เป็นสำคัญ

ครูผู้สอนในสถานศึกษาเป็นผู้ที่มีบทบาทในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ปัญหาการจัดการศึกษาในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนบางครั้งยังไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร เนื่องจากมีภาระงานอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการสอน ทั้งนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษาเป็นกลุ่มสาระที่มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ (The Ministry of Education., 2008) ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ การนำนวัตกรรมมาใช้ในห้องเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่มีความสอดคล้องกับลักษณะผู้เรียนในปัจจุบัน ซึ่งในด้านลักษณะของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาที่มีพัฒนาการทางด้านศิลปะที่หลากหลายทั้งด้านความคิดและทักษะควบคู่กัน พัฒนาการเชิงศิลปะของเด็กมีความพิเศษกว่าผู้ใหญ่ การมุ่งเน้นและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาสาระหลากหลายองค์ประกอบซึ่งในงานวิจัยนี้ต้องการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผ่านทางกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่เนื้อหาสาระเกี่ยวกับงานปะติด การวาดภาพระบายสี ภาพพิมพ์ และงานปั้น ซึ่งกิจกรรมศิลปะเหล่านี้เป็นการฝึกให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ช่วยพัฒนาความสามารถของเด็กในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา จินตนาการที่จะสร้างผลงานของตนเอง ถ่ายทอดความรู้สึกผ่านคลาความเครียดทางอารมณ์ลดความกดดัน ความคับข้องใจและลดความก้าวร้าว เคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่าง ๆ มีทักษะในการทำงานร่วมกับเพื่อนโดยการแบ่งปันสิ่งของให้กับเพื่อน และมอบหมายหน้าที่ต่าง ๆ ในด้านการดูแลความสะอาดอุปกรณ์ นอกจากกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยฝึกในด้านการคิดแล้วยังเป็นกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงอีกด้วย (Padan, R., 2014)

การจัดการเรียนรู้โดยสอดแทรกรูปแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ด้วยวัสดุเหลือใช้ซึ่งเป็นกิจกรรมศิลปะรูปแบบหนึ่งที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกับสื่อวัสดุอุปกรณ์โดยเน้นสื่อวัสดุที่เป็นวัสดุเหลือใช้ เช่น ขวดน้ำพลาสติก แก้วน้ำพลาสติก กระดาษ ไม้ กลองนม กลองยาสีฟัน หลอด ฝาขวด กระป๋องน้ำอัดลม เศษผ้า และเศษดินสอ ที่ไม่เป็นอันตรายแก่เด็ก โดยนำมาใช้ในการประดิษฐ์หรือสร้างผลงาน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นผู้คิดกำหนดวางแผน ตัดสินใจและลงมือปฏิบัติผลงานศิลปะสร้างสรรค์ด้วยตนเองผ่านกระบวนการคิดการแก้ปัญหา พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะด้านการคิด จินตนาการและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์ผลงานที่แปลกใหม่หลากหลายรูปแบบ (Pantuworakul, K., 2020)

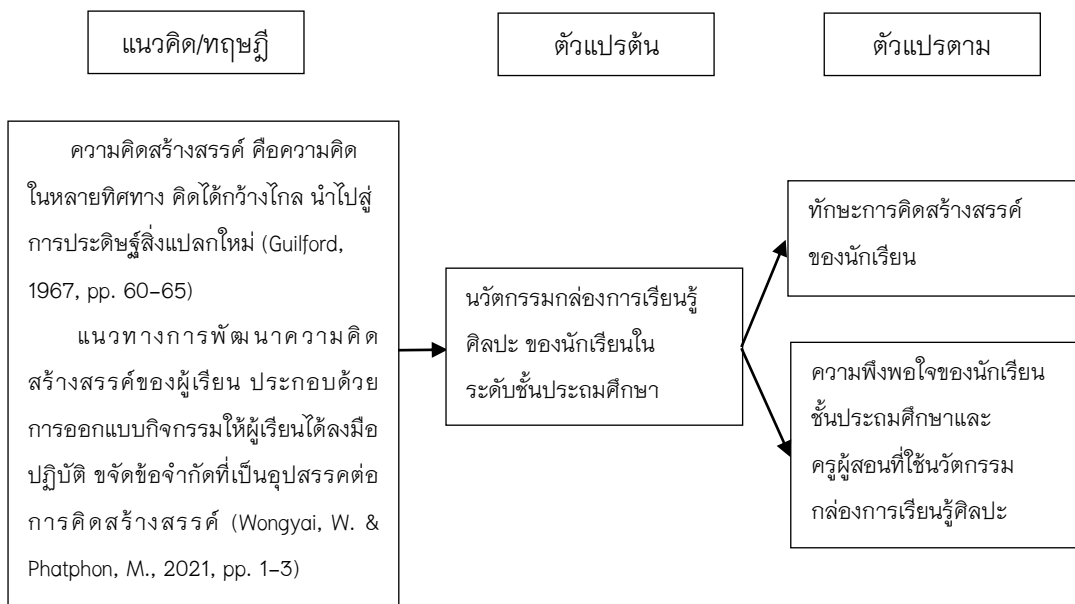
จากการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน และการสังเกตการจัดการเรียนรู้ของครู พบว่า มีกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อย ประกอบกับผู้เรียนไม่ค่อยเห็นความสำคัญของวัสดุเหลือใช้ จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาผลการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อให้ นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีพัฒนาการที่ดี เพื่อต่อยอดความสามารถด้านอื่น ๆ ต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ โดยใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและครูผู้สอนที่ใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ

### กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยพัฒนากรอบแนวคิดการวิจัยจากแนวคิดความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด (Guilford, 1967, pp. 60–65) และแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (Wongyai, W. & Phatphon, M., 2021, pp. 1–3) ได้กรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยผลการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา คราวนี้เป็นการศึกษาเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังนี้

### 1. กลุ่มตัวอย่าง

สำหรับ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านมะขามเอน จังหวัดราชบุรี จำนวน 26 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นโรงเรียนขนาดเล็กและขาดแคลนครูศิลปะมีสภาพแวดล้อมที่มีความเป็นท้องถิ่น จึงมีความเหมาะสมต่อการนำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ไปปรับใช้ต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปะ โดยเกณฑ์การคัดเลือกนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา โดยนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่ เป็นนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี และสามารถเข้าร่วมและปฏิบัติตามกิจกรรมได้ครบถ้วนทุกกิจกรรม และครูผู้สังเกตการสอน จำนวน 2 คน

### 2. เครื่องมือที่ใช้วิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ และแบบประเมินความพึงพอใจ

1) นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ โดยแบ่งออกเป็น 3 กล่องกิจกรรม ดังนี้

กล่องกิจกรรมที่ 1 โลกใต้ทะเล (Under The Sea Art Kit) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษหนังสือพิมพ์และกระดาษนิตยสารที่มีรูปภาพ สีสัน หรือลวดลายต่าง ๆ และตกแต่งเป็นรูปร่างลงในใบงานรูปสัตว์ทะเลได้ตามจินตนาการ



ภาพที่ 2 กล่องกิจกรรมที่ 1 โลกใต้ทะเล Under The Sea Art Kit

กล่องกิจกรรมที่ 2 ดอกไม้ของหนู (My Flowers Art Kit) กล่องกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะการพิมพ์ภาพ จากวัสดุเหลือใช้ เช่น เศษผ้า เศษกระดาษ ถุงพลาสติก มาสร้างสรรค์เป็นดอกไม้ในกระถางต้นไม้ตามจินตนาการ



ภาพที่ 3 กล่องกิจกรรมที่ 2 ดอกไม้ของหนู My Flowers Art Kit

กล่องกิจกรรมที่ 3 เจ้าหนูนักปั้น (Little Sculptor Art Kit) กล่องกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะเรื่อง เจ้าหนูนักปั้น ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะการปั้น และงานประดิษฐ์โดยกิจกรรมภายในกล่องการเรียนรู้เป็นการสอนเทคนิคปั้นแบบขดเป็นท่อนใส่ดินสอและมีการใช้วัสดุเหลือใช้รอบตัว เช่น หลอดน้ำ ฝาขวดน้ำ มาตกแต่งเป็นท่อนใส่ดินสอของตนเองตามจินตนาการและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ พัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมศิลปะง่าย ๆ จากวัสดุเหลือใช้และวัสดุสังเคราะห์ที่สังเกตเห็นได้ใกล้ตัว



ภาพที่ 4 กล่องกิจกรรมที่ 3 เจ้าหนูนักปั้น Little Sculptor Art Kit

การพัฒนาเครื่องมือวัดกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อพัฒนานวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาและให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ พบว่า คุณภาพนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้มีคุณภาพดีมาก

2) แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ของนักเรียนในการทำกิจกรรมศิลปะจากกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ ความเรียบร้อยสวยงาม ความมั่นใจในการทำงาน สร้างสรรค์ผลงานตามโจทย์ที่กำหนดให้ และการเลือกใช้วัสดุสื่อในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) มีดังนี้ มาก (4 คะแนน) ดี (3 คะแนน) ปานกลาง (2 คะแนน) น้อย (1 คะแนน)

3) แบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วยการประเมิน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านลักษณะของกล่องการเรียนรู้ ด้านการสอนและกิจกรรมของกล่องการเรียนรู้ และด้านพัฒนาการของนักเรียน เป็นแบบวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) มี 3 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมาก (3 คะแนน) พึงพอใจปานกลาง (2 คะแนน) และพึงพอใจน้อย (1 คะแนน)

4) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม เรื่อง การเรียนรู้โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้

การพัฒนาเครื่องมือแบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาสร้างเป็นเครื่องมือวิจัย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2 ท่าน และอาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 1 ท่าน ประเมินเพื่อวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence) พบว่าแบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม ทุกข้อสามารถนำไปใช้ได้

### 3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทดลองใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านมะขามเอน จังหวัดราชบุรี จำนวน 26 คน โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้สังเกตการสอน โดยการทดลองใช้กล่องกิจกรรม 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ต่อ 1 กล่องกิจกรรม ครั้งละ 90 นาที

1) ชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัย โดยอธิบายว่าการวิจัยนี้ไม่ส่งผลกระทบใด ๆ กับนักเรียน

2) นำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยอธิบายวิธีการทำกิจกรรม เน้นให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ตามความคิดของตนเอง สร้างบรรยากาศที่ดีให้แก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้คิดอย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 5 การนำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3) ประเมินทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้

4) ประเมินความพึงพอใจของครูที่สังเกตการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้

5) นำข้อมูลการประเมินไปวิเคราะห์ผลทางสถิติ

6) ดำเนินการสนทนากลุ่มกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับการใช้นวัตกรรม

7) ดำเนินการสนทนากลุ่มกับครูผู้สังเกตการสอน โดยสนทนาเกี่ยวกับข้อดี ข้อจำกัด ข้อเสนอแนะในด้านต่าง ๆ

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) วิเคราะห์ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลผลเทียบกับเกณฑ์ดังนี้ (Bloom, 1971)

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้อยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้อยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้อยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.00 หมายถึง ทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้อยู่ในระดับดีมาก

2) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและครูผู้สอนที่ใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วแปลผลเทียบกับเกณฑ์ดังนี้ (Bloom, 1971)

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

## สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ โดยใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 1 ผลการประเมินทักษะการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนในการทำกิจกรรมศิลปะจากกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาของกลุ่มที่นำกิจกรรมไปใช้

| ทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน        | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน |
|--------------------------------|-----------|------|------------------------------|
| 1) ความคิดสร้างสรรค์           | 3.27      | 0.60 | ดี                           |
| 2) ความเรียบร้อยสวยงาม         | 3.27      | 0.53 | ดี                           |
| 3) ความมั่นใจในการทำงาน        | 4.00      | 0.00 | ดีมาก                        |
| 4) สร้างสรรค์ผลงานตามโจทย์     | 3.73      | 0.60 | ดีมาก                        |
| 5) การเลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย | 3.38      | 0.70 | ดี                           |
| เฉลี่ยรวม                      | 3.54      | 0.59 | ดีมาก                        |

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินทักษะการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนในการทำกิจกรรมศิลปะ จากกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาของกลุ่มที่นำกิจกรรมไปใช้ พบว่า ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}=3.54$ ) โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ความมั่นใจในการทำงาน อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}=4.00$ ) สร้างสรรค์ผลงานตามโจทย์ อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}=3.73$ ) และการเลือกใช้สื่อวัสดุที่หลากหลาย อยู่ในระดับดี ( $\bar{X}=3.38$ ) ตามลำดับ

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและครูผู้สอนที่ใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะ แสดงดังตาราง 2-3

**ตารางที่ 2** ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สำหรับนักเรียนกลุ่มที่นำกิจกรรมไปใช้

| ทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน                               | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|-------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| <b>ด้านลักษณะของกล่องการเรียนรู้</b>                  |           |      |                  |
| 1) มีขนาดไม่ใหญ่จนเกินไป                              | 2.88      | 0.43 | มาก              |
| 2) มีความน่าสนใจ                                      | 2.96      | 0.20 | มาก              |
| 3) สีสันสดใส มีความสวยงาม                             | 2.96      | 0.20 | มาก              |
| 4) ขนาดตัวอักษร รูปภาพมีความชัดเจน                    | 2.96      | 0.20 | มาก              |
| เฉลี่ย                                                | 2.94      | 0.27 | มาก              |
| <b>ด้านการสอนและกิจกรรมของกล่องการเรียนรู้</b>        |           |      |                  |
| 5) กิจกรรมเข้าใจง่าย                                  | 3.00      | 0.00 | มาก              |
| 6) มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน                           | 2.88      | 0.34 | มาก              |
| 7) ใช้เวลาไม่นาน                                      | 2.92      | 0.27 | มาก              |
| เฉลี่ย                                                | 2.94      | 0.25 | มาก              |
| <b>ด้านพัฒนาการของนักเรียน</b>                        |           |      |                  |
| 8) นักเรียนมีความเข้าใจในศิลปะจากวัสดุเหลือใช้มากขึ้น | 2.96      | 0.20 | มาก              |
| 9) กล่องการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี | 3.00      | 0.00 | มาก              |
| เฉลี่ย                                                | 2.98      | 0.14 | มาก              |
| เฉลี่ยรวม                                             | 2.95      | 0.24 | มาก              |

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมกล່องการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับนักเรียนกลุ่มที่นำกิจกรรมไปใช้ พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.95$ ) โดยสามารถเรียงลำดับตามด้านที่มีความพึงพอใจจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดได้ ดังนี้ ด้านพัฒนาการของนักเรียน ( $\bar{X} = 2.98$ ) ด้านการสอนและกิจกรรมของกล່องการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 2.94$ ) และด้านลักษณะของกล່องการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 2.94$ ) ตามลำดับ

**ตารางที่ 3** ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมกล่งการเรียนรู้ศิลปะสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูที่สังเกตการสอน

| ทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน                                  | $\bar{X}$   | S.D.        | ระดับความพึงพอใจ |
|----------------------------------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| <b>ด้านลักษณะของกล่งการเรียนรู้</b>                      |             |             |                  |
| 1) มีขนาดไม่ใหญ่จนเกินไป                                 | 2.50        | 0.71        | มาก              |
| 2) มีความน่าสนใจ                                         | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| 3) สีสันสดใส มีความสวยงาม                                | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| 4) ขนาดตัวอักษร รูปภาพมีความชัดเจน                       | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| เฉลี่ย                                                   | 2.88        | 0.35        | มาก              |
| <b>ด้านการสอนและกิจกรรมของกล่งการเรียนรู้</b>            |             |             |                  |
| 5) กิจกรรมเข้าใจง่าย                                     | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| 6) มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน                              | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| 7) ใช้เวลาไม่นาน                                         | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| 8) ความสะดวกและความเหมาะสมต่อการนำไปใช้จัดการเรียนการสอน | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| เฉลี่ย                                                   | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| <b>ด้านพัฒนาการของนักเรียน</b>                           |             |             |                  |
| 9) นักเรียนมีความเข้าใจในศิลปะจากวัสดุเหลือใช้มากขึ้น    | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| 10) กล่งการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี    | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| เฉลี่ย                                                   | 3.00        | 0.00        | มาก              |
| <b>เฉลี่ยรวม</b>                                         | <b>2.95</b> | <b>0.22</b> | <b>มาก</b>       |

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมกล่งการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาสำหรับครูที่สังเกตการสอน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.95$ )

โดยสามารถเรียงลำดับด้านที่มีค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ ดังนี้ ด้านการสอนและกิจกรรมของกล่องการเรียนรู้และด้านพัฒนาการของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ( $\bar{X}=3.00$ ) รองลงมาคือ ด้านลักษณะของกล่องการเรียนรู้ ( $\bar{X}=2.88$ )

จากผลการศึกษาข้อมูลจากแบบสอบถามผู้วิจัยได้นำมาสนทนากลุ่มกับกลุ่มนักเรียน จำนวน 10 คน และครู จำนวน 2 คน ได้ผลการศึกษาดังนี้

ผลการสนทนากลุ่มของนักเรียน

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้ในการทำกิจกรรม คือ การปะติด การระบายสี และได้ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการใช้วัสดุเหลือใช้ในการทำงานศิลปะ นอกจากนี้ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

2. สิ่งที่ชอบในกิจกรรม คือ ชอบการระบายสี ชอบการปะติด ได้ใช้วัสดุเหลือใช้ตกแต่งผลงาน ได้ใช้ธัญพืช กากเพชรในการตกแต่งร่วมด้วย และได้ช่วยเหลือและแบ่งปันสิ่งของกับเพื่อน

3. ความแตกต่างของกิจกรรมในการวิจัยนี้กับการสอนปกติ คือ การใช้วัสดุอุปกรณ์ที่แตกต่าง โดยมีการนำวัสดุเหลือใช้ และวัสดุธรรมชาติมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นเศษกระดาษ หนังสือพิมพ์ ธัญพืช ฯลฯ มาทำกิจกรรมศิลปะ

4. วิธีการนำวัสดุเหลือใช้ที่ใกล้ตัวสามารถนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้ คือ นำมาทำงานศิลปะ นำมาทำงานประดิษฐ์ และนำมาทำของเล่นได้

ผลการสนทนากลุ่มของครู

กิจกรรมมีความน่าสนใจสามารถนำมาปรับใช้กับการเรียนการสอนได้ดี ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะมีความตั้งใจมีสมาธิจดจ่อในระหว่างการทำกิจกรรม ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมคือน่าจะมีการนำวัสดุจากธรรมชาติมาใช้ในการทำกิจกรรมมากขึ้นจะทำให้ผู้เรียนรู้จักกิจกรรมศิลปะทั้งจากวัสดุสังเคราะห์และวัสดุธรรมชาติ

## อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการนำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์การสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานผ่านกิจกรรมในกล่องการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีความชื่นชอบและมีความสนใจ สามารถเข้าใจเรื่องการนำวัสดุเหลือใช้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ และปฏิบัติกิจกรรมได้ตรงตามโจทย์ ผลจากการสนทนากลุ่มผู้เรียนรู้แสดงถึงความเข้าใจและการเห็นคุณค่าและประโยชน์ของวัสดุเหลือใช้รอบตัวผ่านการทำกิจกรรมศิลปะโดยนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ คือ ได้นำวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์ หรือนำมาทำเป็นของเล่นได้ไม่ต้องสิ้นเปลืองเงิน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีความสนใจที่จะลองนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรมไปสอนหรือไปเล่นกับเพื่อนที่ และน้องของตนเอง รู้สึกสนุก กิจกรรมมีความหลากหลาย และอยากที่จะนำนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้มาปรับใช้กับการเรียนการสอนในโรงเรียน เนื่องจากกล่องการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้มี

กระบวนการสร้างและพัฒนาที่สอดคล้องกับวัย ออกแบบให้น่าสนใจ และผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีการวางแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สอดคล้องกับการศึกษาของ อีกานา เดลซอล (Egana-delSol, 2023) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้ผ่านโปรแกรมที่เน้นศิลปะโดยการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (Office of the Basic Education Commission Ministry of Education, 2009) ที่ระบุว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา มีหลักการและวิธีการจัดการเรียนรู้ คือ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมศิลปะเกี่ยวกับการใช้สี การปั้น ภาพพิมพ์ งานประดิษฐ์ งานฉีก ปะ ตัด พับ ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยวัสดุที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด สอดคล้องกับ กุลชาติ พันธุวรกุล (Pantuworakul, K., 2020) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์จะต้องให้อิสระแก่ผู้เรียนจะต้องมีวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายพร้อมต่อการนำไปใช้ เน้นการเรียนรู้โดยการลงมือทำ ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าที่จะสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับแนวคิดของ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (Wongyai, W. & Phatphon, M., 2021) ที่กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ว่าควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจของตนเองและเป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ ชุตินา ไชยเสน (Chaiyasen, C., 2020) ที่กล่าวว่า ทักษะการสร้างสรรค์คือการสร้างความคิดที่หลากหลายมีกระบวนการความคิดที่ได้มาจากหลาย ๆ วิธีการ มีความคิดอิสระ จินตนาการ และยืดหยุ่น ยอมรับและสนใจ ประสบการณ์ที่แปลกใหม่ สามารถคิดพลิกแพลงแก้ปัญหาต่าง ๆ ไม่ยึดมั่นในระเบียบแบบแผน

2. ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมกล่องการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สำหรับนักเรียนกลุ่มที่นำกิจกรรมไปใช้ พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ พัฒนาการของนักเรียน รองลงมาคือ ด้านการสอนและกิจกรรมของกล่องการเรียนรู้ และด้านลักษณะของกล่องการเรียนรู้ เนื่องจากผู้สอนได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมกล่องการเรียนรู้ โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกและความสนใจก่อนนำเข้าสู่บทเรียน อธิบายการใช้กล่องการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย จัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยืดหยุ่นและหลากหลาย สร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างไว้วางใจ สอดคล้องกับ สุวัล สุวรรณ และอุบลวรรณ ส่งเสริม (Suwan, S. & Songserm, U., 2022) ที่ระบุว่า การสร้างบรรยากาศแห่งความไว้วางใจ (Trust environment) เป็นกลไกของมิตรของนักเรียน ทำความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน แล้วส่งเสริมให้นักเรียนทำความคิดนั้นให้เป็นจริงตามศักยภาพของตน จะเป็นตัวกระตุ้นนักเรียนให้สื่อสารความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกมารวมถึงการใช้คำถามกระตุ้นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ นวัตกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่โดยไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับความเป็นไปได้และให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนโดยให้ความสำคัญกับ

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ แคทลียา ปักโคทานัง และ จุมพล ราชวิชิต (Pakkhothanang, K. & Rachwijit, J., 2015) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับมากที่สุด

3. ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมกล่อ่งการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สำหรับครูผู้สอน พบว่า ครูผู้สอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการสอนและกิจกรรมของกล่อ่งการเรียนรู้ และด้านพัฒนาการของนักเรียน รองลงมาคือ ด้านลักษณะของกล่อ่งการเรียนรู้ เนื่องจากการออกแบบนวัตกรรมกล่อ่งการเรียนรู้ศิลปะ มีการศึกษา แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง ออกแบบสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการทดลอง ใช้และปรับปรุงพัฒนาจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ สอดคล้องกับมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (Chiang Mai Rajabhat University, 2020) ที่ระบุว่านวัตกรรมการศึกษา คือการปรับปรุงและคิดค้นวิธีสอนแบบ ใหม่ ๆ โดยใช้วิธีการความคิด หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่พัฒนาขึ้น โดยอาศัยหลักการ ทฤษฎี ที่ได้ผ่าน กระบวนการที่เชื่อถือได้ เข้ามาจัดการและสนับสนุนการเรียนการสอนและประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ให้มี ประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ฮักซ์ (Hughes, 1987) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า นวัตกรรมเป็น การนำวิธีการใหม่มาปฏิบัติ หลังจากได้ผ่านการทดลองหรือได้รับการพัฒนามาเป็นขั้น ๆ แล้วโดยเริ่มมา ตั้งแต่การคิดค้น (Invention) การพัฒนา (Development) หรือโครงการทดลองปฏิบัติก่อน (Pilot Project) นำไปปฏิบัติจริง (Implement)

## ข้อเสนอแนะการวิจัย

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรวิเคราะห์ผู้เรียนก่อนจัดทำนวัตกรรม และนำไปปรับใช้โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สภาพบริบทของพื้นที่ และความเหมาะสม
2. ครูผู้สอนควรสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่พร้อมต่อการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียน กล้าคิด และสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์
3. ผู้ปกครองสามารถจัดทำนวัตกรรมกล่อ่งการเรียนรู้ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ในบ้าน ให้นักเรียนและคนในครอบครัวร่วมกันทำกิจกรรมในช่วงวันหยุด

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลการนำนวัตกรรมกล่อ่งการเรียนรู้ศิลปะไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะการ สร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยมีการทดลองใช้กับผู้เรียนและเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะก่อน เรียนกับหลังเรียน
2. ควรมีการศึกษาพัฒนานวัตกรรมกล่อ่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ ของผู้เรียน เช่น การอ่าน การเขียน การคิดวิเคราะห์ เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาพัฒนานวัตกรรมกลองการเรียนรู้อัตนภาพการกับรายวิชาอื่น ๆ เพิ่มเติม
4. ควรมีการศึกษาพัฒนานวัตกรรมกลองการเรียนรู้อัตนภาพการนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครอบครัว

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมทุนวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏ วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2566

## References

- Bloom, B.S. (1971). *Taxonomy of Educational Objective Handbook 1. Summative Evaluation of student Learning*. NewYork: McGraw–Hill.
- Chiang Mai Rajabhat University. (2020). *Designing and creating media and innovations for use in knowledge transfer*. Available on <https://gened2.cmru.ac.th/gelearning/src/gen1302/GEN1302–C5.pdf>
- Chaiyasen, C. (2020). *Suranaree University Of Technology 21<sup>st</sup> Century Skills Assessment Academic 2019*. [Institutional research report]. Suranaree University of Technology.
- Egana–delSol, P. (2023). The impacts of a high–school art–based program on academic achievements, creativity, and creative behaviors. *npj Science of Learning*, 8(39), 1–17.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of human intelligence*. New York: McGraw–Hill.
- Hughes, T. (1987). *The Evolution of Large Technological System*. In W. Bijker, T. Hughes, & T. Pinch (Eds.), *The Social Construction of Technological Systems*. MIT Press. Available on <https://bibliothek.wzb.eu/pdf/1986/p86–9.pdf>
- Office of the Basic Education Commission Ministry of Education. (2009). *Indicators and core learning content. Art learning group According to the Basic Education Core Curriculum 2008*. Available on <https://www.act.ac.th/document/curriculum/6.pdf>
- Padan, R. (2014). *Fine moter ability of early childhood children enhancing patching and tearing creative art activity*. [Master of Education]. Srinakarinwirot University.
- Pakkhothanang, K. & Rachwijit, J. (2015). The result of learning art activities by using teaching promoting creativity for mattayom 1. *Journal of Education Graduate Studies Research*, 9(4), 28–35.
- Pantuworakul, K. (2020). An Organizing Creative Art Made from Wasted Material Activities to Enhance Kindergarteners’ Social Skills. *Journal of Educational Studies*, 14(1), 130–145.

Suwan, S. & Songserm, U. (2022). The Development of Art- Based Learning to Enhance Creative Thinking of Secondary Students. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, 13(1), 91-100.

The Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Available on [http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925\\_d\\_1.pdf](http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf)

Wongyai, W. & Phatphon, M. (2021). *Creative Learning*. Bangkok: Charansanitwong Printing Company Limited.