

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Developing Creativity and Presentation Skills Using Creativity-Based Learning
with Moodboards for Grade 8 Students

ธัญพิชชา วลไพจิตร^{*1} สุดคณิง นฤพนธวิรกุล²
Thanpidcha Valapaichitra^{*1} Sudkanung Naruponjirakul²

65130562@dpu.ac.th*

ส่งบทความ 23 พฤษภาคม 2567 แก้ไข 4 กรกฎาคม 2567 ตอรับ 5 กรกฎาคม 2567
Received: May 23, 2024 Revised: July 4, 2024 Accepted: July 15, 2024

บทคัดย่อ

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

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 60.27 คะแนน)
- 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, กระดาน Moodboard, ความคิดสร้างสรรค์, ทักษะการนำเสนอ

*ผู้ประพันธ์บทความ (corresponding author)

¹ นักศึกษาปริญญาโทบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบึงกาฬ

² อาจารย์ประจำสาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบึงกาฬ

¹ Student, Master of Education in Curriculum and Instruction, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

² Instructor, Curriculum and Instruction Program, College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University

Abstract

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

The results of the research found that

1) the level of creativity of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards was high ($M = 60.27$)

2) the creativity of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards was higher than the 70 percent criterion with statistical significance at the .05 level

3) the presentation skills of Grade 8 students after learning through creativity-based learning with moodboards were higher than the 70 percent criterion with statistical significance at the .05 level.

Keywords: Creativity-Based Learning, Moodboards, Creativity, Presentation Skills

.....

บทนำ

การพัฒนาประเทศไทยได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบไปเป็นเศรษฐกิจแบบเพิ่มมูลค่า ซึ่งมีปัจจัยสำคัญอันเนื่องมาจากช่วงเวลาที่ผ่านมาประเทศไทยนั้นได้ให้ความสำคัญกับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะงานอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าและต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เข้ามาช่วยในการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นอย่างมากทำให้ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถพัฒนาและสร้างมูลค่าทางธุรกิจของบริษัทหรือองค์กรให้เติบโต บริษัทที่มีการพัฒนาพนักงานให้มีความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องจะสามารถทำให้พนักงานมีแนวทางใหม่ๆ ในการทำงาน แก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังมองปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถและท้าทายความคิด การสร้างแนวคิดใหม่เพื่อการทำงานส่งผลให้องค์กรมีความได้เปรียบทางธุรกิจอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 (ศศิมา สุขสว่าง,

2563) นอกจากนี้ Tony Wagner อาจารย์และผู้ร่วมก่อตั้ง Change Leadership Group แห่งมหาวิทยาลัย Harvard ยังให้ความสำคัญกับทักษะทางด้านอารมณ์ (Soft Skills) มากเป็นพิเศษ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการแก้ปัญหา ความเป็นผู้นำ เป็นต้น ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้รวมถึงทักษะทางเทคโนโลยีนวัตกรรม จะสร้างความแปลกใหม่ สร้างมูลค่าและคุณค่าเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในตลาดโลกได้ ทำให้ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เป็นกุญแจสำคัญในการแข่งขันทางธุรกิจระดับนานาชาติ (Wagner, 2021)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองในการคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว นำไปสู่การคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันทำให้เกิดความคิด

แปลกใหม่ในการคิดค้นสิ่งต่าง ๆ ที่ตอบสนองความต้องการ หรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จึงเป็นเรื่องที่ทุกฝ่ายจะต้องให้ความสำคัญและจัดกิจกรรมให้มีการพัฒนาสมองทั้งสองส่วนของผู้เรียน ดังทฤษฎีของ Guilford (1967) ที่กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดได้หลายทิศทาง หลายมุม คิดได้กว้างไกล นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้ ซึ่งเรียกว่า ความคิดแบบนอกขนาน (Divergent thinking) ความคิดนอกขนานนี้ประกอบไปด้วย (1) ความคิดริเริ่ม คือ ความคิดแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา (2) ความคล่องแคล่วในการคิด คือ ปริมาณความคิดที่เข้ากันในเรื่องเดียวกัน (3) ความยืดหยุ่นในการคิด คือ ประเภทหรือรูปแบบของความคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและสามารถดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นสิ่งต่าง ๆ (4) ความคิดละเอียดลออ คือ ลักษณะของการใช้ความคิดโดยพยายามประสานความคิดต่าง ๆ รวมเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความสำเร็จ ปัญญา วรวัฒน์ชัย (2565) กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ควรได้รับการปลูกฝังและส่งเสริมให้แก่เด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง ให้ผู้ที่สนใจได้นำความรู้นี้ไปศึกษาค้นคว้า ทดลอง และประยุกต์เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ และช่วยให้เด็กสามารถเผชิญโลกยุคปัจจุบันได้อย่างมั่นใจเพราะทำให้เด็กและเยาวชนมีศักยภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

วิชาศิลปะเป็นศาสตร์หนึ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ Corrado Feroci หรือ ศิลป์ พีระศรี ได้กล่าวถึงการศึกษาวิชาศิลปะว่าไม่ใช่เป็นเพียงการรู้วิธีที่จะวาดเขียน หรือแกะสลักสิ่งต่าง ๆ เพียงอย่างเดียว แต่วิชาศิลปะยังมีข้อดีอีกหลายมิติที่ได้รับการศึกษามาแล้วว่าเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียน โดยเฉพาะเด็กเล็ก และวิชาศิลปะควรที่จะได้รับการยกระดับความสำคัญมากขึ้น (สุภัทรดิศ ดิศกุล และเขียน ยิ้มศิริ, 2559) ปัจจุบันวิชาศิลปะได้รับการบรรจุอยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และมีระบุไว้ในตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางว่าการเรียนศิลปะจะช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชื่นชมความงาม

มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ แต่จากผลการวิจัย ณัฐวรรณ เณิมสุข (2563) ที่ศึกษาโครงสร้างเวลาเรียนหลักสูตรแกนกลางพบว่า สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิชาศิลปะมีจำนวนเวลาเรียนในระดับที่น้อยกว่าสาขาวิชาอื่นอยู่มาก คือ ประมาณ 80 ชั่วโมง ในขณะที่วิชาอื่น ๆ อย่างคณิตศาสตร์ มีจำนวนเวลาเรียนอยู่ที่ 120 ชั่วโมง และในช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิชาศิลปะก็ยังคงได้เวลาเพียงแค่ 120 ชั่วโมง ขณะที่วิชาอื่น ๆ ได้รับความสำคัญมากกว่าคือ ประมาณ 240 ชั่วโมง จึงส่งผลให้เกิดปัญหาด้านการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่ส่งเสริมจินตนาการ นอกจากนี้ ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงและฝึกปฏิบัติอย่างหลากหลาย เมื่อผู้เรียนมีทักษะมากพอแล้ว จะเกิดความมั่นใจในความสามารถของตนเอง และจะใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ เกิดการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานจากการสังเกตและการประเมินภาพผลงาน บทบาทผู้สอนในวิชาศิลปะต้องจัดเตรียมกิจกรรมให้พร้อม ชี้แนะ กระตุ้นการเรียนรู้และให้คำแนะนำกับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ พร้อมทั้งมีการจัดวางแผนในการทำงานให้เป็นระบบและเกิดผลงานที่สมบูรณ์ เพื่อส่งเสริมจินตนาการเรียนรู้ที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างผลงานจากอุปกรณ์ที่หลากหลาย แปลกใหม่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานด้วยความพึงพอใจและเป็นอิสระ มีการบูรณาการระบบการคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงให้เกิดจินตนาการเรียนรู้ โดยเสริมสร้างการเรียนรู้ทางศิลปะและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องได้ Shedd and Coyner (2015) ได้ระบุว่า การนำวิชาศิลปะมาให้นักเรียนได้ศึกษานั้น เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้เผชิญความยากลำบากในการเปลี่ยนแปลงมโนภาพให้ออกมาเป็นรูปเป็นร่าง ซึ่งระหว่างกระบวนการนั้นเด็กจำฝึกทักษะการแก้ปัญหา ไม่ว่าจะเป็นการวาด การผสมสี ไปจนถึงการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ และค้นพบคำตอบของสิ่งต่าง ๆ เช่น “ทำไมจึงเกิดแบบนี้” และ “ทำอย่างไรเพื่อจะให้เกิดสิ่งนี้” ที่จะกลายเป็นความรู้ที่คงทนของผู้เรียนต่อไป

นอกจากความคิดสร้างสรรค์ที่จัดเป็นทักษะที่สำคัญในปัจจุบันแล้ว ทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอก็จัดเป็นทักษะที่มีความสำคัญเช่นเดียวกัน เนื่องจากเป็นรูปแบบ

หนึ่งด้วยการถ่ายทอด (Delivery) ข้อมูล แผนงาน โครงการ และข้อเสนอจากผู้นำเสนอผลงานไปสู่ผู้พิจารณาผลงาน หรือจากผู้นำเสนอไปสู่บุคคลและกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจให้ตรงกัน ผู้เรียนในยุคปัจจุบันหลายคนมีความสามารถและทักษะพื้นฐานแต่ขาดทักษะการสื่อสารว่าต้องการอะไร ทำให้ผู้รับสารฟังไม่เข้าใจ ซึ่งการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและชัดเจนจะทำให้ทุกคนมองเห็นสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างถูกต้อง การสื่อสารที่ชัดเจนจะช่วยให้ทุกคนเห็นจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน (เทพ สงวนกิตติพันธ์, 2558) และเป็นทักษะที่สำคัญของการทำงานยุคใหม่ที่เราใช้ในการแก้ปัญหาและตัดสินใจในการใช้ชีวิตประจำวัน การจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาด้วยกรอบการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางไม่ส่งเสริมในทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอมากนัก ดังนั้นผู้เรียนจำเป็นจะต้องได้รับการฝึกฝนทักษะการนำเสนอให้เกิดความชำนาญและเกิดประสิทธิภาพ จะทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านนำเสนอ การสื่อสารให้เข้าใจตรงกันและยังเป็นทักษะที่จะช่วยให้ผู้เรียนก้าวหน้าในการประกอบอาชีพการทำงานในอนาคตอีกด้วย

การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างจากการเรียนแบบเดิมที่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำ แต่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลได้ว่าอะไรเป็นความคิดเห็น อะไรเป็นข้อเท็จจริง อะไรมีความน่าเชื่อถือ มากน้อยเพียงใด การเรียนรู้แบบนี้เปลี่ยนแปลงการสอนไปในแนวทางที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสร้างทักษะแห่งอนาคต วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และคณะ (2562) ได้กล่าวว่า นอกจากผู้เรียนจะได้มีความคิดวิเคราะห์ ยังได้ฝึกฝนทักษะในการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะในการเรียนรู้ และที่สำคัญที่สุด คือทักษะในการคิดสร้างสรรค์โดยการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนได้แก่ (1) กระตุ้นความสนใจ (2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (3) ค้นคว้าหาข้อมูล (4) นำเสนอผลงาน และ (5) ประเมินผล ดังนั้นการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายโดยมีผู้สอนนั้นเป็นผู้อำนวยความสะดวกในขณะเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ได้มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนอย่างเต็มที่และยังสามารถพัฒนาอย่าง

ต่อเนื่องในอนาคตทำให้เกิดทักษะศตวรรษที่ 21

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอในปัจจุบันสามารถใช้เครื่องมือ (tools) อย่างหลากหลายตามประเภทงานหรือจุดประสงค์ของผู้ใช้ เช่น SCAMPER, Storyboard, My mapping เป็นต้น ซึ่ง Moodboard หรือกระดานแสดงอารมณ์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการนำมาเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอ เนื่องด้วยมีลักษณะเด่น คือเป็นกระดานที่รวบรวมความคิด และแรงบันดาลใจต่างๆ ผ่านการใช้รูปภาพ ข้อความ หรือตัวอย่างของวัตถุขึ้นมาประกอบกัน ให้ตรงตามโจทย์หรือหัวข้อที่กำหนด แล้วนำเสนอออกมาเป็นแนวคิดของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ทำให้ผู้คิดสร้างสรรค์และลูกค้าได้เห็นภาพร่างที่ตรงกัน ส่วนใหญ่จะเห็นการใช้ Moodboard ในอุตสาหกรรมแฟชั่นหรือการออกแบบเพื่อนำเสนอเรื่องราวหรือแนวคิดที่เป็นต้นแบบนวัตกรรมได้ โดยมีวิธีการ คือ (1) ตั้งหัวข้อหรือโจทย์ที่จะนำเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์ ว่าอยากได้แนวทางใด สีสนและรูปแบบอย่างไร (2) รวบรวมและหาสิ่งที่ต้องการ เช่น รูปภาพ ตัวอักษร กราฟิก โทนสีต่าง ๆ ที่ตรงกับโจทย์ที่ตั้งไว้ในข้อหนึ่ง (3) นำมาร้อยเรียง จัดการวางองค์ประกอบให้สามารถนำเสนอความคิดที่ตั้งไว้ได้ เพื่อให้เห็นภาพรวมของสิ่งที่กำลังจะสร้างสรรค์ (4) ใส่คำอธิบายเพื่อการสื่อสารเพิ่มเติม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหรือลูกค้าเข้าใจสิ่งที่ต้องสื่อให้ชัดเจน (ศศิมา สุขสว่าง, 2563) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ Moodboard เป็นเครื่องมือที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นภาพชัดเจนเพื่อความเข้าใจตรงกัน ตรงตามความต้องการในการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ต้องการความแปลกใหม่และมูลค่าสูง อย่างไรก็ตามยังมีผู้นำเอาเครื่องมือกระดาน Moodboard มาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะอยู่น้อยมาก ผู้วิจัยจึงสนใจนำมาใช้กับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะเพื่อให้นักเรียนนำเสนอความคิดและการออกแบบที่สอดคล้องกับการทำงานของภาคธุรกิจ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมให้ใช้ Moodboard ฝึกทักษะการนำเสนอ

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning: CBL) ร่วมกับกระดาน

Moodboard มาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งนักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์และการนำเสนอไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและในอนาคตได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

สมมติฐานการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
2. ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 5 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 236 คน (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2566)
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย สังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตหลักสี่ ที่เรียนในภาคเรียน

ที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มีจำนวนนักเรียน 30 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยมีขั้นตอนการสุ่มดังนี้

- 1) สุ่มโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนได้โรงเรียนการเคหะท่าทราย มีห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน
- 2) สุ่มห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ได้ห้อง 2/1 มีจำนวนนักเรียน 30 คน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard
ตัวแปรตาม ได้แก่ (1) ความคิดสร้างสรรค์ และ (2) ทักษะการนำเสนอ
3. นิยามศัพท์เฉพาะ

3.1 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างตื่นตัว และฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานได้รับแนวคิดมาจากการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบการคิดแนวขนานของ Edward de Bono มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต เน้นการค้นคว้ามากกว่าการรอรับความรู้แบบเดิม ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) กระตุ้นความสนใจ (2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (3) ค้นหาหาข้อมูล (4) นำเสนอผลงาน และ (5) ประเมินผล

3.2 กระดาน Moodboard หมายถึง เครื่องมือในการรวบรวมความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจต่าง ๆ แล้วนำเสนอออกมาของรายบุคคลหรือรายกลุ่ม โดยเลือกใช้รูปภาพ ข้อความ ลักษณะตัวอักษร และสี มาประกอบกันให้ตรงตามโจทย์หรือสถานการณ์ที่กำหนด สามารถสร้างในรูปแบบออนไลน์และรูปแบบกระดาษ

3.3 การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่นำเอาแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้ร่วมกับกระดาน Moodboard มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานหรือชิ้นงานศิลปะ โดยนำเสนอบนกระดาน Moodboard ซึ่งเป็นพื้นที่แสดง

ผลงานที่ต้องใช้รูปภาพ ข้อความ ตัวอักษร และสีมานำเสนอแนวคิดของผู้ออกแบบ ขั้นตอน การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard มี 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ เพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและอยากค้นคว้าหาคำตอบในการสร้างผลงานศิลปะ

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัย จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามความสนใจหรือตามปัญหา ที่พบ

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าหาข้อมูล เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อตอบปัญหาในกลุ่มของตนเอง การค้นคว้าข้อมูลเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีการสร้างผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด หลากหลายรูปแบบมากที่สุด จากนั้นจึงเลือกวิธีการที่ดีที่สุดทำเป็นผลงานในกระดาน Moodboard

ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานศิลปะบนกระดาน Moodboard โดยเน้นให้ผู้เรียนบอกเล่าแนวคิดของผลงานกลุ่ม และแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่ปรากฏในผลงาน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการนำเสนอให้ผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม พร้อมให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

3.4 ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวจนเกิดความคิดแปลกใหม่ ในการสร้างผลงานด้วย Moodboard ตามโจทย์ที่กำหนดให้ สามารถวัดได้ด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบประเมินผลงานของนักเรียนโดยใช้ scoring rubrics ประเมินตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ (1) ความคิดริเริ่ม (2) ความคิดคล่องแคล่ว (3) ความคิดยืดหยุ่น และ (4) ความคิดละเอียดลออ ในแต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน

3.5 ทักษะการนำเสนอ หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดแนวคิดเพื่อนำเสนอผลงาน Moodboard ของตนเองไปสู่บุคคลหรือที่ประชุมชน สามารถวัดได้โดยแบบประเมินทักษะการนำเสนอที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนตาม scoring rubrics โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ (1) เนื้อหา (2) การใช้ภาษา (3) การใช้น้ำเสียง และ (4) บุคลิกภาพและภาษาท่าทาง ในแต่ละด้านให้คะแนนตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน

3.6 เกณฑ์ร้อยละ 70 หมายถึง คะแนนที่ได้จากการวัดความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากได้เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard มีค่าร้อยละ 70 จากคะแนนเต็ม ซึ่งเกณฑ์ร้อยละ 70 เป็นเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นโดยอิงจากเกณฑ์ที่โรงเรียนการเคหะท่าทรายคาดหวังในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard รายวิชาทัศนศิลป์ จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 15 ชั่วโมง ผ่านการประเมินความเหมาะสมด้วยการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนได้ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เท่ากับ 4.70 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เท่ากับ 4.81 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เท่ากับ 4.81 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เท่ากับ 4.83 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เท่ากับ 4.75 ทุกแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

1.2 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมและผลงานของนักเรียนเมื่อสิ้นสุดแต่ละแผน ให้คะแนนแบบ Scoring Rubrics ประเมินองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ แต่ละด้านให้คะแนนตามระดับคุณภาพ 4 ระดับ รวมเป็น 16 คะแนน ตรวจสอบความตรง

ตามเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 จากนั้นนำไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาความเชื่อมั่นด้วยผู้ประเมิน 2 คน (Inter-rater reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson ได้เท่ากับ 0.81 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง

การแปลผลระดับความคิดสร้างสรรค์ทำโดยประเมินภายหลังการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน และนำคะแนนที่ได้แต่ละแผนมารวมกัน คิดเป็นคะแนนเต็ม 80 คะแนน และกำหนดเกณฑ์การวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ดังนี้ 70-80 คะแนน หมายถึง ระดับมากที่สุด 60-69 คะแนน หมายถึง ระดับมาก 50-59 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง 40-49 คะแนน หมายถึง ระดับพอใช้ ต่ำกว่า 40 คะแนน หมายถึง ต้องปรับปรุง

1.3 แบบประเมินทักษะการนำเสนอ เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการนำเสนอของนักเรียนเมื่อสิ้นสุดแต่ละแผน ให้คะแนนแบบ Scoring Rubrics โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ การถ่ายทอดเนื้อหา การใช้ภาษา การใช้น้ำเสียง และบุคลิกภาพและภาษาท่าทาง แต่ละด้านมีเกณฑ์การให้คะแนนตั้งแต่ 1-4 คะแนน รวมเป็น 16 คะแนน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 จากนั้นนำไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาความเชื่อมั่นด้วยผู้ประเมิน 2 คน (Inter-rater reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson ได้เท่ากับ 0.78 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการสอบหลังทดลอง โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

2.1 ดำเนินการขออนุญาตโรงเรียนการเคหะท่าทรายเพื่อทดลองจัดการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

2.2 อธิบายวัตถุประสงค์และชี้แจงกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอให้กับกลุ่มตัวอย่างทราบ

2.3 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง 1 ครั้งต่อสัปดาห์ รวมเวลาในการสอน 15 ชั่วโมง

2.4 ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจาก Moodboard และนำเสนอผลงาน ผู้วิจัยทำการประเมินความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอ และบันทึกผลคะแนน

2.5 หลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 5 แผน ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปประมวลผลทางสถิติและวิเคราะห์ผลการวิจัย

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

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

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard

ตารางที่ 1 คะแนนและระดับของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์					รวมคะแนน (80)	ระดับ
	ครั้งที่ 1 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 3 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 4 (16 คะแนน)	ครั้งที่ 5 (16 คะแนน)		
1	8	10	12	14	15	59	ปานกลาง
2	8	12	13	14	16	63	มาก
3	8	11	14	15	16	63	มาก
4	8	11	12	14	15	60	มาก
5	8	10	13	14	16	61	มาก
6	8	10	12	13	15	58	ปานกลาง
7	8	11	12	13	14	58	ปานกลาง
8	8	10	12	13	15	58	ปานกลาง
9	8	12	13	14	15	62	มาก
10	8	11	12	14	15	60	มาก
11	8	12	13	14	15	62	มาก
12	8	11	13	14	15	61	มาก
13	8	11	13	14	15	61	มาก
14	8	11	13	14	16	62	มาก
15	8	10	12	13	15	58	ปานกลาง
16	8	10	13	14	15	60	มาก
17	8	11	12	14	15	60	มาก
18	8	11	13	13	15	60	มาก
19	8	10	12	13	15	58	ปานกลาง
20	8	10	12	14	15	59	ปานกลาง
21	8	11	13	14	15	61	มาก
22	8	10	13	14	16	61	มาก
23	8	11	13	13	15	60	มาก
24	8	12	13	13	14	60	มาก
25	8	11	13	14	15	61	มาก
26	8	12	13	13	14	60	มาก
27	8	11	13	14	15	61	มาก
28	8	10	13	14	16	61	มาก
29	8	12	13	14	16	63	มาก
30	8	10	12	13	14	57	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย						60.27	มาก
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน						1.62	

จากตารางที่ 1 แสดงคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 60.27 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.62 อยู่ในระดับมีความคิดสร้างสรรค์มาก เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายบุคคล พบว่ามีนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 และนักเรียนจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 มีความคิดสร้างสรรค์ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

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

*p < .05

จากตารางที่ 2 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนซึ่งมีค่าเท่ากับ 60.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.62 กับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 (หรือ 56 คะแนน) พบว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

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

*p < .05

จากตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard เท่ากับ 60.17 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.00 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 ซึ่งมีค่าเท่ากับ 56 คะแนน พบว่าทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลการศึกษาดังนี้

1. ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 60.27 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานหรือชิ้นงานศิลปะ

แนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย กระบวนการ (Process) และการสร้างบรรยากาศ (Context) ในด้านกระบวนการผู้เป็นครูต้องสามารถวางแผนจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการปฏิบัติกิจกรรมของรายวิชา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) ยิ่งไปกว่านั้นการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก ส่งผลให้ผู้เรียนตื่นตัว เรียนด้วยความสนุกสนาน เป็นรูปแบบการสอน

ที่พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้จริง เป็นไปในทางเดียวกันกับแนวคิดของวิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2562) ที่ระบุว่าการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตเพื่อก้าวเข้าสู่งานใหม่ที่จะมาถึง ได้แก่ ทักษะการค้นคว้า ทักษะการคิด และทักษะการทำงาน เป็นต้น

นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้ว การที่นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก อาจเป็นผลมาจากการนำกระดาน Moodboard เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ กระดาน Moodboard เป็นพื้นที่แสดงผลงานที่ต้องใช้รูปภาพ ข้อความ ตัวอักษร และสี เพื่อนำเสนอแนวคิดของผู้ออกแบบตามโจทย์ที่ได้รับ จึงเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อช่วยให้งานที่ออกมาเป็นรูปธรรมและเข้าใจง่ายขึ้น อีกทั้งในระหว่างการสร้างผลงานด้วยกระดาน Moodboard นักเรียนยังต้องนำเสนองานเพื่อทำให้ผู้ฟังได้เห็นภาพตามไปด้วย เมื่อนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับกระดาน Moodboard มารวมเข้าด้วยกันจึงทำให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สังเกตได้จากงานที่นักเรียนได้รับมอบหมายจะสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 องค์ประกอบ โดยเริ่มจากนักเรียนต้องมีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงานและสามารถนำไปใช้ได้จริง เช่น งานออกแบบโปสเตอร์โฆษณาสินค้า นักเรียนคิดรูปแบบงานตามโจทย์ภายในเวลาที่กำหนดซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านความคิดคล่องแคล่ว ในขณะที่งานที่นักเรียนสร้างนั้น ต้องหลากหลาย และดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ให้สามารถใช้งานได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านความคิดยืดหยุ่น และนักเรียนบอกรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบงานได้ เชื่อมโยงหรือขยายความความสัมพันธ์ต่าง ๆ ได้ แสดงว่ามีความคิดละเอียดลออ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสุดท้ายของความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สรัส สุวรรณ (2566) ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แล้วพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถทำให้นักเรียนคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้ ด้านบรรยากาศในการเรียนการสอนสนุกสนาน ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้านการประเมินผลในการเรียนนักเรียน

ยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chishti et al (2022) ที่พบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนศิลปะแบบสร้างสรรค์จะถูกกระตุ้นให้รู้จักแสดงออก มีจินตนาการ มีการคิดวิจารณ์และทักษะการคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ อีกทั้งยังมองหาหนทางใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหาที่มีความท้าทายกับชีวิต

2. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยใช้นั้นเป็นขั้นตอน 5 ขั้นตอนที่มีแนวคิดมาจากการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และนำกระดาน Moodboard ซึ่งเป็นเครื่องมือสร้างผลงานแนวใหม่มาช่วยนำเสนอความคิดในรายวิชาทัศนศิลป์ ซึ่งขั้นตอนทุกขั้นช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยในขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ เช่น การยกตัวอย่างโดยการเปิดวิดีโอและให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่ม กระตุ้นความคิดของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและอยากรู้คำตอบ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยครูผู้สอนได้กำหนดโจทย์การทำงานไว้อย่างกว้าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการทำงาน เช่น ครูตั้งโจทย์ให้ออกแบบโปสเตอร์สินค้า จากนั้นผู้เรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจหรือตามปัญหาที่พบ ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ทำให้แต่ละคนได้เรียนรู้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ของเพื่อนร่วมชั้น เห็นถึงความคิดที่หลากหลายและแตกต่างออกไปจากความคิดเดิม เกิดความคล่องแคล่วในการคิด ขั้นที่ 3 ค้นหาหาข้อมูล เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อตอบปัญหาในกลุ่มของตนเอง การค้นคว้าข้อมูลเน้นให้

ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีการสร้างผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด หลากหลายรูปแบบมากที่สุด จากนั้นจึงเลือกวิธีการที่ดีที่สุดทำเป็นผลงานในกระดาน Moodboard ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้น เป็นการเรียนรู้แบบต้นตัวที่ผู้เรียนจะได้ใช้ความคิดยืดหยุ่นในการคิด เช่น หลังจากที่ได้เรียนรู้กันแล้วข้อมูลที่น่าสนใจแล้ว ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้นั้นมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงจากต้นแบบเดิมที่มีอยู่หรือที่ได้ค้นคว้ามา ให้เกิดความแปลกใหม่เป็นชิ้นงานของตนเอง ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานศิลปะบนกระดาน Moodboard โดยเน้นให้ผู้เรียนบอกเล่าแนวคิดของผลงานกลุ่ม และแสดงความคิดสร้างสรรค์ที่ปรากฏในผลงาน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการนำเสนอให้ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดละเอียดลออ ขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของแต่ละกลุ่ม พร้อมให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในการต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไป

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ข้างต้นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Guilford (1956) ที่กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถทางสมองในการคิดได้หลายทิศทาง หลากหลายมุม คิดได้กว้างไกล นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ และสอดคล้องกับแนวคิดของ ไสว พิกขาว และ อาภาพร สิงหาราช (2566) ที่นำเสนอไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดในลักษณะขยายขอบเขตของความคิดออกนอกกรอบเดิมไปสู่ความคิดใหม่ ๆ ซึ่งกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นการนำทักษะหลายทักษะมาผสมกัน ได้แก่ ทักษะการคิดขั้นพื้นฐานที่เป็นทักษะการสื่อสาร ประกอบด้วยการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะการคิดพื้นฐานและทักษะการคิดที่เป็นแกน เช่น การสำรวจ การตั้งคำถาม การรวบรวมข้อมูล การระบุและสร้างข้อมูล การหาความสัมพันธ์ การหาเหตุผล การตีความเป็นต้น และทักษะการคิดขั้นสูงหรือทักษะการคิดที่ซับซ้อน ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของกนิษฐา พูลลาภ (2563) ที่จัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้วพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของภาวิณี โตสำลี (2563) ที่จัดการกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แล้วพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยทั้งโดยรวมและรายด้านสูงกว่าก่อนการจัด

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานของณัฐสุดา ฐุมาลา (2563) ที่พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแล้วพบว่านักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 มีความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และงานของ สุธิพร กุลค้อ และคณะ (2566) ที่จัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วพบว่าความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนคิดเป็นร้อยละ 73.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. ทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 เนื่องจากการใช้กระดาน Moodboard ส่งเสริมให้นักเรียนต้องนำเสนอแนวคิดการออกแบบของตัวเองด้วยการถ่ายทอดข้อมูล เลือกใช้ถ้อยคำและประโยคเพื่อสื่อความหมายและสร้างความเข้าใจร่วมกันกับผู้ฟัง ในขณะที่นำเสนอ นักเรียนต้องรู้จักเลือกใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมและเลือกใช้ภาษาที่สอดคล้องกับการนำเสนอ เพื่อให้บุคคลกลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับสารเห็นด้วยและคล้อยตาม สอดคล้องกับเทพ สงวนกิตติพันธ์ (2558) และ ศิริรัตน์ ศิริวรรณ (2557) ที่กล่าวถึงเทคนิคการนำเสนอว่าผู้นำเสนอต้องรู้จักผู้ฟัง เตรียมเนื้อหาเพื่อนำเสนอ รู้จักใช้น้ำเสียงและท่าทางเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard โดยเฉพาะขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่นักเรียนได้พัฒนาทักษะการนำเสนอในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เนื่องจากเป็นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของตนเองและผู้ฟังเป็นเพื่อนในวัยใกล้เคียงกัน ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเคร่งเครียดแต่จะพยายามหาวิธีการนำเสนอที่ทำให้เพื่อนร่วมชั้นและครูสามารถเข้าใจในแนวคิดการออกแบบ ซึ่งการที่นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอทุกแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นการปฏิบัติซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง จึงทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการนำเสนอ เมื่อถึงขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน

เป็นขั้นที่ครูและเพื่อนร่วมชั้นให้ผลป้อนกลับ การได้ผลสะท้อนในบรรยากาศที่ผ่อนคลายจะช่วยให้นักเรียนเกิดความมั่นใจจนสามารถพัฒนาการนำเสนอของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ (2566) ที่พบว่าหลังจากจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการสื่อสารแล้ว นักศึกษาศาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยมีพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอผลงานสูงขึ้นทั้งด้านบุคลิกภาพและการเรียบเรียงข้อมูล ด้านเนื้อหาสาระ และด้านการใช้ภาษา ได้คล่องแคล่วถูกต้องชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้สอนควรแนะนำและชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard โดยเฉพาะขั้นที่ 3 ค้นหาข้อมูล เนื่องจากเป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อตอบปัญหาในกลุ่มของตนเอง ซึ่งการค้นหาข้อมูลเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาคำตอบหรือวิธีการสร้างผลงานศิลปะให้ได้มากที่สุด เช่น การออกแบบโปสเตอร์สินค้า นักเรียนต้องรวบรวมภาพของสินค้าเครื่องอุปโภคหรือบริโภคในกระดาน Moodboard ที่หลากหลายมากที่สุด จากนั้นจึงเลือกวิธีการที่ดีที่สุดทำเป็นผลงานในกระดาน Moodboard ผู้สอนต้องหมั่นกำกับเวลาเพื่อให้เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 การใช้งานเทมเพลตคำสั่งที่อยู่ในแอปพลิเคชัน เช่น Canva ต้องเหมาะสมกับระดับของนักเรียนและเวลาที่กำหนด ไม่ควรเป็นการออกแบบเทมเพลตที่ง่ายเกินไป เนื่องจากนักเรียนจะไม่ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากพอตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1.3 ผู้สอนควรจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการทำกิจกรรมของผู้เรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมแบบเป็นกลุ่ม ดังนั้นจึงควรจัดพื้นที่ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติงานร่วมกันได้อย่างสะดวกสบาย มีการแบ่งสัดส่วนพื้นที่การใช้งานอย่างชัดเจน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของนักเรียนระดับชั้นอื่น

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบระดับความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับกลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบอื่นว่าแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

2.3 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Moodboard กับตัวแปรอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น ความสามารถในการแก้ปัญหาการทำงานเป็นทีม เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐา พูลลาภ. (2563). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. *การประชุมวิชาการการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 21*. (562-575) มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ณัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ. (2566). การพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการนำเสนอผลงานของนักศึกษาชั้นปี 3 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี. *วารสารการบริหารนิเทศบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 9(8), 1803-1812. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/view/265795>
- ณัฐวรรณ เฉลิมสุข (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปะศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3274>

- ณัฐสุตา ชูมาลา และภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 คณะศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 17(2), 471-482. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/umt-poly/article/view/246117>
- เทพ สงวนกิตติพันธ์. (2558). *เทคนิคในการนำเสนอ*. ศูนย์วิทยพัฒนามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช อุดรธานี.
- ปัญจนาว วรวัฒนชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์. *วารสารครุศาสตร์สาร*, 16(1), 14-31.
- ภาวิณี โตสำลี และ ณัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ. (2563). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์. *วารสารละคริมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 5(1), 53-66. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/lawasrijo/article/view/250926/171453>
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126716/Srisutham%20Wipornphan.pdf>
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และ วรวรรณ นิมิตรพงษ์กุล. (2562). *สอนสร้างสรรค์เรียนสนุกยุค 4.0*. ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2563). *การพัฒนาความคิดเชิงนวัตกรรม*. HCD Innovation. <https://www.sasimasuk.com/16805006/การพัฒนาความคิดเชิงนวัตกรรม-innovative-thinkng-เพื่อพัฒนานวัตกรรมในองค์กร>
- ศิริรัตน์ ศิริวรรณ. (2557). *ฟรีเซนตัวอย่างโปร*. ปัญญามิตร.
- สร้อย สุวรรณ และ อุบลวรรณ ส่งเสริม. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 13(1), 91-100. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/ajpbu/article/view/259991/178318>
- สุภัทรรติ ดิษฐกุล และ เขียน ยัมศิริ. (2559). *บทความ ข้อเขียน และงานศิลปกรรมของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี*. หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2566). *รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร*. https://webportal.bangkok.go.th/user_files/116/2052212579651f64bf7549d6.15479121.pdf
- สุธีพร กุลค้อ, นงลักษณ์ วิริยะพงษ์, และ มนชยา เจียงประดิษฐ์. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา*, 6(2), 293-302. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSSE/article/view/264744>
- ไสว พักขาว และ อาภาพร สิงหาราช. (2566). *วิทยาการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน*. ศูนย์ผลิตตำราเรียน และสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- Chishiti, R., Anwar, M., Anwar, A., Ali, S., Yousaf, F. & Mughal, Z. (2022). Visual Arts Pedagogy and Its Impact on Creativity and problem Solving Ability of Elementary School Students. *Webology*, 19(3), 3835-3846.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill Book Company.
- Shedd, M. K. & Coyner, R. L. (2015). Preschool and Kindergarten: Every Color on the Canvas Using Art to Explore Preschoolers' Understanding of Differences. *YC Young Children*, 70(3), 84-75. <https://www.jstor.org/stable/ycyoungchildren.70.3.84>
- Wagner, T. (2021). *Learning by Heart: An Unconventional Education*. Viking.