



การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้  
แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



โดย  
นางสาวจันจิรา พุทธิมา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้  
แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2  
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF IMAGINARY STORY WRITING ABILITY  
USING COOPERATIVE LEARNING AND ART FOR  
PRATHOMSUKSA 4 STUDENTS



By  
MISS Chanchira PHUTTHIMA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Education TEACHING THAI LANGUAGE  
Department of Curriculum and Instruction  
Academic Year 2023  
Copyright of Silpakorn University



640620039 : การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2

คำสำคัญ : การเขียนเรื่องตามจินตนาการ, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, การใช้ศิลปะ

นางสาว จันจิรา พุทธิมา: การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมพุ่ม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะกับหลังการจัดการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้องใบโพธิ์ จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ได้มาจากสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ 2) แบบสอบถามความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) และสถิติทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ( $t$ -test dependent)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้ ( $M=12.22$ ,  $SD=1.97$ ) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( $M=8.56$ ,  $SD=1.92$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.70$ ,  $SD=0.20$ )

640620039 : Major TEACHING THAI LANGUAGE

Keyword : imaginary story writing, cooperative learning, art

MISS Chanchira PHUTTHIMA : The development of Imaginary story writing ability using Cooperative Learning and Art for Prathomsuksa 4 Students Thesis advisor : Associate Professor Cholticha Homfung, Ph.D.

The purposes of this research were 1) to compare the imaginary story writing abilities before and after using cooperative learning and art, and 2) to study the opinion of students about using cooperative learning and art. The samples were 36 students in Prathomsuksa 4 (Baipho room) of The Demonstration School of Silpakorn University (Early Childhood and Elementary) during the second semester of the academic year 2023. They were selected by cluster random sampling. The research instruments were: 1) lesson plans 2) imaginary story writing ability tests; and 3) questionnaires to investigate student's opinions by using cooperative learning and art. The data were analyzed by mean (*M*), standard deviation of items (*SD*) and t-test dependent.

The research findings were as follows:

1) The imaginary story writing ability of Prathomsuksa 4 students after studying ( $M=12.22$ ,  $SD=1.97$ ), was higher than before learning ( $M=8.56$ ,  $SD=1.92$ ), and was statistically significant at .05 level.

2) The sample student had opinions about using the cooperative learning and art. Overall, it was at a high level of agreement ( $M=2.70$ ,  $SD=0.20$ ).

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องด้วยความอนุเคราะห์ ความเมตตากรุณา และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากรองศาสตราจารย์ ดร. ชลธิชา หอมพุ่ม รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล และรองศาสตราจารย์ ดร. เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม ที่ได้ให้คำแนะนำ ปรีกษา และคอยสนับสนุนการทำวิจัย อีกทั้งช่วยเหลือในการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนกระทั่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเป็นรูปเล่มที่ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ยური ญาณปริชาเศรษฐ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สง่า วงศ์ไชย ที่ได้ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยและให้คำปรึกษาในการปรับแก้ไขเครื่องมืองานวิจัยครั้งนี้

ขอกราบพระคุณ คณะผู้บริหาร โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือการวิจัย ขอขอบคุณคณะครูกลุ่มสาระภาษาไทย และคณะครูสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ร่วมตรวจแบบสอบถามวัดความสามารถ ทั้งเป็นกำลังใจและให้ข้อคิดเห็นอย่างดีตลอดการทำวิจัย และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ผู้ที่มีพระคุณยิ่งที่เฝ้าอบรมสั่งสอน เลี้ยงดู สนับสนุนและอยู่เบื้องหลังในทุกก้าวของชีวิตลูก ผู้เป็นแรงผลักดัน เป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งส่งเสริมค่าศึกษาเล่าเรียน จนกระทั่งมีวิชาความรู้เพื่อใช้ในการประกอบอาชีพ

ความสำเร็จและคุณค่าของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแต่บิดามารดาและครอบครัวของผู้วิจัย ตลอดจนคณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย และผู้ที่มีพระคุณทุกท่านที่ได้ให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

จันจิรา พุทธิมา

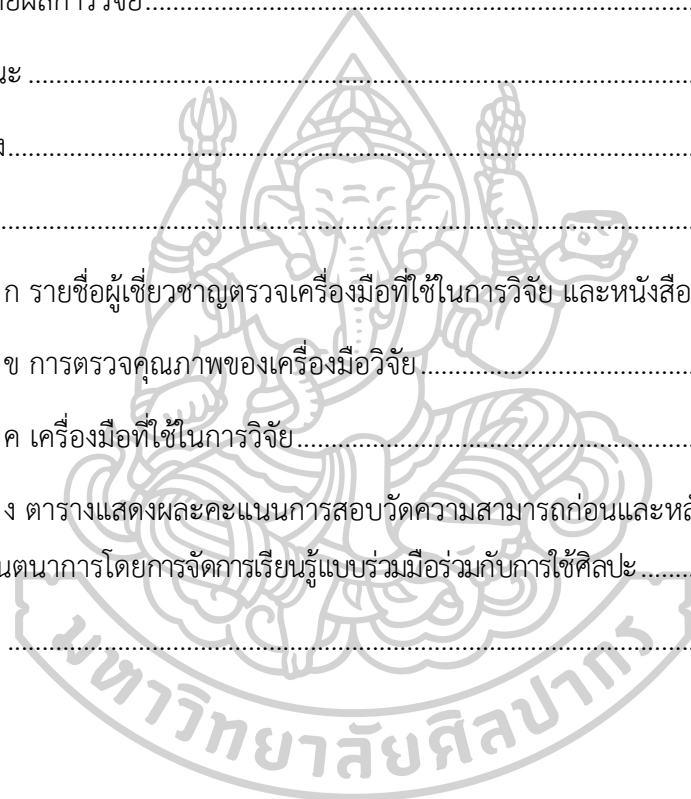
## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
คำถามของการวิจัย.....	12
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	12
สมมติฐานของการวิจัย.....	12
ขอบเขตของการวิจัย.....	12
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	13
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	14
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	15
1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา)	
พุทธศักราช 2559 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2563) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	16
1.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตรสถานศึกษา.....	16
1.2 คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน.....	17
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	19
2.1 ความหมายการเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	19



2.2 แนวทางการเขียนเรื่องตามจินตนาการ.....	21
2.3 แนวทางการสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการ .....	22
2.4 การวัดและประเมินผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการ .....	24
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	30
3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ .....	30
3.2 ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	31
3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ .....	32
3.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ .....	34
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ.....	35
4.1 ความหมายของศิลปะ.....	35
4.2 ความสำคัญและคุณค่าของศิลปะ .....	36
4.3 ประเภทของศิลปะ.....	37
4.4 ประโยชน์ศิลปะกับการจัดการเรียนการสอน.....	39
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
5.1 งานวิจัยในประเทศ.....	40
5.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	43
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	46
1. รูปแบบการวิจัย.....	46
2. วิธีการและขั้นตอนการวิจัย .....	46
1. ขั้นเตรียมการ.....	47
2. ขั้นสร้างเครื่องมือ.....	48
3. ขั้นทดลอง.....	61
4. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล .....	61
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	62

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ.....	62
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ .....	64
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	67
สรุปผลการวิจัย.....	67
การอภิปรายผลการวิจัย.....	68
ข้อเสนอแนะ .....	72
รายการอ้างอิง.....	74
ภาคผนวก .....	78
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และหนังสือราชการ .....	79
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย.....	83
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	90
ภาคผนวก ง ตารางแสดงผลคะแนนการสอบวัดความสามารถก่อนและหลัง เรื่อง การเขียนเรื่อง ตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ.....	122
ประวัติผู้เขียน.....	125



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 สรุปผลคะแนนความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ รายวิชาภาษาไทย 4 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ปีการศึกษา 2565 และปีการศึกษา 2566.....	3
ตารางที่ 2 หัวข้อหน่วยการเรียนรู้รายคาบ รายวิชาภาษาไทย 4 (ท14101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566.....	18
ตารางที่ 3 รายละเอียดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาความสามารถ ด้านการ เขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4.....	50
ตารางที่ 4 เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric).....	56
ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมกับการใช้ศิลปะ.....	62
ตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมกับการใช้ศิลปะ (รายด้าน).....	63
ตารางที่ 7 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมกับการใช้ศิลปะ .....	64
ตารางที่ 8 แบบสรุปลำดับชั้นความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของแผนการ จัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมกับการใช้ศิลปะ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3.....	84
ตารางที่ 9 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบวัดความสามารถและเกณฑ์การประเมินการ เขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมกับการใช้ศิลปะ .....	86
ตารางที่ 10 แบบสรุปลำดับชั้นความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรวมกับ การใช้ศิลปะ.....	87

ตารางที่ 11 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบสอบวัดความสามารถการจัดการ  
เรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....88

ตารางที่ 12 ตารางแสดงผลคะแนนการสอบวัดความสามารถก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ..... 123



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งประจำชาติ ภาษาคือสิ่งก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพทั้งยังสามารถช่วยส่งเสริมมนุษยให้มีบุคลิกภาพและความเป็นไทย ภาษาจึงนับได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีและความเข้าใจซึ่งกันและกัน ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์สามารถใช้ประกอบกิจการหรือการทำงานต่าง ๆ ทั้งยังสามารถช่วยให้มนุษย์ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข ภาษาจึงเป็นส่วนหนึ่งเพื่อใช้แสวงหาประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปพัฒนาความรู้ ความคิด และการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้เท่าทันต่อสังคมที่แปลงเปลี่ยนไปในปัจจุบัน ภาษายังสามารถนำมาใช้พัฒนาตนเองในทุก ๆ ด้านได้ นอกจากนี้ ภาษาจะแสดงถึงภูมิปัญญาของชนรุ่นหลังในด้านภาษาและวัฒนธรรมทางภาษานับได้ว่าภาษาเป็นสมบัติล้ำค่าที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ สืบสาน และควรคู่ให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษาการใช้ภาษาในชาติต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 37) ได้กล่าวถึงภาษาไว้ว่า ภาษาเป็นวัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติ ภาษาจะมีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปโดยมีปัจจัยทางด้านเวลาและด้านสภาพสังคมซึ่งจะเป็นตัวกำหนดการเปลี่ยนแปลงของภาษาได้ ดังนั้นภาษาแต่ละภาษาจึงแตกต่างกันออกไปตามแต่ละสังคม การสืบทอดมรดกทางภาษาจึงเป็นวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงผ่านจิตใจของมนุษย์ให้รู้จักซาบซึ้งและเห็นถึงคุณค่าของภาษาที่ตกทอดจากอดีตมาถึงปัจจุบัน

ทักษะสำคัญอีกทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมากต่อมนุษย์ คือ ทักษะด้านการเขียน เนื่องด้วยการเขียนเป็นทักษะการสื่อสารที่ถ่ายทอดผ่านตัวอักษร เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ประสบการณ์ หรือจินตนาการของผู้ส่งไปยังผู้รับ เพื่อให้งานเขียนนั้นมีคุณค่า ตรงตามจุดประสงค์ที่ผู้เขียนกำหนดไว้ ดังที่ จีรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2555: 287) ได้กล่าวไว้ว่า การเขียนนั้นถือได้ว่าเป็นทักษะสำคัญในการใช้ภาษาซึ่งการเขียนมีความจำเป็นต่อสังคมอย่างมากในปัจจุบัน โดยจะสังเกตเห็นได้ว่าถ้าผู้ส่งสารหรือผู้เขียนเขียนสื่อสารได้ไม่ดีจะส่งผลให้ผู้รับสารหรือผู้อ่านเข้าใจสารที่ได้รับผิดก่อให้เกิดปัญหาในการสื่อสารได้ สอดคล้องกับ โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2555: 77) ได้กล่าวถึง การเขียนไว้ว่า การเขียนเป็นทักษะในการใช้ภาษาที่มุ่งถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความรู้ และข้อมูลต่าง ๆ เป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อให้ผู้อ่านได้รับทราบจุดประสงค์ตามเจตนาของผู้เขียน ซึ่งสอดคล้องกับ ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2561: 44) ได้กล่าวถึงการเขียนว่าเป็นทักษะการสื่อสารผ่านตัวอักษร เพื่อใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์ต่าง ๆ โดยสามารถแสดงออกทั้งในรูปแบบศาสตร์และศิลป์เพราะการเขียนทุกชนิดต้องมีหลักการที่ผู้เขียนต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจเพื่อปฏิบัติให้ได้อย่างถูกต้อง

การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นความสามารถอีกลักษณะหนึ่งเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดผ่านประสาทสัมผัสการรับข้อมูล เพื่อก่อให้เกิดเป็นภาพเหตุการณ์ ภาพสถานที่ ภาพวัตถุสิ่งของ หรือรูปร่างต่าง ๆ ถู้อได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างมโนภาพทางจิต เพื่อให้เกิดเป็นภาพต่าง ๆ ขึ้น ดังที่ ชลูด นิ่มเสมอ (2554: 414) ได้กล่าวถึงจินตนาการไว้ว่า เป็นพลังที่สร้างภาพขึ้นมาใหม่ภายในใจให้น่าพอใจกว่า สวยกว่า เป็นระเบียบกว่า หรือร้ายกว่าสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป ซึ่งชญาดา ทับภูมิ (2560: 73) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การเรียบเรียงเรื่องราวที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน โดยแสดงออกถึงการสร้างสรรค์ผลงาน มีการแปลงข้อมูลทางความคิดจากความคิดเดิมไปสู่ความคิดที่แปลกใหม่แล้วนำเสนอเป็นเรื่องราวผ่านการเขียนเรียบเรียงถ้อยคำอย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ สุทธิวรรณ อินทะกนก (2559: 25) ได้กล่าวถึง การเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนที่ผู้เขียนถ่ายทอดความรู้ ความคิด ประสบการณ์ จินตนาการ ผ่านตัวอักษรให้มีความแปลกใหม่ทั้งในเรื่องเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ โดยจะอาศัยกลวิธีการถ่ายทอดทางภาษา สำนวนโวหาร ตลอดจนการสร้างงานเขียนให้เกิดคุณค่าและประโยชน์แก่ผู้อ่าน

การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ในการเขียนเรื่องตามจินตนาการนั้น จะสามารถช่วยกระตุ้นส่งเสริม และพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่มีความสร้างสรรค์แปลกใหม่ผ่านการฝึกฝนและนำไปสู่การพัฒนาการเขียนที่ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป ดังที่ สุณีดี ภูจิราพันธ์ (2554: 150) ได้อธิบายความสำคัญของการเขียนไว้ว่า เป็นเครื่องมือในการสื่อสารของมนุษย์ในชีวิตประจำวันและในงานอาชีพ มนุษย์ใช้การเขียนเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ประสบการณ์ หรือจินตนาการในเรื่องต่าง ๆ ใช้สำหรับช่วยบันทึก และถ่ายทอดจากคนรุ่นสู่รุ่น และยังเป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญา เพราะการเขียนต้องอาศัยทักษะทางด้านการฟัง การอ่าน การคิดวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เขียนได้ใช้สติปัญญาในการประมวลความรู้ พินิจพิจารณา ไตร่ตรอง ประมวล ความคิด การเลือกใช้ภาษา เพื่อนำมาถ่ายทอดในรูปแบบของงานเขียนชนิดต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ ถวัลย์ มาตจรัส (2550: 5-6) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนสร้างสรรค์ไว้ว่า การเขียนสร้างสรรค์สำคัญต่อการดำรงชีวิต เพราะเป็นการพัฒนาสมองซีกขวาในเรื่องของความคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ การเขียนสร้างสรรค์ยังมีความสำคัญต่อสังคม เพราะจะสามารถช่วยจุดประกายให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ในสังคมและช่วยสร้างสมดุลของชีวิตมนุษย์ในสังคมได้

จากความหมายความสำคัญของทักษะในการเขียนและความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการจะเห็นได้ว่า ทักษะการเขียนเป็นทักษะหรือความสามารถหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญไม่น้อยไปกว่าทักษะด้านอื่น ๆ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ

ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 48) ได้ให้ความสำคัญของทักษะการเขียนและความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการไว้เช่นเดียวกัน โดยได้กำหนดให้การเขียนบรรจุไว้ในสาระการเรียนรู้ที่ 2 การเขียน บรรจุลงในตัวชี้วัดที่ ป.4/7 เขียนเรื่องตามจินตนาการ ตัวชี้วัดที่ ป.5/8 เขียนเรื่องตามจินตนาการและตัวชี้วัดที่ ป.6/7 เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์อีกด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่า กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ให้ผู้เรียนในช่วงที่ 2 หรือชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการในทักษะด้านการเขียนของผู้เรียนในช่วงชั้นดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เนื่องด้วยเป็นระดับชั้นแรกที่ได้ศึกษาในทักษะด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ที่จะสามารถนำไปใช้ต่อยอดในการเรียนในระดับชั้นต่อ ๆ ไปได้

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เป็นโรงเรียนในสังกัดสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมได้จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ ระดับชั้นเตรียมอนุบาลถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่ว่า “สร้างสรรค์ ทันสมัย ไทยแท้” ด้วยทางโรงเรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของทักษะด้านการเขียนและความสามารถในการเขียนสื่อสารอย่างสร้างสรรค์จึงได้มุ่งเน้นและให้ความสำคัญกับการเขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้จึงเห็นความสำคัญในพัฒนาความสามารถทางการเขียนของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคะแนนการเขียนสื่อสารผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างน้อยร้อยละ 60 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด ทั้งนี้สามารถสรุปผลคะแนนความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ รายวิชาภาษาไทย 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ในปีการศึกษา 2565 และปีการศึกษา 2566 ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** สรุปผลคะแนนความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ รายวิชาภาษาไทย 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ปีการศึกษา 2565 และปีการศึกษา 2566

ปีการศึกษา	จำนวนนักเรียนทั้งหมด	คะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80	
		คน	ร้อยละ
2565	74	19	25.67
2566	73	54	73.97

ที่มา: โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา), งานวิชาการ “สรุปผลคะแนนความสามารถการด้านเขียนเรื่องตามจินตนาการ รายวิชาภาษาไทย 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 และปีการศึกษา 2566 ของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

จากตารางที่ 1 สรุปผลคะแนนความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ รายวิชาภาษาไทย 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีจำนวนผู้เรียนทั้งหมด 74 คน มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 25.67 และในปีการศึกษา 2566 ภาคเรียนที่ 2 นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 73.97 จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ในเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการในปีการศึกษา 2565 และปีการศึกษา 2566 นักเรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่ดียิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนในปีการศึกษา 2566 ก็ยังคงมีนักเรียนที่ยังมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้

จากการสัมภาษณ์ (รัตนภรณ์ คำกมล สัมภาษณ์ 6 กรกฎาคม 2565) ผู้สอนในรายวิชาภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาด้านการเขียนของผู้เรียนในช่วงชั้นดังกล่าวไว้ว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดจินตนาการในการสร้างสรรค์เรื่องราวของตนเองทั้งยังขาดศิลปะในการเขียนสื่อสารจึงทำให้การสื่อสารงานเขียนประเภทต่าง ๆ ออกมาในลักษณะของภาษาที่ผู้เขียนเข้าใจแต่ผู้อ่านไม่เข้าใจรวมไปถึงผู้เรียนยังขาดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการใหม่ ๆ ในการเล่าเรื่องและบรรยายเรื่องราวต่าง ๆ จึงทำให้ผลงานที่เขียนไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์หรือความแปลกใหม่ของผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ (มณฑา พวงนวม สัมภาษณ์ 6 กรกฎาคม 2565) ผู้สอนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ได้กล่าวถึงปัญหาที่พบ ในการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ไว้ว่า ผู้เรียนจำนวนมากขาดจินตนาการที่เกิดจากความสร้างสรรค์ของตนเองที่แท้จริง โดยผู้เรียนส่วนใหญ่จะยึดโยงความคิดจินตนาการของตนเองกับสื่อที่เคยรับชมรับฟัง จึงทำให้เรื่องราวที่เขียนขึ้นขาดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างแท้จริง อีกทั้งปัญหาหนึ่งที่พบมากในการฝึกความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการคือ ผู้เรียนจะไม่สามารถคิดเรื่องราวได้ด้วยตนเอง มักจะต้องให้แนวทางในการคิดเรื่องราวจากคุณครูหรือจากเพื่อน ๆ อยู่เสมอจึงเป็นผลได้ว่างานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้นอาจไม่ใช่จินตนาการของผู้เรียนอย่างแท้จริง

จากการศึกษาปัญหาที่พบในชั้นเรียนรวมถึงการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยที่สอนในช่วงชั้นที่ 2 สามารถสรุปปัญหาได้ว่า ปัญหาส่วนมากเกิดจากการที่ผู้เรียนขาดจินตนาการที่จะริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยผู้เรียนไม่รู้ว่าจะเริ่มแต่งเรื่องราวจากอะไร แต่งเรื่องในลักษณะอย่างไร ทำให้ผู้เรียนส่วนใหญ่เลือกที่จะถามเพื่อน ๆ หรือถามคุณครูที่สอนจึงทำให้การสร้างผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการไม่เกิดจากความคิดหรือจินตนาการของนักเรียนเอง และทำให้ผลงานไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์หรือความแปลกใหม่ รวมถึงมีเรื่องราวที่คล้ายคลึงกันเป็นจำนวนมากในชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหาแนวทางที่เอื้อต่อการงานวิจัยต่าง ๆ ที่ใช้เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียน โดยผู้วิจัยพบว่า การจัดการ



เรียนรู้รูปแบบร่วมมือเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้หนึ่งที่เหมาะสมในการนำมาใช้เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มย่อย ๆ จำนวนผู้เรียน 4-6 คน คณะความสามารถเก่ง ปานกลาง อ่อน โดยให้ผู้เรียนจะแบ่งบทบาทหน้าที่ของตนเอง เพื่อรับผิดชอบงานร่วมกันทั้งในส่วนงานของตนเองและงานของกลุ่ม รวมไปถึงร่วมกันระดมความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มให้บรรลุเป้าหมายของงานให้ได้อย่างสูงสุด ดังที่ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552: 186) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นกระบวนการขั้นตอนการเรียนรู้แบบกลุ่ม เน้นผู้เรียนทำงานร่วมกัน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้ชี้แนะและแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนให้ทำงานร่วมกันซึ่งผู้เรียนจะช่วยเหลือสิ่งที่ขาดตกบกพร่องและซักถามครูเพื่อให้เกิดความกระจ่าง ซึ่งสอดคล้องกับ จรรยา เปรมมณี (2540: 9-10) และกรมวิชาการ (2546: 107) ได้กล่าวถึง ประโยชน์การเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้ เพราะผู้เรียนจะมีความพยายามที่จะทำให้สำเร็จบรรลุตามเป้าหมายและผู้เรียนจะได้พัฒนาความรู้ ความคิด ความคงทนของการเรียนรู้ได้อย่างดี นอกจากนี้ความคิดเห็นที่หลากหลายจากการแลกเปลี่ยนความคิด การรับรู้ปัญหา และการร่วมกันหาทางเลือกในการแก้ปัญหา ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการพัฒนากระบวนการคิด ความเข้าใจที่ลึกซึ้งได้ดีมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบร่วมมือยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียด และความผันแปรต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เรียนคนที่ทำหน้าที่อธิบายให้เพื่อนฟังก็จะยิ่งเข้าใจในเนื้อหาสาระมากยิ่งขึ้น

จากความหมาย ความสำคัญ และหลักการของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือได้มีผู้วิจัยหลายท่านได้นำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนไว้อย่างหลากหลาย ดังที่ มนทิตา กิตติโกสินทร์ (2555) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำอักษรนำโดยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลได้ว่านักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 85.57 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด สอดคล้องกับ สุวพร อังกุลติ (2563) ได้ศึกษาการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสรุปผลได้ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 81.09 ของคะแนนเต็มและผลการเรียนรู้หลังเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ สิริรัตน์ น้อยเจริญ (2563) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

นอกจากนี้ ศิลปะยังมีส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานได้เป็นอย่างดี ดังที่ กรมวิชาการ (2545: 2) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของศิลปะไว้ว่า เป็นลักษณะทางธรรมชาติ เป็นการเรียนรู้เทคนิค เรียนรู้วิธีการทำงาน ตลอดจนเปิดโอกาสให้แสดงออกได้อย่างอิสระ ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนให้เกิดการคิดริเริ่มตัดแปลงจินตนาการอย่างสุนทรีย์ภาพ และผู้เรียนจะเล็งเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยและสากลยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ และ ภูษงค์ โรจน์แสงรัตน์ (2556) ก็ได้กล่าวถึงคุณค่าของศิลปะไว้ว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ เป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์ โดยมนุษย์ต้องเรียนรู้ที่จะมีปัญหา ความสร้างสรรค์และการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก อันจะทำให้เราทุกคนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ ผลงานศิลปะจะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่มีคุณค่าของผลงานไม่ใช่แค่ต้องทำให้เหมือนจริง และศิลปะยังเป็นเครื่องปลุกเร้าอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยได้ นอกจากนี้ Libby (2000) ได้กล่าวถึงการสอนศิลปะในผู้เรียนระดับประถมศึกษาไว้ว่า การสอนศิลปะทำให้ผู้เรียนได้รู้จักสังเกต ศึกษาค้นคว้าและการอภิปรายผลงานศิลปะ เพื่อหาแนวทางการทำงานของตนเอง โดยวิธีการต่าง ๆ ที่จะเรียนรู้จะได้จากวิธีการทำงาน ด้วยเหตุนี้ศิลปะจึงมีบทบาทสำคัญที่จะสามารถนำมาช่วยส่งเสริม และพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการและการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ที่มีคุณค่าเพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดทักษะในด้านอื่น ๆ ได้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะเห็นได้ว่าการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์ การวางแผนแบ่งภาระหน้าที่รวมไปถึงการทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยจึงตระหนักว่าหากนักเรียนได้นำเอาศิลปะหรือผลงานศิลปะต่าง ๆ ได้แก่ ภาพวาด งานปั้น ฯลฯ มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ก็จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและความสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการได้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากจะนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือกับการใช้ศิลปะจะช่วยพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพความสามารถของผู้เรียนในทักษะด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยในด้านทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการต่อไป

## กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัย ทฤษฎี และแนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและศิลปะ ดังนี้

### แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

#### 1. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จากการศึกษาผู้วิจัยขอเสนอแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ อารณ ใจเที่ยง (2550: 121) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นักเรียนที่มีความรู้และความสามารถต่างกันได้มีโอกาสร่วมมือกันทำงานเป็นระบบกลุ่ม นักเรียนรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองที่มีต่อกลุ่ม เพื่อให้การทำงานดำเนินไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

อารณ ใจเที่ยง (2550: 122-123) กล่าวถึงขั้นตอนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ครูชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียนจากนั้นครูจัดกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยไม่เกินกลุ่มละ 6 คน โดยมีสมาชิกที่มีทักษะความสามารถกัน ครูชี้แจงวิธีการทำงานเป็นกลุ่มรวมถึงอธิบายบทบาทของการเป็นสมาชิกในกลุ่ม
2. ขั้นสอน ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยเริ่มต้นจากการบอกปัญหาหรืออธิบายงานที่ต้องการให้แต่ละกลุ่มแก้ไขหรือคิดวิเคราะห์หาคำตอบ โดยครูจะเสนอแนะแหล่งค้นคว้าหาข้อมูลพื้นฐานที่ใช้สำหรับการคิดวิเคราะห์ และครูมอบหมายงานให้แต่ละกลุ่มต้องทำอย่างชัดเจน
3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมมือกันทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยสมาชิกทุกคนร่วมกันคิด แสดงความคิดเห็น และรับผิดชอบในกิจกรรม โดยครูควรเลือกใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่น่าสนใจและเหมาะสมกับนักเรียน จากนั้นครูจะสังเกตการทำงานของแต่ละกลุ่ม และครูคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ในกรณีที่นักเรียนสงสัยต้องการความช่วยเหลือ
4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ นักเรียนจะรายงานผลการทำงานกลุ่มตนเอง โดยให้ครูและเพื่อนกลุ่มอื่นซักถามเพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดเจน และเพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่มและรายบุคคล
5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ซึ่งครูจะควรช่วยเสริมเพิ่มเติมความรู้ช่วยคิดให้ครบตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ จากนั้นช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม และพูดคุยในส่วนที่ควรจะต้องปรับปรุงแก้ไข

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะ

จากการศึกษาผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะพบว่าการวิชาการ (2545: 2) ได้ให้ความหมายของคำว่าศิลปะ หมายถึง ลักษณะธรรมชาติของศิลปะเป็นการเรียนรู้เทคนิควิธีการทำงานตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระทำให้นักเรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดัดแปลง จินตนาการมีสุนทรียภาพ รวมไปถึงเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล

ภักดิ์ธิดา ภูริโรจน์ และคณะ (2546) ได้แบ่งประเภทของศิลปะ ไว้ดังนี้

1. วิจิตรศิลป์ (Fine art) บางทีเราก็มักเรียกว่าประณีตศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ด้านจิตใจและอารมณ์แบ่งออกได้เป็น 5 แขนง คือ
  - 1.1 จิตรกรรม หมายถึง การวาดภาพโดยใช้วัสดุการเขียนลงบนพื้นระนาบ
  - 1.2 ประติมากรรม หมายถึง การปั้น การแกะสลัก และการหล่อ
  - 1.3 สถาปัตยกรรม หมายถึง การออกแบบสิ่งก่อสร้างและที่อยู่อาศัย
  - 1.4 วรรณกรรม หมายถึง การประพันธ์ต่าง ๆ
  - 1.5 นาฏศิลป์และดุริยางค์ศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่แสดงออกทางท่าทางและทางเสียงที่มีจังหวะ (สื่อผสม)
2. ประยุกต์ศิลป์ (Applied art) หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางร่างกาย จิตใจได้แก่
  - 2.1 พาณิชยศิลป์ หรือศิลปะเพื่อการค้า
  - 2.2 อุตสาหกรรมศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่เป็นผลผลิตด้านอุตสาหกรรม
  - 2.3 มัณฑนศิลป์ หมายถึง ศิลปะการออกแบบตกแต่ง ภายใน-ภายนอก
  - 2.4 ศิลปหัตถกรรม หมายถึง ศิลปะที่ทำด้วยมือเป็นส่วนใหญ่ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “หัตถศิลป์”

ศิลปะที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ภาพวาด งานปั้น และศิลปะแบบประสม เพื่อมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้และเป็นแนวทางให้กับผู้เรียนในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และออกแบบผลงานศิลปะของกลุ่มตนเอง

## 3. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

จากการศึกษาผู้วิจัยจะขอนำเสนอแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ดังนี้ พงษ์จันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2561: 44) ได้กล่าวถึงการเขียนว่าเป็นทักษะการสื่อสารผ่านตัวอักษร เพื่อใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์ต่าง ๆ โดยสามารถแสดงออกทั้งในรูปแบบศาสตร์และศิลป์เนื่องจากการเขียนทุกชนิดต้องมีหลักการที่ผู้เขียนต้องเรียนรู้ ทำความเข้าใจ และปฏิบัติให้ถูกต้อง ซึ่ง ชญาดา ทับภูมี (2560: 73) ได้ให้ความหมาย

เกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ว่าเป็นการเรียบเรียงเรื่องราวที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิด โดยแสดงออกถึงการสร้างสรรค์ผลงาน มีการแปลงข้อมูลทางความคิดจากความคิดเดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่แล้วนำเสนอเป็นเรื่องราวผ่านการเขียนเรียบเรียงถ้อยคำอย่างเหมาะสมด้วยเหตุนี้ การเขียนเรื่องตามจินตนาการอาจกล่าวได้ว่าเป็นการนำความมาร้อยเรียงเพื่อให้เกิดเรื่องราวโดยผ่านกระบวนการคิดริเริ่มที่ต้องการถ่ายทอดความรู้ ความคิด จินตนาการ เรื่องราว ตลอดจนประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านรูปแบบที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์ โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่านด้วยภาษาที่สื่อความชัดเจนและมีใจความที่สมบูรณ์ ในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเกิดขึ้นได้จากปัจจัยหลากหลายด้านทั้งในด้านบริบททางสังคม ด้านประสบการณ์ของผู้เขียน รวมไปถึงด้านการแสวงหาแง่มุมต่าง ๆ ของผู้เขียน ซึ่งผู้เขียนสามารถเลือกวิธีการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสอนการเขียนเรื่องตามจินตนาการหรือการเขียนเชิงสร้างสรรค์สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพที่ดีได้นั้น ควรต้องคำนึงถึงนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญเพราะจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และจินตนาการได้อย่างเต็มที่ โดยมีครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะหรือสร้างประสบการณ์ เพื่อให้การเขียนเรื่องตามจินตนาการเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิด สติปัญญา องค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์ และสามารถนำไปต่อยอดในการเรียนในการเรียนและการดำรงชีวิตอื่นได้

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยจึงได้ใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ อารมณ์ ใจเที่ยง แต่ได้ปรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นเตรียมการ ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะขั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ และขั้นสรุปบทเรียน โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ครูชี้แจงเนื้อหาของบทเรียนจัดกลุ่มนักเรียนแบบคละความสามารถ โดยมีอัตราเป็นแก๊ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยใช้คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นครูแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มการแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม

2. ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ ครูนำผลงานศิลปะมาให้ให้นักเรียนทั้งชั้นดูและฝึกตั้งคำถามตอบคำถามจากผลงานศิลปะและให้นักเรียนร่วมกันนำคำตอบที่ได้มาช่วยกันเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ประกอบและวิธีการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

3. ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกผลงานศิลปะที่ครูนำเสนอเพื่อที่จะนำมาใช้ในการเขียนเรื่อง และร่วมกันตั้งคำถามจากงานศิลปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบจากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบและสร้างผลงานทางศิลปะจากเรื่องที่แต่งขึ้นเป็นงานกลุ่ม และฝึกเขียนเรื่องสั้น ๆ เป็นงานรายบุคคล

4. ชื่อนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง และผลงานเดี่ยวหน้าชั้นเรียนจากนั้นให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นร่วมกันซักถามและอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

5. ชั้นสรุปบทเรียน ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากบทเรียน ครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมความรู้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทั้งในส่วนที่ดีและส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงในครั้งต่อไป



**ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
ร่วมกับการใช้ศิลปะ**

1. **ขั้นเตรียมการ** ครูชี้แจงเนื้อหาของบทเรียน แบ่งกลุ่มนักเรียน ชี้แจงวิธีการทำงานกลุ่ม และแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม
2. **ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ** ครูให้นักเรียนทั้งชั้นดู ผลงานศิลปะนักเรียนฝึกตั้งคำถามและตอบ คำถามจากผลงานศิลปะ และนำคำตอบที่ได้มา เรียบเรียงเป็นเรื่องราว จากนั้นครูและนักเรียน ร่วมกันสรุปองค์ประกอบ วิธีการเขียนเรื่องที่ได้ แต่งขึ้น
3. **ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงาน ศิลปะ** ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกผลงาน ศิลปะและร่วมกันตั้งคำถามตอบคำถามจากงาน ศิลปะ นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตาม จินตนาการจากคำตอบที่ได้ จากนั้นสร้างสรรค์ ผลงานทางศิลปะจากเรื่องที่แต่งขึ้นเป็นงานกลุ่ม และฝึกเขียนเรื่องสั้น ๆ เป็นงานรายบุคคล
4. **ขั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์** นักเรียน แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเอง และ ผลงานเดี่ยวหน้าชั้นเรียน จากนั้นให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่น ร่วมกันซักถาม อภิปราย และแสดง ความคิดเห็นเพิ่มเติม
5. **ขั้นสรุปบทเรียน** ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป ความรู้จากบทเรียน ครูช่วยเสริมและเพิ่มเติม ส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงในครั้งต่อไป

ความสามารถด้านการเขียน  
เรื่องตามจินตนาการของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ความคิดเห็นของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อ  
การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
ร่วมกับการใช้ศิลปะ

### คำถามของการวิจัย

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร
2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะอยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

### สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

### ขอบเขตของการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน มีผู้เรียนจำนวน 73 คน โดยมีการจัดห้องเรียนแบบอิสระตามความสามารถ

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้องใบโพธิ์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาจากรีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) จำนวนนักเรียน 36 คน

#### 2. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ

2.2.1 ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ



2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

### 3. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

การเขียนเรื่องตามจินตนาการที่กำหนดให้นักเรียนศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 2 การเขียน ตัวชี้วัดที่ ป.4/7 เขียนเรื่องตามจินตนาการ

### 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ผู้วิจัยทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยกำหนดระยะเวลาในการทดลอง 9 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

### นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในความหมายเฉพาะของคำที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้นิยามความหมายของคำต่าง ๆ ดังนี้

**1. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ** หมายถึง การจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มย่อย ๆ จำนวนนักเรียนกลุ่มละ 4-6 คน ครอบคลุมความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน โดยให้นักเรียนได้มีบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับผิดชอบงานร่วมกัน และร่วมกันระดมความคิดและสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มให้บรรลุเป้าหมายในการทำงานอย่างสูงสุด

**2. ศิลปะ** หมายถึง สื่อการสอนเกี่ยวกับผลงานศิลปะที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและผลงานของนักเรียนที่สร้างสรรค์ขึ้นประกอบเรื่องราวที่แต่งโดยใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อ โดยการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วยผลงานศิลปะประเภทภาพวาด งานปั้น และศิลปะแบบประสม ซึ่งศิลปะแบบประสมในงานวิจัยครั้งนี้จะประกอบไปด้วยผลงานศิลปะประเภทภาพวาดและงานปั้น

**3. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ** หมายถึง การจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม โดยการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนการสอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ครูชี้แจงเนื้อหาของบทเรียนจัดกลุ่มนักเรียนแบบครอบคลุมความสามารถ ในอัตราเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยใช้คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นครูแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มการแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม

2. ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ ครูนำผลงานศิลปะมาให้ให้นักเรียนทั้งชั้นดูและฝึกตั้งคำถามตอบคำถามจากผลงานศิลปะ และให้นักเรียนร่วมกันนำคำตอบที่ได้มาช่วยกันเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ประกอบและวิธีการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

3. ขึ้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกผลงานศิลปะที่ครูนำเสนอเพื่อที่จะนำมาใช้ในการเขียนเรื่องและร่วมกันตั้งคำถามจากงานศิลปะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบจากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบและสร้างผลงานทางศิลปะจากเรื่องที่แต่งขึ้นเป็นงานกลุ่ม และฝึกเขียนเรื่องสั้น ๆ เป็นงานรายบุคคล

4. ขึ้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเองและผลงานเดี่ยวหน้าชั้นเรียนจากนั้นให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นร่วมกันซักถามและอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

5. ขึ้นสรุปบทเรียนครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากบทเรียน ครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมความรู้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทั้งในส่วนที่ดีและส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงในครั้งต่อไป

**4. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ** หมายถึง คะแนนความสามารถที่สามารถวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยมีประเด็นการประเมินผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ดังนี้ 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) สาระสำคัญของเรื่อง 3) ความคิดสร้างสรรค์ 4) การใช้ภาษา และ 5) การเขียนสะกดคำ

**5. ความคิดเห็น** หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ซึ่งวัดได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า โดยการวัดระดับ 3 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**6. นักเรียน** หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะในการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้นได้

2. นักเรียนพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการและได้แนวทางในการริเริ่มการเขียนจากผลงานศิลปะหลากหลายประเภท

3. งานวิจัยสามารถเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจการนำผลงานศิลปะไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยหรือรายวิชาอื่น ๆ

## บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พุทธศักราช 2559 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2563) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

- 1.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตรสถานศึกษา
- 1.2 คำอธิบายรายวิชา
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.1 ความหมายของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.2 แนวทางการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.3 แนวทางการสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการ
  - 2.4 การวัดและประเมินผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 3.2 ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 3.3 ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 3.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ
  - 4.1 ความหมายของศิลปะ
  - 4.2 ความสำคัญและคุณค่าของศิลปะ
  - 4.3 ประเภทของศิลปะ
  - 4.4 ประโยชน์ศิลปะกับการจัดการเรียนการสอน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พุทธศักราช 2559 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2563) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

### 1.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับหลักสูตรสถานศึกษา

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พุทธศักราช 2559 (โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร ระดับประถมศึกษา, 2563: 2-3) ได้กล่าวถึง หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ดังนี้

#### วิสัยทัศน์โรงเรียน

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) เป็นสถานศึกษาแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู และบริการวิชาการที่เป็นแบบอย่าง มุ่งจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้ได้มาตรฐานบนพื้นฐานของศิลปะและความเป็นไทย เพื่อความเป็นพลเมืองและพลโลกที่ดี

#### พันธกิจโรงเรียน

1. จัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย และประถมศึกษา เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนบนพื้นฐานของศาสตร์และศิลป์ ความเป็นไทย สู่ความเป็นพลเมืองและพลโลกที่มีคุณภาพ
2. จัดการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูสำหรับนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้
4. บริการวิชาการ และให้ความร่วมมือทางวิชาการแก่ชุมชน
5. ทำนุบำรุง เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม และความเป็นไทย
6. พัฒนาศักยภาพให้มีความเชี่ยวชาญด้านวิชาการ และวิชาชีพ
7. เป็นสวัสดิการการศึกษาของบุตรข้าราชการ พนักงาน และลูกจ้างประจำของมหาวิทยาลัย

#### ปรัชญา

“ปัญญาดี รู้วิถีวัฒนธรรมไทย ก้าวไกลสู่สากล”

#### อัตลักษณ์

“สร้างสรรค์ ทันสมัย ไทยแท้”

#### เอกลักษณ์

“โรงเรียนแห่งความสุขและสร้างสรรค์”

## 1.2 คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

ท14101 ภาษาไทย 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 160 ชั่วโมง (4 ชั่วโมง/สัปดาห์)

ศึกษาและฝึกทักษะทางภาษาผ่านกระบวนการอ่าน เขียน ฟัง ดู และพูด การอ่านออกเสียง แบบบทร้อยแก้วและบทร้อยกรอง อธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวน อ่านเรื่องสั้น ๆ ตอบคำถาม แยกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องทีอ่านโดยระบุเหตุผลประกอบ สรุปความรู้และข้อเท็จจริง คัดลายมือตัวบรรจง เขียนสื่อสารด้วยแผนภาพโครงเรื่อง แผนภาพ ความคิด ย่อความ เขียนจดหมายส่วนตัว เขียนบันทึก เขียนรายงาน เขียนเรื่องตามจินตนาการ จำแนกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นจากการฟังและดู พูดสรุปความ พูดแสดงความรู้ความคิดและความรู้สึก ตั้งคำถามตอบเชิงเหตุผล พูดรายงานเรื่องที่ศึกษา สะกิดคำ บอกความหมายของคำ ระบุชนิด และหน้าที่ของคำในประโยค การใช้พจนานุกรม แต่งบทร้อยกรอง คำขวัญ และบอกความหมายของ สำนวน เปรียบเทียบภาษาไทยกับภาษาอื่น พร้อมทั้งระบุข้อคิดจากนิทานพื้นบ้าน นิทานคติธรรม อธิบายข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง ร้องเพลงพื้นบ้าน ท่องจำบทอาขยาน และบทร้อย กรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ มีนิสัยรักการอ่าน มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด โดยใช้ทักษะกระบวนการทางภาษา กระบวนการคิดและประเมินค่า

เพื่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ตั้งใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ ซักถามและศึกษาเพื่อหาข้อมูล มีความรอบคอบในการทำงาน ใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม มีมารยาทในการพูด การอ่าน การเขียน และการฟัง เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางภาษาอันเป็นเอกลักษณ์และมรดกของชาติ

### มาตรฐาน และตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.4/1, ป.4/2, ป.4/3, ป.4/4, ป.4/5, ป.4/6, ป.4/7, ป.4/8

ท 2.1 ป. 4/1, ป.4/2, ป.4/3, ป.4/4, ป.4/5, ป.4/6, ป.4/7, ป.4/8

ท 3.1 ป. 4/1, ป.4/2, ป.4/3, ป.4/4, ป.4/5, ป.4/6

ท 4.1 ป. 4/1, ป.4/2, ป.4/3, ป.4/4, ป.4/5, ป.4/6, ป.4/7

ท 5.1 ป. 4/1, ป.4/2, ป.4/3, ป.4/4

รวม 33 ตัวชี้วัด

ตารางที่ 2 หัวข้อหน่วยการเรียนรู้รายคาบ รายวิชาภาษาไทย 4 (ท14101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วย	มาตรฐานและตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (คาบ)
6	ประโยค ถ้อยคำ สำนวน	ท1.1 ป.4/1 ป. 4/2 ป.4/3 ท4.1 ป.4/4 ป. 4/6 ท5.1 ป.4/3	- ประโยค - สำนวนไทย - เพลงพื้นบ้าน	15
7	เครื่องหมายวรรคตอน	ท1.1 ป.4/1 ป.4/3 ป.4/4 ท3.1 ป.4/1 ป.4/3 ท5.1 ป.4/2	- เครื่องหมายวรรคตอน - อักษรย่อ - การจำแนกข้อเท็จจริงและ ข้อคิดเห็น	15
8	คำพ้อง	ท1.1 ป.4/1 ป.4/2 ป.4/3 ท2.1 ป.4/4 ท4.1 ป.4/1 ป.4/3	- คำพ้อง - การใช้พจนานุกรม - การย่อความ	14
9	คำขวัญ	ท1.1 ป.4/3 ท2.1 ป.4/2 ป.4/5 ป.4/7 ท4.1 ป.4/5	- คำขวัญ - กลอนสี่ - การเขียนจดหมายส่วนตัว - การเขียนเรื่องตามจินตนาการ	20
10	ภาษาถิ่น	ท1.1 ป.4/3 ป. 4/5 ป. 4/7 ท4.1 ป.4/7 ท5.1 ป.4/1	- ภาษาถิ่น - นิทานพื้นบ้านไทย - การเลือกอ่านหนังสือ - การคาดคะเนเหตุการณ์	14
<b>สอบปลายภาค</b>				<b>2</b>
<b>รวม</b>				<b>80</b>

จากตารางที่ 2 หัวข้อรายคาบรายวิชาภาษาไทย 4 (ท14101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยเลือกใช้หน่วยที่ 9 คำขวัญ ในสาระการเรียนรู้เรื่องการเขียน เรื่องตามจินตนาการ จำนวน 9 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที ซึ่งเนื้อหาจะสอดคล้องกับตัวชี้วัดที่เลือกใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

### 2.1 ความหมายการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

#### ความหมายของการเขียน

การเขียนเป็นทักษะพื้นฐานที่พึงมีในมนุษย์ทุกคนในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากการเขียนเป็นหนึ่งในวิธีการสื่อสารที่สำคัญที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความรู้ มวลประสบการณ์ตลอดจนเรื่องราวต่าง ๆ จากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างสูงสุด ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการเขียนไว้ ดังนี้

จิรวัดน์ เพชรรัตน์ (2555: 179) การเขียนนับได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกันของมนุษย์ในสังคม เป็นเครื่องถ่ายทอดความรู้ ความคิด สติปัญญาของมนุษย์ ทั้งยังเครื่องชี้วัดความเจริญทางด้านภาษาของมนุษย์ การเขียนยังเป็นการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมทางภาษาจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งเพราะการเขียนนั้นมีความถาวรและคงทนจึงสามารถเก็บเป็นหลักฐานได้ดี

โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล (2555: 77) กล่าวถึงการเขียนไว้ว่า การเขียนเป็นทักษะในการใช้ภาษาที่มุ่งถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ความรู้และข้อมูลต่าง ๆ เป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อให้ผู้อ่านได้รับทราบจุดประสงค์ตามเจตนาของผู้เขียน

คณะกรรมการวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ศูนย์วิชาบูรณาการ หมดวิชาภาษาไทย (2556: 179) ได้กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะสำคัญเพื่อใช้ถ่ายทอด เก็บรวบรวม บันทึกสิ่งต่าง ๆ ทั้งสามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน โดยสังคมแต่ละสังคมจะมีการกำหนดสัญลักษณ์ในการสื่อสารที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างความเข้าใจในสังคมนั้น ๆ

นอกจากนี้ ฟองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2561: 44) ได้กล่าวถึงการเขียนว่าเป็นทักษะการสื่อสารผ่านตัวอักษร เพื่อใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์ต่าง ๆ โดยสามารถแสดงออกทั้งในรูปแบบศาสตร์และศิลป์ เพราะการเขียนทุกชนิดต้องมีหลักการที่ผู้เขียนต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจเพื่อปฏิบัติให้ได้อย่างถูกต้อง

จากข้อมูลจึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า การเขียนเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร ถ่ายทอด บันทึก และเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นความรู้ ความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึก และอารมณ์ของผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน การเขียนเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์และยังเป็นเครื่องชี้วัดความเจริญทางด้านอารยธรรมทางภาษาของมนุษย์

### ความหมายของจินตนาการ

การเขียนเป็นส่วนหนึ่งในการถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึก เรื่องราว ตลอดจนประสบการณ์ จินตนาการต่าง ๆ จากผู้ที่ต้องการส่งสารไปยังผู้ที่ต้องการรับสาร โดยใช้ตัวอักษรเป็นเครื่องมือ ในการถ่ายทอด โดยการเขียนจะสามารถถ่ายทอดออกมาได้หลากหลายรูปแบบ และทักษะการเขียน นั้นจะต้องมีความคิดพื้นฐานทางที่จะสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ผ่านประสบการณ์หรือจินตนาการของ ผู้เขียน ซึ่งมีนักวิชาการที่ให้ความหมายของคำว่าจินตนาการไว้ดังนี้

Block (2004: 45) ได้กล่าวถึงคำว่าจินตนาการไว้ว่า จินตนาการเป็นการนึกภาพสร้าง ภาพเคลื่อนไหวในจิตใจที่ทำให้มองเห็นถึงเหตุการณ์ และสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการสร้าง ประสบการณ์การรับรู้ขึ้นมาใหม่เพื่อเก็บไว้ในความทรงจำ

สุจริต เพียรชอบ (2540: 155) ได้ให้ความหมายของจินตนาการว่า จินตนาการเป็น ความสามารถของความคิดคิดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งความคิดเป็นผลผลิตของจิตใจทั้งยังเป็นแหล่งประดิษฐ์ สิ่งที่แปลกและใหม่ อันเป็นผลจากการรับรู้และจากประสบการณ์ที่ได้เคยเรียนรู้มา

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545: 27) ได้กล่าวคำว่าจินตนาการไว้ว่า จินตนาการหรือภาพ ในความคิดเป็นสิ่งที่สมองของมนุษย์สร้างขึ้น โดยเกิดจากประสาทสัมผัสการรับข้อมูลได้ส่งสัญญาณยัง สมองจากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปเปรียบเทียบกับความทรงจำเดิม และเชื่อมโยงข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ในอดีต แล้วจึงแปรข้อมูลเป็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามที่ตนเองเข้าใจได้

นอกจากนี้ ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2557: 12) กล่าวว่า จินตนาการเป็นกระบวนการสร้าง มโนภาพทางจิต เพื่อให้เกิดเป็นภาพตามความต้องการซึ่งจะก่อให้เกิดเป็นภาพเหตุการณ์ ภาพวัตถุ สิ่งของ ภาพสถานที่ หรือภาพรูปร่างหน้าตาต่าง ๆ โดยแต่ละคนจะมีประสบการณ์ที่สะสมมาจากใน อดีต สมองจะจดจำหรือบันทึกผ่านจิตใต้สำนึกทำให้มนุษย์สามารถสร้างจินตนาการได้

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของคำว่า จินตนาการ ได้ว่า จินตนาการเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดผ่านประสาทสัมผัสการรับข้อมูล เพื่อก่อให้เกิดเป็นภาพ เหตุการณ์ ภาพสถานที่ ภาพวัตถุสิ่งของ และลักษณะรูปร่างหน้าตา โดยผ่านกระบวนการสร้าง มโนภาพทางจิตใจเพื่อให้เกิดเป็นภาพต่าง ๆ

### ความหมายการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ถวัลย์ มาศจรัส (2550: 4) การเขียนตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง งานเขียนที่บ่ง บอกถึงความคิด สร้างสรรค์ที่เขียนด้วยสำนวนของผู้เขียนเองอาจมีความทันสมัยให้คุณค่าด้านต่าง ๆ และได้รับการยอมรับจากผู้อ่าน

เกศินี จุฑาวิจิตร (2552: 7) อธิบายไว้ว่า การเขียนตามจินตนาการ คือ การเขียนที่ผู้เขียน มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอถึงความแปลกใหม่ทั้งในด้านเนื้อหา หรือรูปแบบการเขียนต่าง ๆ เพื่อให้ เกิดความแตกต่างไปจากสิ่งที่มีอยู่เดิม



สุทธีวรรณ อินทะกนก (2559: 25) ได้กล่าวถึง การเขียนจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนที่ผู้เขียนถ่ายทอดความรู้ ความคิด ประสบการณ์ จินตนาการ ผ่านตัวอักษรให้มีความแปลกใหม่ทั้งในเรื่องเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ โดยจะอาศัยกลวิธีการถ่ายทอดทางภาษา สำนวนโวหาร ตลอดจนการสร้างงานเขียนให้เกิดคุณค่าและประโยชน์แก่ผู้อ่าน

ชญาดา ทับภูมิ (2560: 73) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การเรียบเรียงเรื่องราวที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน โดยแสดงออกถึงการสร้างสรรค์ผลงานมีการแปลงข้อมูลทางความคิดจากความคิดเดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ แล้วนำเสนอเป็นเรื่องราวผ่านการเขียนเรียบเรียงถ้อยคำอย่างเหมาะสม

ด้วยเหตุนี้จากกล่าวได้ว่าการเขียนเรื่องตามจินตนาการในการวิจัยครั้งนี้จึง หมายถึง ความคิดริเริ่มในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด จินตนาการ เรื่องราว ตลอดจนประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านรูปแบบที่แปลกใหม่ และสร้างสรรค์ โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดความรู้สึก เรื่องราวจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่านด้วยภาษาที่สื่อความชัดเจน ได้ใจความที่สมบูรณ์ชวนให้ผู้อ่านติดตาม

## 2.2 แนวทางการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นความสามารถหนึ่งในการพัฒนาทักษะด้านการเขียนสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีนักวิชาการกล่าวถึงแนวทางการเขียนสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551: 59) กล่าวถึงการเขียนแนวจินตนาการไว้ดังนี้ การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นการใช้ประสบการณ์เดิมของผู้เขียนนำมารวบรวมและผสมกับความคิดใหม่ โดยความคิดใหม่นี้ควรเป็นแนวคิดเชิงบวกและสร้างสรรค์หรือเขียนถึงสิ่งที่เป็นไปได้ และเกิดประโยชน์โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดเรื่อง เริ่มวางจุดมุ่งหมาย วางโครงเรื่องโดยใช้แผนภาพความคิดเป็นหลัก
2. นำความคิดใหม่มาเชื่อมโยงกับความคิดที่มีอยู่ เพิ่มเติมในแผนภาพให้กลมกลืนที่สุด
3. ลำดับความคิด และเรียบเรียงความคิด จากนั้นถ่ายทอดโดยเขียนออกมาเป็นเรื่องที่ตรงตามรูปแบบที่ต้องการ มีคำนำ เนื้อเรื่อง และการสรุปข้อคิดในเชิงบวก

เกศินี จุฑาวิจิตร (2557: 61-70) ได้กล่าวถึงแนวทางการเขียนสร้างสรรค์ไว้ว่า การเขียนสร้างสรรค์จะเริ่มจากการพัฒนาจินตนาการและแนวคิดประกอบการศึกษาสังคม การเรียงร้อยปะติดปะต่อประวัติศาสตร์ เพื่อจินตนาการให้กับส่วนที่ขาดหายไป การสังเกต การติดตามนวัตกรรม การลอกเลียน การดัดแปลง และอ้างอิงเรื่องเล่าเดิมต่าง ๆ ที่ซับซ้อนให้เป็นเรื่องที่เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น การแสวงหาแง่มุมสร้างสรรค์จากประสบการณ์ชีวิตแล้วนำมาเรียบเรียงด้วยวิธีที่สร้างความน่าสนใจ

1. การเขียนสร้างสรรค์เชิงแนวคิดต้องเริ่มจากการมีมโนทัศน์ที่ชัดเจนว่าต้องการนำเสนออะไรในแง่มุมใด ซึ่งจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลาย ดังนี้

- 1.1 การสะท้อนภาพด้วยแง่มุมที่แตกต่าง
- 1.2 การสร้างสรรค์ “เรื่องย่อ” ให้เกิดความโดดเด่น
- 1.3 การเล่าเรื่องไม่เป็นเรื่อง
2. การเขียนสร้างสรรค์รูปแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลาย ดังนี้
  - 2.1 การแปรเปลี่ยนความซับซ้อนให้เป็นความเรียบง่าย
  - 2.2 การใช้ส่วนขยายในเครื่องหมายวงเล็บเพื่อการเล่าเรื่อง
  - 2.3 การใช้เชิงอรรถเพื่อขยายความในการเล่าเรื่อง
  - 2.4 การหักมุมในตอนจบ
  - 2.5 การเลือกเฟ้นถ้อยคำที่แสดงอารมณ์ การใช้คำแสดงฐานะของบุคคล การเลียนแบบเสียงต่าง ๆ
  - 2.6 การใช้ศิลปะทางภาษาในการเรียบเรียงถ้อยคำ ทั้งการลำดับความ การสรุปความ และหลักความสมดุล
  - 2.7 การใช้ศิลปะการปลูกความรู้สึกร่วมกันด้วยการใช้ถ้อยคำหรือข้อความที่มีความหมายขัดแย้ง การใช้สัญลักษณ์ และการใช้คำเปรียบเทียบ

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเขียนสร้างสรรค์มีแนวทางในการเขียนและพัฒนากาเขียนที่เกิดขึ้นได้จากปัจจัยและหลากหลายด้านทั้งในด้านบริบททางสังคม ด้านประสบการณ์ของผู้เขียน รวมไปถึงด้านการแสวงหาแง่มุมต่าง ๆ ของผู้เขียน ซึ่งผู้เขียนสามารถเลือกวิธีการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไป

### 2.3 แนวทางการสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นทักษะกระบวนการที่ผู้เรียนต้องอาศัยความคิดและจินตนาการต่าง ๆ มาใช้ในการถ่ายทอดผลงานการเขียน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตาม ฉะนั้นในการสอนการเขียนเรื่องตามจินตนาการควรมีวิธีการที่กระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดและวิธีการเขียนที่น่าสนใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการสอนเขียนสร้างสรรค์จากนักวิชาการหลายท่านเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสอนการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งเป็นหนึ่งในลักษณะของการเขียนอย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2550: 11) ได้นำเสนอหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

1. กำหนดกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนโดยจะต้องคำนึงถึงหลักสูตรระดับชั้นว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไร กิจกรรมใดตอบสนองวัตถุประสงค์
2. การจัดกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ควรมีการบูรณาการกับกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ

3. การจัดลำดับความยากง่ายของกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับนักเรียน
4. การเลือกสื่อที่จูงใจเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และปลูกฝังให้รักในการเขียน
5. การให้ผู้เขียนได้สร้างสรรค์จินตนาการได้อย่างมีอิสระ

Smith (1973: 9, อ้างถึงใน ชโลบล ทศวิโร, 2542: 66) ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ในการสอนเขียนสร้างสรรค์จะมีหลักเกณฑ์ในการเขียน ดังนี้

1. การเขียนสร้างสรรค์จะต้องเป็นสิ่งที่มีความลักษณะเฉพาะตัวและแปลกใหม่
2. มีความเป็นอนอกนัย (Divergent Thinking) คือ การรวบรวมความรู้ ความคิด ความจริง ความเข้าใจ และทักษะต่าง ๆ ที่เรียนรู้มาสร้างสิ่งใหม่ ๆ ไม่ใช่คำตอบเพียงคำตอบเดียว
3. ครูต้องใช้กลวิธีที่จะกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาความคิดมีอิสระที่จะแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนอาจใช้วิธีการตั้งคำถามหรือสร้างสถานการณ์และในขณะเดียวกันควรมีการผ่อนคลายความตึงเครียดบ้าง
4. ก่อนลงมือเขียนแต่ละครั้งผู้สอนควรให้นักเรียนได้ตั้งจุดมุ่งหมาย และสำรวจความคิดของตนเอง จากนั้นผู้สอนควรมีบทบาทในการเพื่อช่วยเหลือชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดแนวคิด
5. ผู้สอนควรกระตุ้นให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และทำการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับแนวคิดใหม่ โดยครูจะต้องสนับสนุนให้นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่เรียนมาใช้ในการแก้ปัญหา
6. ในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์กระบวนการทำงานมีความสำคัญเท่ากับผลงาน
7. ควรจัดบรรยากาศห้องเรียนให้สะดวกสบายมีอุปกรณ์สำคัญต่อการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศให้เกิดอิสระในการคิด
8. ควรฝึกอ่านและเขียนเชิงสร้างสรรค์หลาย ๆ แนวจะช่วยให้เด็กเรียนรู้จักแนวทางในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดีขึ้น
9. การวัดประเมินผลงานที่เกิดขึ้นจากการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ครูต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูควรชมเชยเรื่องความแปลกใหม่ มีความคิดริเริ่ม และความเป็นตัวของตัวเอง
10. ครูจะต้องอาศัยกระบวนการประชาธิปไตยได้มีการเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน ครูและนักเรียนมีโอกาสสร้างกฎร่วมกัน

ณภัทร สระประเทศ (2544: 22-24) ได้กล่าวว่า การสอนเขียนเรื่องตามจินตนาการ ครูควรจะต้องสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเอง สนุกสนาน มีสื่อเร้าใจ และครูต้องเอาใจใส่ให้นักเรียนให้มากที่สุด โดยมีหลักการสอน ดังนี้

1. ให้นักเรียนได้แสดงแนวความคิดใหม่ถือเป็นการกระทำที่จะทำให้เกิดความสร้างสรรค์
2. การเขียนสร้างสรรค์ควรมีหลายแบบตามความต้องการของผู้เรียน
3. การสร้างบรรยากาศให้อบอุ่น การสนับสนุนให้เกิดความคิดในการเขียนอย่างอิสระ
4. การกระตุ้นให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมมาเขียนเป็นเรื่องราว

สำลี รักสุทธี (2553: 134 -148) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนเขียนไว้ดังนี้ การเขียนเป็นการสื่อสารที่ต้องใช้ความรู้ ความคิด ข้อมูล ตลอดจนจินตนาการในการเขียนโดยเริ่มจากการเขียนง่าย ๆ ที่นักเรียนปฏิบัติได้

1. การเขียนคำ กลุ่มคำ และประโยคจากภาพ เป็นการฝึกให้เขียนตามความรู้หรือข้อมูล เป็นการเขียนจากรูปธรรมซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเขียนจากสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือการเขียนจากความคิดและจินตนาการ

2. การเขียนคำหรือบทสนทนาจากภาพ การให้นักเรียนเขียนคำสนทนาของคนหรือสัตว์สั้น ๆ จะทำให้นักเรียนได้พัฒนาการเขียนสื่อความเพื่อก้าวสู่การเขียนเรื่องได้ดีขึ้น

3. การเขียนลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง นักเรียนจะได้ฝึกใช้ความคิดหรือแปลความคิดจากภาพ เหตุการณ์ ที่เห็นว่าควรเขียนสื่อความคิดนั้นให้คนอื่นรู้ได้อย่างไร ซึ่งจะนำนักเรียนสู่การพัฒนาการเขียนต่อไป

4. การให้นักเรียนฝึกเขียนข้อคำถาม ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร เพราะอะไร

5. การให้นักเรียนฝึกเขียนอย่างหลากหลาย โดยนำเรื่องใกล้ตัวที่นักเรียนประสบพบเจอจากสถานการณ์ในชีวิตจริง เพราะนักเรียนจะพบเห็น สัมผัส รับรู้กับสิ่งใกล้ตัว

6. การเขียนความคิดออกมาเป็นประโยค หรือเรื่องสั้น ๆ ให้นักเรียนฝึกเขียนความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรู้ การเขียนในขั้นนี้เป็นการเขียนในเชิงนามธรรม หรือเขียนความคิดจินตนาการของตนเพื่อให้นักเรียนรับรู้เป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นตัวอักษร

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสอนการเขียนเรื่องตามจินตนาการหรือการเขียนเชิงสร้างสรรค์สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพที่ดีได้นั้น ควรต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด ประสบการณ์และจินตนาการได้อย่างเต็มรูปแบบ โดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะหรือสร้างสถานการณ์ ประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดองค์ความรู้ใหม่อย่างสร้างสรรค์

#### 2.4 การวัดและประเมินผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นการเขียนที่ผู้เขียนได้เขียนจากความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์และจินตนาการของตัวเอง โดยสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งหลังจากการสร้างสรรคผลงานคือ การวัดและการประเมินผลงานเขียนดังกล่าว การกำหนดหลักเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลการเขียน เรื่องตามจินตนาการและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยจึงได้ศึกษาหลักเกณฑ์จากนักวิชาการไว้ ดังนี้

กรมวิชาการ (2545: 25) ได้กล่าวถึงลักษณะการพิจารณาการเขียนตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ คือ

1. ให้ความคิดแปลกใหม่ หมายถึง ความคิดที่ไม่ซ้ำแบบหรือไม่ได้ลอกเลียนผู้อื่นมาเป็นความคิดที่ผู้เขียนคิดขึ้นเองหรือดัดแปลงอย่างแยกคางด้วยภูมิปัญญาของตนเอง
2. ใช้ภาษาคมคาย กะทัดรัด ทั้งนี้ต้องเป็นภาษาที่ไม่ผิดแปลกไปจากระเบียบของภาษาที่เป็นที่ยอมรับกัน
3. สามารถเร้าความรู้สึกของผู้รับสาร อาจจะเป็นความขบขัน ความเศร้า ความปิติยินดี ความพิศวงความซาบซึ้งความอาลัย ฯลฯ อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันได้
4. เป็นประโยชน์ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ได้แก่ ให้ข้อคิดในการดำรงชีวิต ชี้ให้เห็นคุณหรือโทษของการกระทำบางอย่าง

ถวัลย์ มาสจรัส (2546 : 171 -172) ได้กล่าวถึงเกณฑ์ในการตัดสินการเขียนสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความชัดเจน ได้แก่ ความแจ่มชัดทางภาษาเขียนที่กระจ่างไม่คลุมเครือ
2. ความกระชับของถ้อยคำ ได้แก่ การใช้ถ้อยคำที่ตรงความหมาย
3. คำมีอำนาจสามารถสะกดให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมไปกับลีลาการเขียนในแต่ละบท
4. มีแนวคิดใหม่ในท่วงทำนองการเขียนแต่ละครั้งมีการถ่ายทอดความคิดแปลกใหม่ที่มีคุณค่าอยู่เสมอซึ่งจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกที่ไม่จำเจ
5. มีความงดงามและสละสลวยคือการเลือกใช้คำ การใช้ประโยคที่เป็นเอกภาพเดียวกันอ่านแล้วไม่สะดุดถ้อยคำสละสลวย

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2559: 3) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการจำนวน 5 รายการประเมิน ประกอบด้วย 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) สาระสำคัญของเรื่องที่เขียนตามจินตนาการ 3) การใช้ภาษา 4) การเขียนสะกดคำ และ 5) ความเป็นระเบียบเรียบร้อย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การตั้งชื่อเรื่อง ประกอบด้วยการประเมิน 3 รายการ ได้แก่
  - 1.1 ชื่อเรื่องมีคำที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับภาพ
  - 1.2 สื่อความหมายได้ตรงหรือสอดคล้องกับภาพ
  - 1.3 ข้อความ/ประโยค/วลีถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา
 เกณฑ์การให้คะแนน คือ
  - 3 คะแนน หมายถึง ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ครบ 3 ข้อ
  - 2 คะแนน หมายถึง ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ
  - 1 คะแนน หมายถึง ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ

2. สาระสำคัญของเรื่องที่เขียนตามจินตนาการ ประกอบด้วยการประเมิน 5 รายการ ได้แก่

- 2.1 ได้สาระ
- 2.2 มีความต่อเนื่อง
- 2.3 มีความสอดคล้องกับภาพ
- 2.4 ความเป็นเหตุเป็นผล
- 2.5 มีความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การให้คะแนน คือ

- 5 คะแนน หมายถึง เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 5 ข้อ
- 4 คะแนน หมายถึง เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 4 ข้อ
- 3 คะแนน หมายถึง เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 3 ข้อ
- 2 คะแนน หมายถึง เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 2 ข้อ
- 1 คะแนน หมายถึง เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 1 ข้อ

3. การใช้ภาษา ประกอบด้วยการประเมิน 5 รายการ ได้แก่

- 3.1 การเลือกใช้คำได้ถูกต้องตามกาลเทศะ
- 3.2 เรียงลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง
- 3.3 เขียนเว้นวรรคตอนได้ถูกต้อง
- 3.4 ใช้คำสุภาพ
- 3.5 ประโยคถูกต้องตามหลักภาษา

เกณฑ์การให้คะแนน คือ

- 5 คะแนน หมายถึง ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 5 ข้อ
- 4 คะแนน หมายถึง ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 4 ข้อ
- 3 คะแนน หมายถึง ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 3 ข้อ
- 2 คะแนน หมายถึง ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ
- 1 คะแนน หมายถึง ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ

4. การเขียนสะกดคำ

เกณฑ์การให้คะแนน คือ

- 5 คะแนน หมายถึง เขียนถูกต้องทุกคำ
- 4 คะแนน หมายถึง เขียนผิดไม่เกิน 3 คำ
- 3 คะแนน หมายถึง เขียนผิดไม่เกิน 5 คำ
- 2 คะแนน หมายถึง เขียนผิดไม่เกิน 7 คำ
- 1 คะแนน หมายถึง เขียนผิดตั้งแต่ 8 คำขึ้นไป

5. ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ประกอบด้วยการประเมิน 2 รายการ ได้แก่

5.1 เขียนตัวอักษรอ่านง่าย

5.2 สะอาดเรียบร้อย

เกณฑ์การให้คะแนน คือ

2 คะแนน หมายถึงเขียนได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ

1 คะแนน หมายถึง เขียนได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ

วนิดา กุลภัทร์แสงทอง (2554: 106-107) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การตั้งชื่อเรื่อง

1.1 ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมกับภาพหรือเรื่อง กระชับน่าสนใจ

1.2 ตั้งชื่อเรื่องได้เหมาะสมกับภาพหรือเรื่อง กระชับแต่ไม่น่าสนใจ

2. การใช้ภาษาใช้สื่อความได้ชัดเจน เห็นภาพ เกิดความรู้สึกคล้อยตาม

2.1 ใช้คำถูกต้อง สื่อความได้ชัดเจนเห็นภาพทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม

2.2 ใช้คำถูกต้อง สื่อความได้ชัดเจนแต่ไม่เห็นภาพไม่เกิดความรู้สึกคล้อยตาม

2.3 ใช้ไม่คำถูกต้อง สื่อความได้ไม่ชัดเจนแต่ไม่เห็นภาพไม่เกิดความรู้สึกคล้อยตาม

3. เนื้อเรื่อง

3.1 เนื้อหาถูกต้องสอดคล้องกับข้อมูลท้องถิ่นและครบถ้วน

3.2 เนื้อหาถูกต้องสอดคล้องกับข้อมูลท้องถิ่นแต่ไม่ครบถ้วน

3.3 เนื้อหาไม่ถูกต้องสอดคล้องกับข้อมูลท้องถิ่นแต่ไม่ครบถ้วน

4. ลำดับเนื้อหาได้ต่อเนื่องสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง

4.1 ลำดับเนื้อหาได้ต่อเนื่องสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง

4.2 ลำดับเนื้อหาได้ต่อเนื่องแต่บางช่วงไม่สอดคล้องกัน

5. การคิดริเริ่ม

5.1 มีความคิดในการเขียนแปลกใหม่ไม่ซ้ำหรือเลียนแบบ

5.2 มีความคิดในการเขียนแปลกใหม่แต่ดัดแปลงมาจากของผู้อื่น

6. การสะกดคำ

6.1 เขียนหนังสือไม่ตกล่น ถูกทุกคำ

6.2 เขียนหนังสือตกล่น เขียนผิด 1-5 คำ

จกกล วจนะเสถียร (2559: 78-79) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียน  
เชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. การตั้งชื่อเรื่อง ได้แก่
  - 1.1 ชื่อเรื่องสื่อความได้เหมาะสมกับเรื่องกระชับน่าสนใจ
  - 1.2 ชื่อเรื่อง สื่อความได้เหมาะสมกับเรื่องแต่ไม่กระชับ ไม่น่าสนใจ
  - 1.3 ชื่อเรื่องสื่อความไม่เหมาะสมกับเรื่องไม่กระชับ ไม่น่าสนใจ
2. เนื้อเรื่อง และการเรียงลำดับเหตุการณ์ ได้แก่
  - 2.1 เนื้อหามีสาระถูกต้องชัดเจน มีประเด็นครบถ้วนเรียงลำดับเหตุการณ์ได้ต่อเนื่อง สอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง
  - 2.2 เนื้อเรื่องมีสาระถูกต้อง แต่มีประเด็นไม่ครบถ้วน เรียงลำดับเหตุการณ์ได้ต่อเนื่อง แต่บางช่วงไม่สอดคล้องกัน
  - 2.3 เนื้อหามีสาระไม่ถูกต้องชัดเจน มีประเด็นไม่ครบถ้วน เรียงลำดับเหตุการณ์ ไม่ต่อเนื่อง ใจความววน
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้แก่
  - 3.1 ใช้คำถูกต้องหลากหลายมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สื่อ ความได้ชัดเจนเห็นภาพเกิด ความรู้สึกคล้อยตาม
  - 3.2 ใช้คำถูกต้องหลากหลายมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ แต่สื่อความได้ไม่ค่อยชัดเจน ไม่เห็นภาพ ไม่เกิดความรู้สึกคล้อยตาม
  - 3.3 ใช้คำถูกต้อง หลากหลาย สร้างสรรค์ แต่สื่อความได้ไม่ชัดเจน ไม่เห็นภาพ ไม่เกิด ความรู้สึก
4. การเขียนคำเชื่อมโยงประโยค ได้แก่
  - 4.1 ใช้คำเชื่อมโยงประโยคเหมาะสม สละสลวย อ่านแล้วสัมพันธ์ต่อเนื่อง
  - 4.2 ใช้คำเชื่อมโยงประโยคเหมาะสม ไม่สละสลวย อ่านแล้วสัมพันธ์ต่อเนื่อง
  - 4.3 ใช้คำเชื่อมโยงประโยคไม่เหมาะสม ไม่สละสลวย อ่านแล้วไม่สัมพันธ์ต่อเนื่อง
5. การเขียนสะกดคำ ได้แก่
  - 5.1 เขียนสะกดคำถูกต้องทุกคำ
  - 5.2 เขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง 1-5 คำ
  - 5.3 เขียนสะกดคำไม่ถูกต้องมากกว่า 5 คำ

โดยในแต่ละข้อจะมีเกณฑ์การให้คะแนน 3, 2, และ 1 ตามลำดับ แต่จะมีน้ำหนักแตกต่างกัน ตามความยากง่ายของแต่ละประเด็นมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน คือ



1. การตั้งชื่อเรื่อง (มีน้ำหนักเท่ากับ 1) คะแนนเต็ม 3 คะแนน
2. เนื้อเรื่องและการเรียงลำดับเหตุการณ์ (มีน้ำหนักเท่ากับ 3) คะแนนเต็ม 9 คะแนน
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (มีน้ำหนักเท่ากับ 2) คะแนนเต็ม 9 คะแนน
4. การเขียนคำเชื่อมโยงประโยค (มีน้ำหนักเท่ากับ 2) คะแนนเต็ม 6 คะแนน
5. การเขียนสะกดคำ (มีน้ำหนักเท่ากับ 1) คะแนนเต็ม 3 คะแนน

รวม 5 ประเด็นการประเมินจะมีคะแนนเต็ม 30 คะแนนโดยมีการแปลความหมายแบบวัดทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

คะแนนระหว่าง 24 - 30 หมายถึง ดี

คะแนนระหว่าง 17 - 23 หมายถึง พอใช้

คะแนนระหว่าง 10 - 16 หมายถึง ต้องปรับปรุง

นอกจากนี้ วรรณา เครือเนียม (2531: 38) ได้กล่าวถึง การประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นงานเขียนที่เกิดจากการถ่ายทอดจินตนาการความรู้สึกนึกคิดแปลกแตกต่างจากสิ่งเดิม ดังนั้นในการวัดและประเมินผลงานการเขียนของนักเรียน ครูควรจะต้องให้ความสำคัญอย่างมาก ครูควรพิจารณาความคิด ความสามารถในการลำดับเรื่องราว การถ่ายทอด การใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษาที่ไพเราะสละสลวย มีความเหมาะสมกับเรื่องราว ทั้งนี้ครูจึงต้องมีเกณฑ์การพิจารณาที่แน่นอน ดังนั้น การประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์จึงควรมีเกณฑ์ที่แน่นอนคำนึงถึงไว้และครอบคลุมความสามารถทุกด้านของนักเรียนแต่ละคน

จากการศึกษาข้อมูลกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากตำรา เอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ จึงทำให้ทราบว่า การประเมินผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการนั้นจำเป็นต้องมีการกำหนดกฎเกณฑ์รายละเอียดต่าง ๆ อย่างชัดเจน เพื่อประกอบการพิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนที่เที่ยงตรงเหมาะสม และครอบคลุมความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการเขียนทุกด้าน เพื่อใช้ในการวัดและประเมินผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นไปอย่างเที่ยงตรงและครอบคลุม โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลเกณฑ์การวัดและประเมินผลการเขียนเรื่องตามจินตนาการครั้งนี้มาจากการสังเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ จากผู้เชี่ยวชาญ สำนักงานฯ และนักการศึกษาหลากหลายท่าน เพื่อกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผลความสามารถที่วัดได้จากการทำแบบสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยมีประเด็นการประเมินผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ดังนี้ 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) สาระสำคัญของเรื่อง 3) ความคิดสร้างสรรค์ 4) การใช้ภาษา และ 5) การเขียนสะกดคำ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการแบบ Scoring Rubric เพื่อกำหนดแนวทางในการตัดสินอย่างยุติธรรมและเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

#### 3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นวิธีการจัดกิจกรรมการสอนที่ช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยเป็นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ต่างความสามารถเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อมุ่งสู่เป้าหมายร่วมกัน มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ไว้ดังนี้

Slavin (1987: 4) อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการสอนหนึ่งที่กำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันมาทำงานร่วมกัน โดยปกติอาจกำหนดจำนวนนักเรียนให้มีนักเรียนจำนวน 4 คน โดยเรียนและวัดจากการทำแบบทดสอบซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน ครั้งที่ 1 หาค่าเฉลี่ยของทั้งกลุ่ม ครั้งที่ 2 พิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนเป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องเรียนรู้ร่วมกันรับผิดชอบงานของกลุ่มร่วมกัน โดยที่กลุ่มจะประสบความสำเร็จได้ เมื่อสมาชิกทุกคนได้เรียนรู้บรรลุตามจุดหมายเช่นเดียวกัน นั่นคือการเรียนเป็นกลุ่มหรือเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542: 34) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีวิธีจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับการจัดการบรรยากาศแวดล้อมในการเรียนให้ผู้เรียน โดยจะให้นักเรียนเรียนรู้เป็นกลุ่ม ซึ่งมีสมาชิกในกลุ่มที่มีความสามารถแต่สมาชิกทุกคนจะมีส่วนร่วมในความสำเร็จของกลุ่ม อีกทั้งคนที่เรียนเก่งจะมีโอกาสช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมรับผิดชอบตนเองและกลุ่ม

ไสว พักขาว (2544: 193) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนการสอนที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มโดยในกลุ่มจะมีผู้เรียนที่มีความสามารถกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีโอกาสการช่วยเหลือสนับสนุนสมาชิกในกลุ่ม เพื่อให้สำเร็จตามจุดประสงค์ของตนเองและกลุ่ม

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550: 121) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ หมายถึง กิจกรรมการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถต่างกันได้มีโอกาสร่วมมือกันทำงานกลุ่มอย่างความตั้งใจและเต็มใจ ร่วมกันรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตน เพื่อทำให้งานของกลุ่มสำเร็จตามเป้าหมายได้

จากการศึกษาความหมายของการเรียนแบบร่วมมือของนักวิชาการหลายท่านผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มย่อย ๆ จำนวนนักเรียน 4-6 คน คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน โดยให้นักเรียนได้แบ่งบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับผิดชอบงานร่วมกันทั้งในส่วนงานของตนเองและงานของกลุ่มรวมถึงร่วมกันระดมความคิดและสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มให้บรรลุเป้าหมายในการทำงานอย่างสูงสุด

### 3.2 ลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ การปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นเพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของการจัดการเรียนรู้การร่วมมือไว้ดังนี้

ซาตรี เกิดธรรม (2545: 8-10) ได้กล่าวถึงแนวคิดหลักและลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ 6 ประการ ได้แก่

1. การจัดกลุ่ม หมายถึง การจัดกลุ่มนักเรียนที่จะเข้าร่วมทำกิจกรรมด้วยกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด
2. ความมุ่งมั่น หมายถึง ความมุ่งมั่น อุดมการณ์ของผู้เรียนที่จะทำงานร่วมกันซึ่งจะต้องมีความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้และมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลร่วมกัน
3. การจัดการ หมายถึง การจัดการกลุ่มให้สามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวมถึงการจัดการของผู้สอน การจัดการภายในกลุ่ม เพื่อให้การทำกิจกรรมของกลุ่มประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ
4. ทักษะทางสังคม หมายถึง การพัฒนาให้เด็กมีทักษะในการทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกันให้มีการร่วมมือช่วยเหลือกันอย่างจริงใจ ให้กำลังใจกันมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและที่สำคัญที่สุด คือ ต้องรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
5. กฎพื้นฐาน 4 ข้อ หมายถึง หลักการพื้นฐานของการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกันซึ่งจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การยอมรับความสามารถซึ่งกันและกัน ความเสมอภาค และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง
6. รูปแบบของกิจกรรม หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมในการทำงานกลุ่มซึ่งมีหลากหลาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัญหาหรือสถานการณ์ที่จะศึกษา

วัชรา เล่าเรียนดี (2547: 2) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือไว้ 4 ประการ ได้แก่

1. สมาชิกจะรับผิดชอบต่อกันร่วมกัน ช่วยกันปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จโดยมีเป้าหมายร่วมกันหรือเป้าหมายเดียวกัน มีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลและสื่อวัสดุอุปกรณ์
2. สมาชิกกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์กันร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
3. สมาชิกกลุ่มทุกคนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่องาน แต่ละคนจะต้องร่วมกันทำงานเต็มความสามารถ

4. สมาชิกกลุ่มมีทักษะการทำงานกลุ่มมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ครูต้องสอนฝึกทักษะการทำงานกลุ่มแก่นักเรียน และประเมินผลการทำงานกลุ่มของนักเรียนด้วย

ทิตินา แชมมณี (2554: 265) กล่าวถึง การเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ 5 ประการ ได้แก่

1. รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือต้องพึ่งพาอาศัยกัน โดยจะต้องถือว่าทุกคนนั้นมีความสำคัญเท่ากัน และจะต้องพึ่งพากันเพื่อให้เกิดความสำเร็จร่วมกัน

2. การเรียนรู้ต้องหันหน้าปรึกษากัน มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล

3. การอาศัยการทำงานร่วมกัน เพื่อฝึกทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม

4. การทำงานร่วมกันจะต้องมีการประเมินกระบวนการทำงานของกลุ่ม

5. การวัดผลสัมฤทธิ์จะต้องมีทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้

จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีลักษณะสำคัญ ในการจัดการเรียนรู้คือการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องพึ่งพาอาศัยกัน สมาชิกทุกคนจะต้องมีบทบาทหน้าที่ในการรับผิดชอบต่องานและต่อกลุ่ม โดยสมาชิกทุกคนจะต้องร่วมกันทำงานอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมายของกลุ่ม

### 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนนั้นได้มีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกัน โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ดังนี้

อรพรรณ พรสีมา (2540: 65-66) ได้อธิบายขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียม กิจกรรมในขั้นเตรียมประกอบด้วยครูแนะนำทักษะในการเรียนรู้ร่วมกันและจัดกลุ่มเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละ 4 คน ครูควรแนะนำเกี่ยวกับระเบียบของกลุ่มบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียนและการทำกิจกรรมร่วมกันการฝึกทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับกลุ่ม

2. ขั้นกิจกรรมกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้กันในกลุ่มย่อยโดยที่แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายเป็นขั้นตอนที่สมาชิกในกลุ่มจะได้ร่วมกันรับผิดชอบต่อผลงานของกลุ่ม ในขั้นนี้ครูจะกำหนดให้นักเรียนใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการทำกิจกรรม

3. ขั้นการตรวจสอบผลงานและทดสอบ ในขั้นนี้จะเป็นการตรวจสอบว่านักเรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ครบถ้วนแล้วหรือไม่ และผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร โดยการตรวจสอบงานกลุ่มและงานเดี่ยว และจะต้องเสริมสิ่งที่นักเรียนยังขาดจากนั้นจึงจะทำการทดสอบ

4. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม เป็นสรุปบทเรียนจากนักเรียนและครู กล่าวถึงสิ่งที่นักเรียนไม่เข้าใจ ผู้สอนควรอธิบายเพิ่มเติม ครูและนักเรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่มและพิจารณาว่าอะไรคือจุดเด่นของงานอะไรคือสิ่งที่ยังต้องปรับปรุง

วัฒนาพร รัชงษ์ (2542: 35) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยสามารถสรุปได้ 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นเตรียม นักเรียนจัดกลุ่มเล็ก ๆ โดยผู้สอนชี้แจงหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม และแนะนำระบบการทำงานกลุ่ม จากนั้นครูแจ้งวัตถุประสงค์และฝึกฝนทักษะที่จำเป็นในการทำงานร่วมกัน

2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูจะเริ่มต้นนำเข้าสู่สาระการเรียนรู้ ชี้แจงแหล่งข้อมูล รวมถึงการมอบหมายงาน

3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้เรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยที่แต่ละคนมีหน้าที่ของตนเอง

4. ขั้นทดสอบและตรวจสอบผลงาน เป็นขั้นการตรวจสอบว่านักเรียนปฏิบัติครบถ้วนรวมถึงการตรวจสอบผลการปฏิบัติ และการตรวจสอบผลงานของกลุ่ม

5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนต้องสรุปบทเรียนและประเมินการทำงาน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550: 122-123) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ครูชี้แจงจุดประสงค์ของบทเรียนจากนั้นครูจัดกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยไม่เกินกลุ่มละ 6 คน โดยมีสมาชิกที่มีความสามารถกัน ครูชี้แจงวิธีการทำงานเป็นกลุ่มรวมถึงอธิบายบทบาทของการเป็นสมาชิกในกลุ่ม

2. ขั้นสอน ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยเริ่มต้นจากการบอกปัญหาหรืออธิบายงานที่ต้องการให้แต่ละกลุ่มแก้ไขหรือคิดวิเคราะห์หาคำตอบ โดยครูจะเสนอแนะแหล่งค้นคว้าหาข้อมูลพื้นฐานที่ใช้สำหรับการคิดวิเคราะห์ และคร่อมอบหมายงานให้แต่ละกลุ่มต้องทำอย่างชัดเจน

3. ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมมือกันทำงาน โดยสมาชิกร่วมกันคิดเสนอสิ่งที่คิดและรับผิดชอบในกิจกรรม โดยครูจะเลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับนักเรียน จากนั้นครูจะสังเกตการทำงานของกลุ่มและครูจะทำหน้าอำนวยความสะดวกให้นักเรียนหากต้องการความช่วยเหลือ

4. ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ นักเรียนจะรายงานผลการทำงานกลุ่มตนเอง โดยให้ครู และเพื่อนกลุ่มอื่นซักถามเพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดและเพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของกลุ่ม และรายบุคคล

5. ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ซึ่งครูจะควรช่วยเสริมเพิ่มเติมความรู้ช่วยคิดให้ครบตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ จากนั้นช่วยกัน ประเมินผลการทำงานกลุ่มและพูดคุยในส่วนที่ควรจะต้องปรับปรุงแก้ไข

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552: 186) ได้กล่าวถึงการเรียนการสอนแบบร่วมมือไว้ว่าจะมีลำดับ ขั้นตอนที่สำคัญคือ ขั้นเตรียม ขั้นสอน ขั้นทำงานกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงาน ขั้นสรุปและประเมิน

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะมีลำดับขั้นตอนที่สำคัญอยู่ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมการ ขั้นสอน ขั้นกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ และขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม

### 3.4 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์และข้อดีของการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกันไว้หลายท่านดังต่อไปนี้

สุรศักดิ์ หลาบมาลา (2532: 1-13) และ บุญชม ศรีสะอาด (2537: 122) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้ในการเรียนการสอนว่ามีข้อดีหลายประการ ได้แก่

1. นักเรียนที่เรียนเก่งจะสามารถเข้าใจสิ่งที่ครูสอนได้ดีและสามารถเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากครูเป็นภาษาพูดของเด็กและอธิบายให้สมาชิกฟังได้ทำให้เพื่อนเข้าใจได้ดีขึ้น

2. นักเรียนที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้สมาชิกจะสามารถเข้าใจบทเรียนยิ่งขึ้น เพราะยิ่งอธิบายก็ยิ่งทำให้เข้าใจบทเรียนที่ตนเองอธิบายยิ่งขึ้น

3. การสอนหรืออธิบายให้สมาชิกเป็นการทำให้สมาชิกในกลุ่มได้รับการใส่ใจทำให้สมาชิกเอาใจใส่มากยิ่งขึ้น

4. นักเรียนช่วยเหลือกัน เนื่องจากมีการวัดประเมินผลการทำงานแบบกลุ่ม

5. นักเรียนเข้าใจตนเองมีส่วนในการเพิ่มหรือลดคะแนนของกลุ่ม ดังนั้นจึงควรทำอย่างเต็มที่ จะอาศัยเพียงเพื่อนไม่ได้

6. นักเรียนได้ฝึกทักษะการมีส่วนร่วมในสังคม มีหัวหน้ากลุ่ม ผู้ช่วย และมีสมาชิกในกลุ่มซึ่งเป็นการเรียนรู้การทำงานร่วมกัน

7. นักเรียนเรียนรู้กระบวนการทำงานกลุ่ม ต้องมีวางแผนการทำงาน ทบทวนการทำงาน เพื่อให้ประสิทธิภาพของงาน

8. นักเรียนที่มีความสามารถมากจะมีบทบาทในห้องเรียนยิ่งขึ้น และนักเรียนจะรู้ว่าตนเองมีหน้าที่ทางสังคมด้วย

9. การตั้งคำถามและตอบคำถามในชั้นเรียนจะมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพราะมีผลต่อคะแนนกลุ่ม นักเรียนจะมีความผูกพันกันมากขึ้น

10. นักเรียนมีความกล้าที่จะซักถามทำให้นักเรียนเรื่องที่ตนสนใจหรือยังไม่กระจ่าง

นอกจากนี้ จรรยา เปรมมณี (2540: 9-10) และกรมวิชาการ (2546: 107) ยังได้กล่าวถึงประโยชน์การเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น เพราะนักเรียนมีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น ก่อให้เกิดการพัฒนาของความรู้ ความคิด และเสริมแรงจูงใจ นอกจากนี้ ความคิดเห็นที่หลากหลายจากการแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน รับรู้ปัญหาและทางเลือกในการแก้ปัญหาจะช่วยส่งเสริมการพัฒนากระบวนการคิด ความเข้าใจลึกซึ้ง

จากการศึกษาประโยชน์และข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือนอกจากจะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มแล้ว ในกระบวนการในการจัดกลุ่ม และการทำงานร่วมกันนั้นนักเรียนทุกคนจะได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองที่มีต่อกลุ่มหรือต่อสังคม รวมไปถึงการได้รู้จักคิด วางแผน เพื่อให้กลุ่มของตนเองสามารถทำงานได้อย่างสำเร็จ กระบวนการกลุ่มนั้นยังส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การรู้จักหน้าที่และเคารพต่อความคิดเห็นของกลุ่มอีกด้วย

#### 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

##### 4.1 ความหมายของศิลปะ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งในที่สามารถช่วยสร้างสรรค์จินตนาการของนักเรียนได้นักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามไว้อย่างหลากหลายเกี่ยวกับนำศิลปะมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป ได้แก่ ศิลปะ ศิลปศึกษา และศิลปะสร้างสรรค์ ซึ่งคำนิยามเหล่านี้ ก็ได้มีนักวิชาการเหล่านั้นได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2545: 25-27) ได้สรุปความหมายของศิลปะ ดังนี้

1. ศิลปะ หมายถึง การจำลองแบบ
2. ศิลปะ หมายถึง การแสดงออก
3. ศิลปะ หมายถึง ประสบการณ์
4. ศิลปะ หมายถึง การแสดงออกซึ่งอารมณ์หรือสิ่งที่อยู่ภายในของชีวิต

มานพ ถนอมศรี (2546: 14) กล่าวว่า ศิลปะเป็นผลงานสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมาโดยผ่านสื่อเทคนิควิธีการต่าง ๆ มีหลากหลายรูปแบบและผลงานที่จะได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปะนั้นต้องมีคุณค่าต่อจิตใจหรือก่อให้เกิดการสะท้อนอารมณ์

จากการได้ศึกษานิยามของคำว่าศิลปะข้างต้นอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ศิลปะ หมายถึง ผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้ได้แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการโดยอาศัยวิธีการต่าง ๆ อย่างอิสระของผู้ถ่ายทอดและผลงานศิลปะยังให้คุณค่าในด้านใดด้านหนึ่ง

#### 4.2 ความสำคัญและคุณค่าของศิลปะ

ศิลปะถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่มีความสำคัญและมีคุณค่าต่อพัฒนาการและด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ทั้งในด้านร่างกาย ด้านจิตใจ รวมถึงด้านอารมณ์ ซึ่งมีนักวิชาการได้กล่าวถึงคุณค่าและความสำคัญของศิลปะไว้ดังนี้

วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2536) ศิลปะไม่ว่าจะแขนงใดต่างมีมูลฐานสำคัญที่สนับสนุนให้มนุษย์ดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข เพราะศิลปศึกษามีคุณค่าในการพัฒนาผู้เรียนให้เติบโตมาที่มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ เสริมสร้างพฤติกรรม ส่งเสริมอารมณ์ สติปัญญา ร่างกาย และสังคม อีกทั้งศิลปศึกษายังช่วยให้คนในสังคมเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรมของชาติ ปลูกฝังพฤติกรรมที่ดีงาม ช่วยให้คนทำหน้าที่ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บุญรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2556) ได้กล่าวถึงคุณค่าของศิลปะ ไว้ว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์ มีใช้อยู่ที่สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น หากแต่ด้วยการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกอันทำให้เราทุกคนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ ผลงานศิลปะถูกนำมาใช้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ผลงานศิลปะที่มีคุณค่าไม่ใช่แค่ทำให้เหมือนจริง หากแต่ยังเป็นเครื่องปลุกเร้าอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามคำอธิบายของลักษณะ และคุณค่าของผลงานศิลปะ

นอกจากนี้ เทวี ประสาท (2546: 66) ได้กล่าวถึงความสำคัญของศิลปศึกษาว่าไม่ได้มีจุดมุ่งหมายแค่สร้างผลงานศิลปะ แต่เป้าหมายสูงสุดของศิลปศึกษา คือ การศึกษาเรียนรู้ให้มนุษย์เติบโตอย่างมีความอ่อนไหวต่อความงามในธรรมชาติ ต่อกาณียมนในสังคม และต่อด้านที่เป็นความงามของชีวิตโดยรวม สร้างความเป็นปัจเจกบุคคลมีความสมดุลทั้งกายและใจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องมี การปูพื้นฐานตั้งแต่วัยเด็กให้เกิดเป็นพฤติกรรมและทัศนคติ ตลอดจนรสนิยมทางสุนทรียะให้มีความชัดเจนขึ้นเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ การวางแผนการศึกษาที่ดีและเหมาะสมย่อมช่วยให้สังคมสามารถที่จะสร้างค่านิยม และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ ศิลปะจึงเป็นรากฐานของการศึกษา เป็นรากฐานของชีวิตด้วย



จากข้อความข้างต้นสามารถสรุปคุณค่าและความสำคัญของศิลปะได้ว่า เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยผลงานศิลปะจะสามารถให้คุณค่ากับมนุษย์ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ รวมไปถึงศิลปะยังช่วยให้คนในสังคมเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรมและปลูกฝังสิ่งที่ดีงามของคนในสังคมด้วย

#### 4.3 ประเภทของศิลปะ

ศิลปะเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยศิลปะนั้นมีด้วยกันหลากหลายแขนงผ่านการถ่ายทอดผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งนักวิชาการได้จำแนกประเภทของศิลปะไว้ดังนี้

ชูลูด นิมเสมอ (2539: 3-4) ได้แบ่งประเภทของศิลปะไว้หลายแนวทาง ได้แก่ 1) ศิลปะแบ่งตามจุดประสงค์ของการสร้าง 2) ศิลปะแบ่งตามลักษณะของสื่อในการแสดงออก และ 3) ศิลปะแบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัส

##### 1. ศิลปะแบ่งตามจุดประสงค์ของการสร้าง สามารถแบ่งได้ดังนี้

1.1 วิจิตรศิลป์ ได้แก่ งานจิตรกรรม ปติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม เป็นศิลปะที่สร้างขึ้น เพื่อให้ความรู้สึกทางสุนทรียภาพให้อารมณ์สะเทือนใจ ปลูกความเห็นแก่ให้ประสบการณ์ใหม่หรือให้ความประเทืองปัญญาแก่ผู้ดู

1.2 ประยุกต์ศิลป์ เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากความชื่นชมในคุณค่าของศิลปะโดยตรง เช่น ภาพหรือลวดลายที่ใช้ตกแต่งอาคารหรือเครื่องเรือน รูปทรงสีสันทันของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ออกแบบให้เป็นที่พอใจของผู้บริโภค หรือเครื่องใช้ไม้สอยที่ทำขึ้นด้วยฝีมือประณีต ศิลปะที่ประยุกต์เข้าไปในสิ่งที่ใช้ประโยชน์เหล่านี้จะให้ความพอใจอันเกิดจากความประณีต สวยงาม ความกลมกลืนแก่ประสาทสัมผัสควบคู่ไปกับการใช้ประโยชน์ใช้สอย

##### 2. ศิลปะแบ่งตามลักษณะของสื่อในการแสดงออก

2.1 สถาปัตยกรรมเป็นศิลปะที่แสดงออกเป็น 3 มิติ ด้วยการใช่วัสดุโครงสร้างและปริมาณของที่ว่างกับรูปทรง

2.2 ประติมากรรมเป็นศิลปะที่แสดงออกเป็น 3 มิติโดยการใช้วัสดุและปริมาตรรูปทรง

2.3 จิตรกรรม เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้สีแสงเงาและแผนภาพที่แบนราบเป็นงาน 2 มิติ ซึ่งบางครั้งอาจใช้หลักทัศนียภาพลวงตาให้เกิดภาพเป็นภาพ 3 มิติ

2.4 วรรณกรรม เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้ภาษา

2.5 ดนตรีและนาฏกรรม เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้เสียงหรือภาษาและความเคลื่อนไหวของร่างกาย

### 3. ศิลปะแบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัส

3.1 ทักษะศิลป์ เป็นศิลปะที่รับสัมผัสด้วยการเห็น ได้แก่สถาปัตยกรรมประติมากรรมจิตรกรรมและภาพพิมพ์

3.2 โสตศิลป์เป็นศิลปะที่รับสัมผัสได้ด้วยการฟัง ได้แก่ ดนตรีและวรรณกรรมซึ่งวรรณกรรมในที่นี้รับรู้โดยการฟัง ทั้งดนตรีและวรรณกรรมอาจเกิดขึ้นได้จากจินตนาการเรียกจินตศิลป์ก็ได้

3.3 โสตทัศนศิลป์ เป็นศิลปะที่รับสัมผัสด้วยการฟังและการเห็นพร้อมกัน ได้แก่ นาฏกรรมการแสดงภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการผสมผสานกันของวรรณกรรม ดนตรี และทัศนศิลป์ บางแห่งเรียกศิลปะสาขานี้ว่าศิลปะผสม

ภณฑ์ธิดา ภูริโรจน์ และคณะ (2546) ได้แบ่งประเภทของศิลปะ ไว้ดังนี้

1. วิจิตรศิลป์ (Fine art) บางที่เราก็มักเรียกว่าประณีตศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ด้านจิตใจและอารมณ์แบ่งออกได้เป็น 5 แขนง คือ

1.1 จิตรกรรม หมายถึง การวาดภาพโดยใช้วัสดุการเขียนลงบนพื้นระนาบ

1.2 ประติมากรรม หมายถึง การปั้น การแกะสลัก และการหล่อ

1.3 สถาปัตยกรรม หมายถึง การออกแบบสิ่งก่อสร้างและที่อยู่อาศัย

1.4 วรรณกรรม หมายถึงการประพันธ์ต่าง ๆ

1.5 นาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่แสดงออกทางท่าทางและทางเสียงที่มีจังหวะ (สื่อผสม)

2. ประยุกต์ศิลป์ (Applied art) หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางร่างกาย จิตใจ ได้แก่

2.1 พาณิชยศิลป์ หรือศิลป์เพื่อการค้า

2.2 อุตสาหกรรมศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่เป็นผลผลิตด้านอุตสาหกรรม

2.3 มัณฑนศิลป์ หมายถึง ศิลปะการออกแบบตกแต่ง ภายใน-ภายนอก

2.4 ศิลปะหัตถกรรม หมายถึง ศิลปะที่ทำด้วยมือเป็นส่วนใหญ่ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “หัตถศิลป์”

สรุปได้ว่า ศิลปะเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่สามารถจำแนกประเภทตามแขนงต่าง ๆ ได้อีกหลากหลายประเภทขึ้นอยู่กับแนวทางหรือจุดประสงค์ที่ต้องจะนำไปใช้เช่น ศิลปะแบ่งตามจุดประสงค์ของการสร้าง ศิลปะแบ่งตามลักษณะของสื่อในการแสดงออกศิลปะแบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัส ในแต่ละการจำแนกของศิลปะสามารถแบ่งได้ตามลักษณะงานของศิลปะในศาสตร์ต่าง ๆ โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกผลงานศิลปะมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ภาพวาด งานปั้น

และศิลปะแบบประสมซึ่งศิลปะแบบประสมในงานวิจัยครั้งนี้จะประกอบไปด้วยสื่อการสอน และผลงานประเภทภาพวาดและงานปั้น

#### 4.4 ประโยชน์ศิลปะกับการจัดการเรียนการสอน

ศิลปะเป็นอีกหนึ่งหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ซึ่งผลงานเหล่านั้นล้วนแล้วแต่เกิดจากความคิด จินตนาการของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการจะถ่ายทอดผลงานเหล่านั้นออกมา การจัดการเรียนการสอนก็สามารถใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ของผลงานทางศิลปะได้

Libby (2000) ได้กล่าวถึงการสอนศิลปะในผู้เรียนระดับประถมศึกษาไว้ว่า การสอนศิลปะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ สังเกตผลงานศิลปะในยุคสมัยต่าง ๆ ศึกษาค้นคว้าอภิปรายเพื่อหาแนวทางการทำงานของตนเอง โดยเกิดขึ้นจากการเรียนรู้วิธีการทำงาน ซึ่งภาพแต่ละภาพที่ถูกวาดขึ้นด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ มักแฝงด้วยประวัติศาสตร์ในแต่ละยุคสมัย Libby ได้กล่าวเพิ่มเติมว่าภาพวาดคือประสบการณ์ 3 ชั้น ได้แก่ การมองเห็น ความรู้สึกและสติปัญญา ดังนั้นเวลาผู้เรียนทำงานศิลปะต้องคำนึงถึงการแสดงออกทางอารมณ์ และสติปัญญา

นอกจากนี้ Winner, Hetland, Veneema and Sheridan (2007) Baum, Owen and Oreck (1997) ยังได้ให้ข้อเสนอแนะว่าศิลปะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความขยันหมั่นเพียร เกิดความคิดสร้างสรรค์ การตั้งค่าเป้าหมาย และการควบคุมตนเองที่มีความสามารถในการถ่ายโอนความรู้สู่สถานการณ์ในชีวิตจริง

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นหัวใจสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสรรค์ผลงานใหม่ สามารถนำไปปรับใช้เพื่อส่งเสริมด้านจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี และศิลปะยังช่วยส่งเสริมให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ช่วยให้ผู้เรียนที่ต้องการจะคิดค้นผลงานใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพในการเชื่อมโยงกับศิลปะได้

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ อากอร์น ใจเที่ยง โดยผู้วิจัยได้ปรับเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมการ ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ ขั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ และขั้นสรุปบทเรียน โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ครูชี้แจงเนื้อหาของบทเรียนจัดกลุ่มนักเรียนแบบละความสามารถเป็นเก่ง 2 คน ปานกลาง 3 คนและอ่อน 1 คน โดยใช้คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นครูแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มการแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม

2. ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ ครูนำผลงานศิลปะมาให้ให้นักเรียนทั้งชั้นดูและฝึกตั้งคำถามตอบคำถามจากผลงานศิลปะ และให้นักเรียนร่วมกันนำคำตอบที่ได้มาช่วยกันเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ประกอบและวิธีการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

3. ขึ้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกผลงานศิลปะที่ครูนำเสนอเพื่อที่จะนำมาใช้ในการเขียนเรื่องและร่วมกันตั้งคำถามจากงานศิลปะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบจากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบและสร้างผลงานทางศิลปะจากเรื่องที่แต่งขึ้นเป็นงานกลุ่ม และฝึกเขียนเรื่องสั้น ๆ เป็นงานรายบุคคล

4. ขึ้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเองและผลงานเดี่ยวหน้าชั้นเรียน จากนั้นให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นร่วมกันซักถามและอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

5. ขึ้นสรุปทบทวน ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากบทเรียน ครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมความรู้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทั้งในส่วนที่ดีและส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงในครั้งต่อไป

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 งานวิจัยในประเทศ

#### งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ชญาดา ทับภูมี (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ด้วยแนวคิด Synectics Instructional Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้ร่วมกับเทคนิคการใช้ภาพการ์ตูน โดยศึกษาจากนักเรียนโรงเรียนน้ำพองปีการศึกษา 2559 จำนวน 30 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์จากการประเมินผลงานของนักเรียนผ่านเกณฑ์และมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดและผลการศึกษาสภาพการจัดกระบวนการเรียนรู้อยู่ในระดับดีและดีมาก

จิตรวี อทุมพร (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ที่มีต่อความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 58 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์และวิธีการสอนแบบเดิม โดยสามารถสรุปผลได้ดังนี้ 1) ความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเดิม

นันท์ธิดา ชื่นทันตา (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเกริ่นกฐินที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

#### งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ชญัญญา เอ็มบำรุง (2563) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยและทักษะการร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทย 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์หลักการใช้ภาษาไทย และ 3) แบบประเมินทักษะการร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้องที่ 9 โรงเรียนโพธาวัฒนาเสนี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยสูงกว่าก่อนเรียน

สิรินรัตน์ น้อยเจริญ (2564) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น ม.2 โรงเรียนราชบุรีบำรุงธรรม ปีการศึกษา 2563 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H หลังการเรียนรู้นี้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้นี้ และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

นันทริยา สุขุม (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับรายงานจากเพื่อน เพื่อส่งเสริมการยอมรับจากเพื่อนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดำเนินการตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เริ่มจากการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของนักเรียน กำหนดประเด็นปัญหา ศึกษาและออกแบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับรายงานจากเพื่อน เพื่อพัฒนาและศึกษาผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับรายงานจากเพื่อนที่ช่วยส่งเสริมการยอมรับจากเพื่อนซึ่งทำการสัมภาษณ์ครูที่ปรึกษา 5 คน ครูผู้สอน 3 คน อาจารย์ระดับบัณฑิตศึกษา 2 คน ตัวแทนนักเรียน 5 คน จากนั้นนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 31 คน และใช้เทคนิคสังเกตพฤติกรรม

เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลการยอมรับจากเพื่อน ผลสรุปได้ว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับรายงานจากเพื่อนเป็นการจัดกิจกรรมที่เอื้อให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มรูปแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw) การสอนแบบเป็นกลุ่มย่อย (Small-Group Teaching) และการใช้รายงานจากเพื่อน เพื่อให้นักเรียนสังเกตพฤติกรรมเชิงบวกของเพื่อนขณะปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม 2) หลังการใช้แผนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับรายงานจากเพื่อนพบว่า สถานภาพทางสังคมมีติของนักเรียนทั้งห้องเรียนได้รับการยอมรับจากเพื่อนเพิ่มขึ้น 7 คน และลดลง 2 คน ส่วนสถานภาพของนักเรียนในกลุ่มถูกปฏิเสธการยอมรับจากเพื่อนเพิ่มขึ้น 5 คน

### งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้ศิลปะในการจัดการเรียนรู้

บุญยง สุธาจารย์ (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนศิลปะตามแนวคิดสะเต็มศึกษา เพื่อใช้ส่งเสริมกระบวนการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยสามารถสรุปผลได้ดังนี้ 1) แนวคิดสะเต็มศึกษาได้นำกระบวนการ ทักษะ และความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้กระบวนการคิด วางแผน และลงมือเป็นขั้นตอนโดยนักเรียนเอง จากนั้นนำเสนอผลงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสรุปสิ่งที่ได้ทำ 2) ชุดการสอนศิลปะตามแนวคิดสะเต็มศึกษา มุ่งให้คิดอย่างเป็นองค์รวมแล้วนักเรียนนำความรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้หลักการ 3 ส่วน และบูรณาการศาสตร์ทั้ง 5 เพื่อออกแบบให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางของแต่ละวิชาทั้งสอดคล้องความเป็นไทย 3) ผลการตรวจชุดการสอนโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน พบว่าชุดการสอนมีคุณภาพในระดับดี 4) ผลจากการนำชุดการสอนไปทำการทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากและนักเรียนมีความพึงพอใจที่ได้ใช้ความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ชิ้นงานมากขึ้น

เดือนเพ็ญ ศักดิ์ศรีวัน (2562) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมศิลปะตามแนวคิด STEAM ร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 74 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมศิลปะประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะของผู้เรียนเมื่อเรียนวิชาศิลปะด้วยกิจกรรมศิลปะตามแนวคิด STEAM ร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นของนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 3) ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยกิจกรรมศิลปะตามแนวคิด STEAM ร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กิจกรรมรอบรั้วองค์พระปฐมเจดีย์อยู่ระดับดี กิจกรรมวัสดุท้องถิ่นประดิษฐ์เป็นจักษุอยู่ระดับดีมากและกิจกรรมศิลปะจากแรงบันดาลใจในท้องถิ่นอยู่ระดับดีมาก 4) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมศิลปะอยู่ในระดับมาก

ประไพลิน จันทร์หอม (2564) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน ซึ่งเป็นการวิจัยเอกสาร โดยได้ทำการรวบรวมข้อมูลวิชาการจากหลายแหล่ง ได้แก่ ThaiJo Google Scholar และข้อมูลทางวิชาการอื่น ๆ เพื่อศึกษาสถานภาพการจัดการเรียนการสอนศิลปะที่ใช้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในประเทศไทย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และเพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสามารถสรุปผลได้ว่า งานวิจัยด้านศิลปะศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่สามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ บทความด้านทัศนศิลป์มากที่สุด และแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยคือ การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

## 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

### งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Ivan Mauricio et al. (2011) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของแนวการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือในการพัฒนาทักษะการพูดรูปแบบต่าง ๆ ของนักเรียนเกรด 5 โรงเรียนจอร์จวอชิงตัน โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อกำหนดบทบาทของการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูดในนักเรียน 2) เพื่ออธิบายกลยุทธ์การเรียนรู้แบบร่วมมือที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนจอร์จวอชิงตัน โดยการเลือกแบบสุ่มนักเรียนจำนวน 15 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การใช้ทักษะการพูดบทบาทของครูอาจจะเป็นการกระตุ้นและเสนอกิจกรรมปากเปล่าให้มากที่สุด โดยที่นักเรียนตั้งใจคุ้นเคยกับกิจกรรมประเภทนี้และผ่านการทำงานเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นประโยชน์สำหรับนักเรียนในการพัฒนาคำพูดของพวกเขาในลักษณะที่ก้าวหน้าเนื่องจากความจริงที่ว่าช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารโดยอาศัยกิจกรรมหลากหลายประเภทที่ต้องการ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับทีมงานทำให้พวกเขามีโอกาสฝึกฝนภาษาในสถานการณ์จริงที่นักเรียนสามารถแสดงผลลัพธ์ของหัวข้อที่ครอบคลุม

Sulisworo and Suryani (2014) ได้ศึกษาเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแรงจูงใจและความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อความสำเร็จ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนากลยุทธ์ที่เหมาะสมในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อศึกษาว่าแรงจูงใจมีผลต่อความสำเร็จในการเรียน 3) ความรู้ด้านไอทีนั้นมีผลต่อการเรียนรู้หรือไม่ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งได้มาด้วยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นกลยุทธ์ TS-TS ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่า

กลุ่มการเรียนรู้ทั่วไป 2) แรงจูงใจสามารถทำนายและอธิบายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ 3) ความรู้ด้านไอทีที่ไม่สามารถใช้เพื่ออธิบายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

Iswardati (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมศึกษาในซามารินดา ประเทศอินโดนีเซีย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสังเกต รายการตรวจสอบบันทึกภาคสนามและการทดสอบการพูด ผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะในการพูดโดยเพิ่มการออกเสียงของนักเรียน ไวยากรณ์ คำศัพท์ และความคล่องแคล่ว ของนักเรียนมีสิ่งที่ทำให้นักเรียนรู้สึกกลัวที่จะพูด เพราะกังวลว่าจะทำผิดพลาดและกลัวถูกเพื่อนนักเรียนหัวเราะ แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีการตรวจสอบปัญหาและการแก้ปัญหาโดยใช้ภาษาอังกฤษ วิธีการแลกเปลี่ยน การตัดสินใจ การสนทนา การให้ความคิดและการยอมรับความคิดเห็นอื่น ๆ แต่อุปสรรคในการดำเนินการสอบสวนแบบกลุ่มคือ นักเรียนมีเสียงดัง นักเรียนบางคนใช้เวลาในการนำเสนอสั้นเกินไปนักเรียนบางคนมีปัญหาในการแสดงข้อโต้แย้งและข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อและนักเรียนเพียงไม่กี่คนที่มีส่วนร่วม

#### งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้ศิลปะในการจัดการเรียนรู้

Pavlou & Athanasiou (2014: 1-21) ศึกษาวิธีสหวิทยาการสำหรับการทำความเข้าใจงานศิลปะกับบทบาทของดนตรีในการศึกษางานทัศนศิลป์วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการชื่นชมศิลปะและความเข้าใจลึกซึ้งในงานศิลปะด้วยการดูงานศิลปะที่มาพร้อมกับเพลง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาทางการศึกษา จำนวน 59 คน ประกอบด้วยกลุ่มควบคุม 29 คน กลุ่มทดลอง 30 คน เครื่องมือประกอบด้วยภาพเหมือนจริง 2 ภาพ ภาพนามธรรม 2 ภาพ เพลง 4 เพลง หนึ่งเพลงสำหรับภาพวาดการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเขียนตอบสนองกับการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่าการเขียนตอบสนองกลุ่มทดลองเชื่อมดนตรีกับความรู้สึกและความหมายของงานศิลปะ เน้นไปที่ความรู้สึกอารมณ์ที่ปรากฏในงานศิลปะ การกระตุ้นด้วยเพลงมีอิทธิพลต่อการคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจส่งเสริมทักษะในการชื่นชมมีการตอบสนองละเอียดลึกซึ้งต่องานศิลปะ การสัมภาษณ์กลุ่มทดลองเห็นว่าเพลงสำคัญต่อความสามารถในการตีความศิลปะเหมือนจริงมีประโยชน์ในการมีสมาธิจดจ่อในภาพงานศิลปะ

Torshilova & Polosukhina (2016: 10751-10759) ได้ศึกษาอิทธิพลของวิถีวัยรุ่นสมัยใหม่ในการรับรู้ศิลปะ ซึ่งเป็นงานวิจัยพัฒนาการด้านสุนทรียของเด็กรวย 9-16 ปี ที่เติบโตในศตวรรษที่ 21 โดยใช้แบบสำรวจและแบบทดสอบผลงานด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกของนักเรียน 12 แห่งในรัสเซีย การรับรู้สุนทรียมีอิทธิพลต่อผลงานศิลปะคือการปรับทิศทางของปรัชญาธรรมชาติว่าด้วยเรื่อง จริยธรรม และสุนทรียศาสตร์ในด้านการตีความผลการประเมินเชิงบวกของงานสอดคล้องกับผู้สร้างสรรค์รวมถึงศิลปะคลาสสิกเด็กสามารถรับรู้สุนทรียได้จะขึ้นอยู่กับอายุและลักษณะ



การพัฒนาประสบการณ์ในการรับรู้ เด็กจะเข้าใจปัญหาและเนื้อหาสาระสำคัญของสุนทรียในการสร้างงานศิลปะจากวัฒนธรรม สภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นลักษณะของเด็กในศตวรรษที่ 21

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ พบว่ามีผู้สนใจศึกษาวิธีการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ หรือศึกษาในลักษณะของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นลักษณะการเขียนที่ใกล้เคียงกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการไว้หลากหลายท่าน รวมถึงยังมีผู้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะซึ่งการพัฒนาจะมีการพัฒนารูปแบบ วิธีสอน หรือเทคนิคที่แตกต่างกันไป โดยผู้พัฒนาจะมุ่งเน้นเพื่อการพัฒนาตามบริบทของชั้นเรียนในรูปแบบของตน เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดี และให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีมีความสามารถด้านการเขียนสูงขึ้นและรู้จักหน้าที่ของตนเอง พร้อมทั้งสามารถจัดการตนเองในกิจกรรมกลุ่มได้เป็นอย่างดีอีกด้วย



### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะกับหลังการจัดการเรียนรู้ และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Designs) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มทดลองหนึ่งกลุ่ม (One-Group Pre-test Post-test) ทำการทดลองก่อนและหลังการทดลอง (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558: 144) โดยมีรูปแบบดังนี้

#### 1. รูปแบบการวิจัย

T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

T<sub>1</sub> คือ การสอบวัดความสามารถก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test)

X คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

T<sub>2</sub> คือ การสอบวัดความสามารถหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test)

#### 2. วิธีการและขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนดำเนินการวิจัยมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

##### 1. ขั้นเตรียมการ

- 1.1 ศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 1.3 กำหนดตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

##### 2. ขั้นสร้างเครื่องมือ

- 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
- 2.2 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

##### 3. ขั้นทดลอง

##### 4. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

โดยมีรายละเอียดของการดำเนินการทดลองและขั้นตอน ดังนี้

## 1. ชั้นเตรียมการ

### 1.1 ศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พุทธศักราช 2559 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2563) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

1.1.2 ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1.1.3 ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ผลงานศิลปะและการนำศิลปะมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

1.1.4 ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างแบบประเมินความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการและการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

### 1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 73 คน มีการจัดห้องแบบคละความสามารถ

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้องใบโพธิ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 36 คน

### 1.3 กำหนดตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1.3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้ศิลปะ

1.3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ

1.3.2.1 ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

1.3.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

## 2. ชั้นสร้างเครื่องมือ

### 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะจำนวน 3 แผน แผนละ 3 คาบเรียน รวม 9 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

2.1.2 แบบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งเป็นแบบวัดความสามารถแบบอัตนัย จำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 1 ข้อ

2.1.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะประกอบด้วย 3 ด้าน คือ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ซึ่งวัดได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า โดยการวัดระดับ 3 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 10 ข้อ

### 2.2 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

2.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) พุทธศักราช 2559 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2563) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนรู้รูปแบบร่วมมือ

3) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ศิลปะหรือผลงานทางศิลปะ

4) นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทางด้านหลักการและแนวคิดมาเป็นแนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

5) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ จำนวน 3 แผน แผนละ 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

- (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด
- (2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทงานปั้น
- (3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะแบบประสม
- โดยทุกแผนจะใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ โดยมีขั้นตอนดังนี้

<b>ขั้นที่ 1</b> ขั้นเตรียมการ	ครูชี้แจงเนื้อหาของบทเรียนจัดกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-6 คน แบบคละความสามารถ คน โดยอัตราเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยใช้คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นครูแนะนำวิธีการทำงานกลุ่มการแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม
<b>ขั้นที่ 2</b> ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ	ครูนำผลงานศิลปะมาให้ให้นักเรียนทั้งชั้นดูและฝึกตั้งคำถามตอบคำถามจากผลงานศิลปะ และให้นักเรียนร่วมกันนำคำตอบที่ได้มาช่วยกันเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ประกอบและวิธีการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
<b>ขั้นที่ 3</b> ขั้นรวมกลุ่ม สร้างสรรค์งานเขียนและ ผลงานศิลปะ	ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกผลงานศิลปะที่ครูนำเสนอเพื่อที่จะนำมาใช้ในการเขียนเรื่องและร่วมกันตั้งคำถามจากงานศิลปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบจากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบและสร้างผลงานทางศิลปะจากเรื่องที่แต่งขึ้นเป็นงานกลุ่ม และฝึกเขียนเรื่องสั้น ๆ เป็นงานรายบุคคล
<b>ขั้นที่ 4</b> ขั้นนำเสนอผลงาน การสร้างสรรค์	นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตนเองและผลงานเดี่ยวหน้าชั้นเรียน จากนั้นให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นร่วมกันซักถามและอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม
<b>ขั้นที่ 5</b> ขั้นสรุปบทเรียน	ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากบทเรียน ครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมความรู้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทั้งในส่วนที่ดีและส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงในครั้งต่อไป

ตารางที่ 3 รายละเอียดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สาระการเรียนรู้	ลำดับชั้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ
	ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้	
1	เขียนตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด	<p style="text-align: center;"><b>ชั่วโมงที่ 1</b></p> <p><u>ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ</u> ครูชี้แจงเนื้อหาของบทเรียนแบ่งกลุ่มนักเรียนจำนวน 4-6 คน แบบละความสามารถเก่ง ปานกลาง อ่อน (1:2:1) จากนั้นอธิบายวิธีการทำงานกลุ่ม และแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม</p> <p><u>ขั้นที่ 2 ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ</u> ครูให้นักเรียนทั้งชั้นดูผลงานศิลปะประเภทภาพวาดโดยนำมาเป็นสื่อการสอนจำนวน 5 ภาพ (เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพต้นไม้ ภาพยานพาหนะ ภาพทะเล ภาพลูกโป่ง ฯลฯ) นักเรียนทดลองฝึกตั้งคำถามและตอบคำถามจากผลงานศิลปะที่นำมาใช้เป็นสื่อ แล้วจึงนำคำตอบที่ได้มาร่วมกันเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ</p>
		<p style="text-align: center;"><b>ชั่วโมงที่ 2</b></p> <p><u>ขั้นที่ 3 ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ</u> ครูให้นักเรียนเลือกศึกษางานศิลปะประเภทภาพวาดที่นำมาแสดงจำนวน 4 ภาพ จากทั้งหมด 10 ภาพ และนักเรียนร่วมกันตั้งคำถาม ตอบคำถามจากงานศิลปะที่กลุ่มตนเองเลือก แต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบที่ได้ โดยกำหนดความยาว 7-10 บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องพร้อมทั้งสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะประเภทภาพวาดให้สอดคล้องกับ</p>

ตารางที่ 3 รายละเอียดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สาระการเรียนรู้	ลำดับขั้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ
		เรื่องที่ร่วมกันแต่งขึ้น จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละคนฝึกแต่งเรื่องสั้น ๆ ความยาว 5 บรรทัด จากภาพวาดที่ครูได้ให้ศึกษา
		<p style="text-align: center;"><b>ชั่วโมงที่ 3</b></p> <p><u>ขั้นที่ 4</u> <u>ชั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์</u></p> <p>นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของการแต่งเรื่องตามจินตนาการของกลุ่มตนเอง พร้อมแสดงผลงานทางศิลปะที่เป็นภาพวาดที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้น จากนั้นนักเรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานการแต่งเรื่องตามจินตนาการของตนเองและเพื่อน ๆ ร่วมชั้นเรียนร่วมกันซักถาม อภิปราย และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม</p> <p><u>ขั้นที่ 5</u> <u>ขั้นสรุปบทเรียน</u></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากบทเรียน จากนั้นครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป</p>
2	เขียนตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทงานปั้น	<p style="text-align: center;"><b>ชั่วโมงที่ 1</b></p> <p><u>ขั้นที่ 1</u> <u>ขั้นเตรียมการ</u></p> <p>ครูทบทวนเนื้อหาของบทเรียนเรื่องการแต่งเรื่องตามจินตนาการที่เคยได้ศึกษามาและครูแบ่งกลุ่มนักเรียนจำนวน 4-6 คน แบบละครความสามารถเก่ง ปานกลาง อ่อน (1:2:1) กลุ่มอีกครั้ง โดยให้นักเรียนแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม พร้อมทั้งชี้แจงการจับกลุ่มใหม่อีกครั้ง</p>

ตารางที่ 3 รายละเอียดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สาระการเรียนรู้	ลำดับขั้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ
		<p><u>ขั้นที่ 2 ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ</u></p> <p>ครูให้นักเรียนทั้งชั้นดูผลงานศิลปะประเภทงานปั้น โดยนำมาเป็นสื่อการสอนจำนวน 4 ชิ้นงาน (เช่น สัตว์ ต้นไม้ ยานพาหนะ ฯลฯ) นักเรียนทดลองฝึกตั้งคำถามและตอบคำถามจากผลงานศิลปะที่นำมาใช้เป็นสื่อ แล้วจึงนำคำตอบที่ได้มา ร่วมกันเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ</p>
		<p><b>ชั่วโมงที่ 2</b></p> <p><u>ขั้นที่ 3 ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ</u></p> <p>ครูให้นักเรียนเลือกศึกษางานศิลปะประเภทงานปั้นที่นำมาแสดงจำนวน 5 ชิ้นงาน จากจำนวน 10 ชิ้นงานและนักเรียน ร่วมกันตั้งคำถาม ตอบคำถามจากงานศิลปะที่เลือก นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบที่ได้โดย กำหนดความยาว 10-13 บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องพร้อมทั้งสร้าง ผลงานประเภทงานปั้นให้สอดคล้องกับเรื่องที่ร่วมกันแต่งขึ้น จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละคนแต่งเรื่องสั้น ๆ จากงานปั้นที่ครูได้ ให้ศึกษา</p>
		<p><b>ชั่วโมงที่ 3</b></p> <p><u>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์</u></p> <p>นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของการแต่งเรื่องตามจินตนาการของกลุ่มตนเองพร้อมแสดงชิ้นงานทางศิลปะที่เป็นงานปั้นที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้น จากนั้นนักเรียนแต่ละคน นำเสนอผลงานการแต่งเรื่องตามจินตนาการของตนเองและเพื่อน ๆ ร่วมชั้นเรียนร่วมกันซักถามและอภิปราย แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม</p>



ตารางที่ 3 รายละเอียดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สาระการเรียนรู้	ลำดับขั้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ
		<p><u>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียน</u></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับวิธีการ หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากบทเรียน จากนั้นครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป</p>
3	เขียนตามจินตนาการจากงานศิลปะแบบประสม	<p><b>ชั่วโมงที่ 1</b></p> <p><u>ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ</u></p> <p>ครูทบทวนเนื้อหาของบทเรียนเรื่องการแต่งเรื่องตามจินตนาการที่เคยได้ศึกษามาและครูแบ่งกลุ่มนักเรียนจำนวน 4-6 คน แบบความสามารถเก่ง ปานกลาง อ่อน (1:2:1) โดยให้นักเรียนแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม</p> <p><u>ขั้นที่ 2 ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ</u></p> <p>ครูให้นักเรียนทั้งชั้นดูผลงานศิลปะแบบประสมโดยนำมาเป็นสื่อการสอนจำนวน 5 ชิ้นงาน (เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพสถานที่ ยานพาหนะ หุ่นยนต์ ฯลฯ) นักเรียนทดลองฝึกตั้งคำถามและตอบคำถามจากผลงานศิลปะที่นำมาใช้เป็นสื่อ แล้วจึงนำคำตอบที่ได้มาร่วมกันเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ</p>
		<p><b>ชั่วโมงที่ 2</b></p> <p><u>ขั้นที่ 3 ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ</u></p> <p>ครูให้นักเรียนเลือกศึกษางานศิลปะประเภทสื่อผสมที่นำมาแสดงจำนวน 6 ชิ้นงาน และนักเรียนร่วมกันตั้งคำถาม ตอบคำถามจากงานศิลปะ</p>

ตารางที่ 3 รายละเอียดเนื้อหาสาระของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	สาระการเรียนรู้	ลำดับขั้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ
		นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียน เรื่องตามจินตนาการจากคำตอบที่ได้โดยกำหนดความยาว 13 -15 บรรทัด พร้อมทั้งสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะแบบประสม
		<p style="text-align: center;"><b>ชั่วโมงที่ 3</b></p> <p><u>ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์</u></p> <p>นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของการแต่งเรื่องตามจินตนาการของกลุ่มตนเอง พร้อมแสดงผลงานทางศิลปะที่เป็นศิลปะแบบประสมที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้น จากนั้นนักเรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานการแต่งเรื่องตามจินตนาการของตนเอง และเพื่อน ๆ ร่วมชั้นเรียนร่วมกันซักถามและอภิปราย แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม</p> <p><u>ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียน</u></p> <p>ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ วิธีการ หลักการและประโยชน์ในการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากบทเรียน จากนั้นครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป</p>
	ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้	

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อ และการใช้ภาษา

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุง แก้ไข ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านคือ 1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างตัวชี้วัด จุดประสงค์เนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล มีความสอดคล้องกันโดยใช้เกณฑ์การประเมิน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 177) ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม

และการวัดประเมินผล มีความสอดคล้องกัน

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม

และการวัดประเมินผลมีความสอดคล้องกัน

-1 หมายถึง แน่ใจว่าตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม

และการวัดประเมินผลไม่มีความสอดคล้องกัน

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คำนวณค่าตามสูตร

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

IOC = ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

$\sum R$  = ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

นำผลการแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Item Objective Congruence: IOC) โดยค่า IOC ที่ได้จะต้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สอดคล้องกัน ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผนมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกรายการประเมินแสดงว่าองค์ประกอบของแผน มีความเหมาะสมหรือมีความสอดคล้องกันสามารถนำไปใช้ทดลองได้

8) นำแผนการจัดการเรียนรู้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองใช้ (Try out) จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างพบว่า แผนการสอนสามารถสอนได้เป็นไปตามขั้นตอนกิจกรรมเหมาะสมกับนักเรียนและยังช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้

9) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

2.2.2 แบบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ซึ่งเป็นแบบวัดความสามารถแบบอัตนัยจำนวน 2 ฉบับ ฉบับละ 1 ข้อ โดยใช้เป็นแบบสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนเรียน (Pre-test) 1 ข้อ และแบบสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังเรียน (Post-test) 1 ข้อ

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัย และประถมศึกษา) พุทธศักราช 2559 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2563) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2) ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ หลักการและวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากหนังสือ ตำรา และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3) สร้างแบบสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ จำนวน 4 ข้อ และเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีรายละเอียดของเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric)

คะแนน ประเด็น	3	2	1
1. การตั้งชื่อเรื่อง	- ชื่อเรื่องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง - ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจชวนให้ติดตาม - ชื่อเรื่องกระชับ สื่อความชัดเจน	- ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ	- ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ

ตารางที่ 4 เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) (ต่อ)

คะแนน ประเด็น	3	2	1
2. เนื้อเรื่องและ สาระสำคัญของเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความสอดคล้องกับงานศิลปะที่เลือก</li> <li>- ลำดับความต่อเนื่อง</li> <li>- ความยาวบรรทัดครบตามที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
3. ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความคิดที่แปลกใหม่</li> <li>- ไม่เลียนแบบความคิดของผู้อื่น</li> <li>- ความคิดมีประโยชน์และมีคุณค่า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
4. การใช้ภาษา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกใช้คำได้ถูกต้องเหมาะสม</li> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- อ่านแล้วเกิดความรู้สึกคล้อยตาม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
5. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น 1 คำ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนสะกดคำถูกต้องทุกคำ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนสะกดคำผิดจำนวน 1-4 คำ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนสะกดคำผิดตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป</li> </ul>

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ความสามารถด้านการเขียนเรื่อง  
ตามจินตนาการ คะแนนเต็ม 15 คะแนน การผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 (12 คะแนน)

คะแนน 12 – 15 หมายถึง ดี

คะแนน 8 - 11 หมายถึง ปานกลาง

คะแนน 5 - 7	หมายถึง	ปรับปรุง
การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ยคะแนนที่วัดได้และกำหนดเกณฑ์ ดังนี้		
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.00	หมายถึง	ดี
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49	หมายถึง	ปรับปรุง

4) นำเสนอแบบวัดความสามารถและเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของข้อความจากนั้นปรับปรุง และแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

5) นำแบบวัดความสามารถและเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คือ (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (2) ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และ (3) ด้านการวัดและการประเมินผล เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Of Item Objective Congruence: IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 177) โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาไว้ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าแบบวัดความสามารถและเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์สามารถนำไปทดลองได้ ทั้งนี้แบบวัดความสามารถและเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

6) นำเสนอแบบวัดความสามารถและเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว นำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และเคยเรียนเรื่องการเขียนตามจินตนาการมาแล้ว จากนั้นใช้เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งมีรายละเอียดของเกณฑ์การให้คะแนนดังตารางที่ 4

7) นำผลแบบวัดความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการมาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เกณฑ์ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ .20 ขึ้นไป จากนั้นเลือกข้อสอบจาก 4 ข้อ ไว้จำนวน 2 ข้อ โดยใช้เป็นแบบวัดความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนเรียน (Pre-test) 1 ข้อ และแบบวัดความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังเรียน (Post-test) 1 ข้อ ทั้งนี้ แบบวัดความสามารถมีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.47-0.50 และค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.29-0.36

8) การตรวจข้อสอบอัตนัย และการตรวจให้คะแนนโดยผู้วิจัยตรวจได้ร่วมตรวจกับคุณครูประจำวิชาภาษาไทยจำนวน 1 คน ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้กำหนดไว้ข้างต้น จากนั้นหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson ทั้งนี้ได้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ Pearson การตรวจข้อสอบอัตนัยและการตรวจให้คะแนนโดยผู้วิจัยตรวจร่วมกับคุณครูประจำวิชาภาษาไทยจำนวน 1 คน ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้กำหนดไว้ เท่ากับ 0.91

9) นำแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการและเกณฑ์การประเมินที่ได้รับการปรับปรุงและแก้ไขอย่างสมบูรณ์แล้ว โดยปรับปรุงแก้ไขด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อความให้ชัดเจนขึ้น จากนั้นนำแบบวัดความสามารถไปทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้องใบโพธิ์ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 36 คน

2.2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

2) นำข้อมูลสาระสำคัญที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในด้านหลักการแนวคิด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

3) สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะประกอบด้วย 3 ด้าน คือ (1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (2) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และ (3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ซึ่งวัดได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า โดยการวัดระดับ 3 ระดับของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 10 ข้อ โดยอธิบายระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 3 เห็นด้วยมาก

ระดับคะแนน 2 เห็นด้วยปานกลาง

ระดับคะแนน 1 เห็นด้วยน้อย

การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ยความคิดเห็นที่วัดได้และกำหนดเกณฑ์  
ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103)

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.00 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

4) นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อ  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจ  
ความถูกต้องเหมาะสมและการใช้ภาษา จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นตาม  
คำแนะนำของที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

5) นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อ  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะที่แก้ไขตามคำแนะนำของ  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน คือ (1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา  
(2) ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และ(3) ด้านการวัดและการประเมินผล เพื่อพิจารณาค่าดัชนี  
ความสอดคล้อง (Index Of Item Objective Congruence: IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 177)  
โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาไว้ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องจุดประสงค์การวัด

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องจุดประสงค์การวัด

โดยค่า IOC ที่ได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแบบสอบถาม  
ความคิดเห็นนี้สอดคล้องกันสามารถนำไปใช้ได้ เมื่อนำผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)  
ของแบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนมาคำนวณแล้วได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ  
1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องและยอมรับได้ตามเกณฑ์

6) นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปใช้  
เป็นเครื่องมือในการวิจัย



### 3. ขั้นตอนทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยมีวิธีการ ดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งเป็นข้อสอบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ

3.2 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะที่สร้างขึ้นจำนวน 3 แผน แผนละ 3 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เขียนตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด จำนวน 3 คาบเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เขียนตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทงานปั้น จำนวน 3 คาบเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เขียนตามจินตนาการจากงานศิลปะแบบประสม จำนวน 3 คาบเรียน

รวมทั้งรวม 9 คาบเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนเอง

3.3 ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งเป็นข้อสอบอัตนัยจำนวน 1 ข้อ โดยผลงานศิลปะที่นำมาใช้ประกอบการสอบวัดความสามารถเป็นผลงานศิลปะคนละชุดกับแบบสอบวัดความสามารถก่อนการจัดการเรียนรู้

3.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นไปสอบถามความคิดเห็นกับกลุ่มตัวอย่าง

3.5 ตรวจสอบแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการแล้วนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และนำข้อมูลมาสรุปผล จากนั้นอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับ

### 4. ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อสรุปผลการวิจัยดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยจะใช้ค่าทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ โดยการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t- test dependent)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ โดยจะใช้ค่าทางสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) เทียบกับเกณฑ์การแปลผล

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

**ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ**

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะก่อนเรียน (pretest) และหลังเรียน (posttest) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาจากการใช้จริงมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ซึ่งปรากฏดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 5** ผลการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	t	p
ทดสอบก่อนการจัดการ เรียนรู้ (pre-test)	36	15	8.56	1.93	14.20	0.00
ทดสอบหลังการจัดการ เรียนรู้ (post-test)	36	15	12.22	1.97		

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ( $M=12.22$ ,  $SD=1.97$ ) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( $M=8.56$ ,  $SD=1.93$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

**ตารางที่ 6** ผลการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังเรียนด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ  
(รายด้าน)

ประเด็นการประเมินเขียนเรื่องตามจินตนาการ	การจัดการเรียนรู้	M	SD	ร้อยละ	แปลผล	t	p
1. การตั้งชื่อเรื่อง	ก่อนเรียน	1.64	0.48	55.56	ปานกลาง	7.74	0.00
	หลังเรียน	2.47	0.56	82.41	ปานกลาง		
2. เนื้อเรื่องและสาระสำคัญของเรื่อง	ก่อนเรียน	1.81	0.62	58.33	ปานกลาง	5.03	0.00
	หลังเรียน	2.42	0.60	80.56	ปานกลาง		
3. ความคิดสร้างสรรค์	ก่อนเรียน	1.58	0.55	52.78	ปานกลาง	8.36	0.00
	หลังเรียน	2.58	0.60	86.11	ดี		
4. การใช้ภาษา	ก่อนเรียน	1.58	0.55	63.89	ปานกลาง	7.17	0.00
	หลังเรียน	2.42	0.60	80.56	ปานกลาง		
5. การเขียนสะกดคำ	ก่อนเรียน	1.92	0.69	63.89	ปานกลาง	4.14	0.00
	หลังเรียน	2.33	0.48	77.78	ปานกลาง		
รวม	ก่อนเรียน	8.56	4.84	57.04	ปานกลาง	14.20	0.00
	หลังเรียน	12.22	6.81	81.48	ดี		

จากตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งเป็นเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ประกอบไปด้วย 5 ประเด็นดังต่อไปนี้ 1) การตั้งชื่อเรื่อง 2) เนื้อเรื่องและสาระสำคัญของเรื่อง 3) ความคิดสร้างสรรค์ 4) การใช้ภาษา 5) การเขียนสะกดคำ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผลการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ หลังการจัดการเรียนรู้ ( $M=12.22$ ,  $SD=6.81$ ) ซึ่งสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( $M=8.56$ ,  $SD=4.84$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ในการแปลผลระดับความสามารถพบว่าโดยภาพรวมหลังการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความสามารถด้านการตั้งชื่อเรื่อง อยู่ในระดับปานกลาง ( $M=2.47$ ,  $SD=0.56$ ) นักเรียนมีความสามารถด้านเนื้อเรื่องและสาระสำคัญของเรื่องอยู่ในระดับปานกลาง ( $M=2.42$ ,  $SD=0.60$ ) นักเรียนมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี ( $M=2.58$ ,  $SD=0.60$ ) นักเรียนมีความสามารถด้านการใช้ภาษาอยู่ในระดับ

ปานกลาง ( $M=2.42$  ,  $SD=0.60$ ) และนักเรียนมีความสามารถด้านการเขียนสะกดคำอยู่ในระดับปานกลาง ( $M=2.33$  ,  $SD=0.48$ )

## ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ประกอบไปด้วย 3 ประเด็นดังต่อไปนี้ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 7 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

ที่	รายการประเมิน	M	SD	ความหมาย	ลำดับ
<b>1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1.1	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่น่าสนใจ และต่อเนื่องดี	2.75	0.49	เห็นด้วยมาก	3
1.2	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการทำงานกลุ่ม	2.44	0.64	เห็นด้วยปานกลาง	4
1.3	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นกระบวนการฝึกคิด และการฝึกปฏิบัติ	3.00	0.00	เห็นด้วยมาก	1
1.4	กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเสนอแนะ และแสดงความคิดเห็น	2.82	0.35	เห็นด้วยมาก	2
คะแนนเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้		2.76	0.28	เห็นด้วยมาก	1
<b>2. ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้</b>					
2.1	นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ	2.60	0.68	เห็นด้วยมาก	2
2.2	ครูมีความเป็นกันเองส่งผลให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	3.00	0.00	เห็นด้วยมาก	1
2.3	ครูสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น สอบถามข้อสงสัย	2.56	0.60	เห็นด้วยมาก	3
คะแนนเฉลี่ยด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้		2.72	0.37	เห็นด้วยมาก	2

ตารางที่ 7 ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	M	SD	ความหมาย	ลำดับ
<b>3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>					
3.1	นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ	2.53	0.76	เห็นด้วยมาก	2
3.2	นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่น และกล้าแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	2.83	0.37	เห็นด้วยมาก	1
3.3	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้	2.47	0.64	เห็นด้วยปานกลาง	3
<b>คะแนนเฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>		<b>2.61</b>	<b>0.59</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	<b>3</b>
<b>เฉลี่ยทุกด้าน</b>		<b>2.70</b>	<b>0.20</b>	<b>เห็นด้วยมาก</b>	

จากตารางที่ 7 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะในการพัฒนาความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการภาพรวมพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านแล้วพบว่า ด้านที่นักเรียนมีความเห็นมากเป็นลำดับที่ 1 คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ( $M=2.76$ ,  $SD=0.28$ ) ลำดับที่ 2 คือ ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ( $M=2.72$ ,  $SD = 0.37$ ) และลำดับที่ 3 คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ( $M=2.61$ ,  $SD=0.59$ ) เมื่อได้พิจารณารายละเอียดทุกด้านพบว่า

ด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.76$ ,  $SD=0.28$ ) โดยในด้านนี้มีจำนวนข้อทั้งหมด 4 ข้อ ซึ่งเมื่อทำการวิเคราะห์แล้วพบว่า ลำดับที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นกระบวนการฝึกคิดและการฝึกปฏิบัติ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=3.00$ ,  $SD=0.00$ ) ลำดับที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเสนอแนะและแสดงความคิดเห็น นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.82$ ,  $SD=0.35$ ) ลำดับที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่น่าสนใจและต่อเนื่องดี นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.75$ ,  $SD=0.49$ ) และลำดับที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการทำงานกลุ่ม นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ( $M=2.44$ ,  $SD=0.64$ )

ด้านที่ 2 ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.72$ ,  $SD=0.37$ ) โดยในด้านนี้มีจำนวนข้อทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งเมื่อทำการวิเคราะห์แล้วพบว่า ลำดับที่ 1 ครูมีความเป็นกันเองส่งผลให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนานและมีความกระตือรือร้น

ในการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=3.00$ ,  $SD=0.00$ ) ลำดับที่ 2 นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.60$ ,  $SD=0.68$ ) และลำดับที่ 3 ครูสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้และเปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น สอบถามข้อสงสัย นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.56$ ,  $SD=0.60$ )

ด้านที่ 3 ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.61$ ,  $SD=0.59$ ) โดยในด้านนี้มีจำนวนข้อทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งเมื่อทำการวิเคราะห์แล้ว พบว่า ลำดับที่ 1 นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่นและกล้าแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้มากยิ่งขึ้น นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.83$ ,  $SD=0.37$ ) ลำดับที่ 2 นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.53$ ,  $SD=0.76$ ) และลำดับที่ 3 นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ( $M=2.47$ ,  $SD=0.64$ )



## บทที่ 5

### สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-Experimental Designs) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มทดลองหนึ่งกลุ่ม (One-Group Pre-test Post-test) ทำการทดลองก่อนและหลังการทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะกับหลังการจัดการเรียนรู้ และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (ปฐมวัยและประถมศึกษา) อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ห้องใบโพธิ์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีนักเรียนจำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ 2) แบบสอบวัดความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการซึ่งเป็นแบบสอบวัดความสามารถแบบอัตโนมัติ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

การวิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนครั้งนี้ได้ใช้ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) และนำคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การทดลองค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะโดยค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ )

### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

- 1) ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้ ( $M=12.22$ ,  $SD=1.97$ ) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( $M=8.56$ ,  $SD=1.92$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.70$ ,  $SD=0.20$ )

### การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้ ( $M=12.22$ ,  $SD=1.97$ ) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ ( $M=8.56$ ,  $SD=1.92$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ เนื่องด้วยเกิดจากการนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้ร่วมกับผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ ทั้งผลงานศิลปะประเภทภาพวาด ผลงานศิลปะประเภทงานปั้น และผลงานศิลปะแบบประสม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มขนาดเล็กความสามารถของนักเรียนทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ และจินตนาการส่งผลให้นักเรียนสามารถเกิดการริเริ่มใหม่ ๆ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะขึ้นจำนวน 3 แผน แผนละ 3 คาบเรียน โดยในแผนการจัดการเรียนรู้จะประกอบไปด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน โดยผู้วิจัยได้อภิปรายผลในแต่ละขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ดังนี้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ขั้นที่ 1 เป็นขั้นเตรียมการ นักเรียนจะได้มีโอกาสเข้ากลุ่มซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะตระเตรียมความสามารถของนักเรียนจากคะแนนการทดสอบก่อนเรียน จากนั้นครูจะให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้บทบาทหน้าที่ในการจะทำงานร่วมกันรวมถึงการแต่งตั้งผู้นำของกลุ่มและแบ่งหน้าที่ให้สมาชิกตามความสามารถของแต่ละบุคคลนับได้ว่านักเรียนจะได้ทำความเข้าใจสมาชิก และยังได้การเรียนรู้ความสามารถด้านต่าง ๆ ของสมาชิกในกลุ่มด้วย ดังที่ Susan (1991: 4) ได้กล่าวถึง ข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นของนักเรียน พัฒนาความคิดของนักเรียนทั้งสามารถก่อให้เกิดเจตคติที่ดีในการเรียน อีกทั้งช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนสมาชิกส่งเสริมทักษะในการทำงานร่วมกันฝึกให้รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นทำให้นักเรียนมีวิสัยทัศน์หรือมุมมองที่กว้างขึ้นอีกด้วย ขั้นตอนที่ 2 เป็นขั้นการสอนโดยใช้ศิลปะ ขั้นนี้ครูจะนำผลงานศิลปะมาให้ให้นักเรียนในชั้นเรียนศึกษา จากนั้นครูจะสอนให้นักเรียนฝึกตั้งคำถามจากผลงานศิลปะที่นำมาให้ศึกษา เช่น จากผลงานศิลปะที่นักเรียนศึกษานักเรียนคิดว่าจะเลือกผลงานใดมาเป็นตัวละครของเรื่องราวนักเรียนได้บ้าง หรือจากการผลงานศิลปะผลงานใดเป็นสถานที่เกิดเรื่องราวได้ จากนั้นครูจะให้นักเรียนตอบคำถามที่ได้ตั้งขึ้นและให้นักเรียนนำคำตอบที่ได้จากการตอบคำถามมาลองร้อยเรียงเป็นเรื่องราวเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ ขั้นสุดท้ายของขั้นตอนนี้ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ประกอบและวิธีการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่ได้ทดลองทำ ซึ่งการตั้งคำถามและตอบคำถามเป็นวิธีการกำหนดเค้าโครงของเรื่องราวที่จะแต่งจากผลงานศิลปะเพื่อให้การแต่งเรื่องราวมีทิศทางในการแต่ง ดังที่ ชาตินี



ศิริพงษ์ไทย (2556: 1) ได้กล่าวถึงการใช้คำถามว่า เป็นการเลือกใช้ประเภทของคำถามเพื่อรู้จักลักษณะของการถามที่ดี การถามคำถามที่ดีจะทำให้สามารถกระตุ้นการคิดของนักเรียนรวมถึงกระตุ้นให้นักเรียนกล้าตอบสนองและกล้าถามย้อนกลับ ซึ่งสอดคล้องกับ สุเมศ ซาแทน (2560) ได้กล่าวเกี่ยวกับการใช้คำถามอีกว่า การใช้คำถามเป็นเทคนิคสำคัญในการเสาะแสวงหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นกลวิธีการสอนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความคิด สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงการจัดการกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี การถามเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาความคิดใหม่ ๆ กระบวนการถามจะช่วยขยายทักษะการคิดทำความเข้าใจให้กระจ่าง ได้ข้อมูลป้อนกลับทั้งด้านการเรียนการสอนก่อให้เกิดการทบทวน การเชื่อมโยงระหว่างความคิดต่าง ๆ ส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นและเกิดความท้าทาย ขั้นตอนที่ 3 ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ ในขั้นนี้ครูจะให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกศึกษาผลงานศิลปะที่ครูนำมาแสดงหน้าชั้นตามเงื่อนไขของแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนักเรียนร่วมกันตั้งคำถามตอบคำถามจากงานศิลปะตามที่ได้เคยฝึกมาแล้วในขั้นที่ 2 นักเรียนจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันกลุ่มของตนเอง จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบที่ได้และสร้างผลงานทางศิลปะจากเรื่องที่แต่งขึ้นเป็นงานกลุ่ม และฝึกเขียนเรื่องสั้น ๆ เป็นงานรายบุคคล ขั้นตอนที่ 4 เป็นขั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะมีโอกาสนำผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการและผลงานศิลปะที่สร้างมานำเสนอหน้าชั้นเรียน จากนั้นครูจะเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นร่วมกันซักถามและอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมรวมถึงครูช่วยให้คำแนะนำเพิ่มเติมในส่วนที่บกพร่องเพื่อให้นักเรียนได้กลับไปพัฒนา และครูจะสุ่มนักเรียนเพื่อนำเสนอผลงานการแต่งเรื่องรายบุคคลเดี่ยวหน้าชั้นเรียนอีกด้วย ในส่วนขั้นตอนสุดท้าย คือ ขั้นสรุปบทเรียน ขั้นตอนนี้ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากบทเรียนการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ จากนั้นครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมความรู้ให้นักเรียนทั้งในส่วนที่ดีและส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงในครั้งต่อไป จะเห็นได้ว่าการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องราวตามจินตนาการในครั้งนี้มีขั้นตอนที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการพัฒนานักเรียนในเรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลงานศิลปะ และการตั้งคำถามตอบคำถามเพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียนได้ เช่นเดียวกับ ชญาดา ทับภูมิจิ (2559) ที่ได้พัฒนาความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ ได้วิจัยกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยแนวคิด Synectics Instructional Model ที่ใช้ร่วมกับเทคนิคการใช้ภาพการ์ตูน โดยผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการเขียนเรื่องตามจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านเกณฑ์และมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดทั้งผลการศึกษาสภาพการ จัดกระบวนการเรียนรู้อยู่ในระดับดีและดีมาก สอดคล้องกับ งานวิจัยของนนท์ธิดา ชื่นทันตา (2565) ได้พัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยใช้สื่อประสมร่วมกับ

ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการวิจัยมีผลการวิจัยที่ว่าความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เนื่องมาจากการนำเสนอที่มีหลากหลายรูปแบบทั้งภาพ คลิป บทเพลง หรือแบบจำลองจะช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้

นอกจากนี้ ผลงานศิลปะยังสามารถเป็นสื่อการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิด เกิดจินตนาการ รวมถึงการพยายามสร้างสรรค์ผลงานตามเงื่อนไขที่ครูกำหนดผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนในกลุ่ม นักเรียนจะนำข้อมูลจากการดูภาพวาด สัมผัสงานปั้น การดูผลงานศิลปะประเภทภาพวาดจะทำให้ให้นักเรียนได้เห็นผลงานการวาดภาพ เส้น สี รวมถึงจินตนาการถึงสิ่งที่ผู้วาดต้องการสื่อ อีกทั้งการได้ดูและสัมผัสผลงานศิลปะประเภทงานปั้นจะทำให้ให้นักเรียนได้เข้าใจถึงลักษณะ รายละเอียด รูปร่างต่าง ๆ ซึ่งผลงานศิลปะแต่ละประเภทเป็นสื่อช่วยกระตุ้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานการเขียนเรื่องตามจินตนาการที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้ ดังที่ ปุณณรัตน์ พิชญไพบุลย์ (2556) ได้กล่าวถึงคุณค่าของศิลปะว่าเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์จากมนุษย์ทั้งยังเป็นพื้นฐานของการเป็นมนุษย์ในเรื่องสติปัญญาและความคิด ผลงานศิลปะจึงถูกนำมาใช้ถ่ายทอดผ่านอารมณ์ความรู้สึกของผู้ถ่ายทอดซึ่งผลงานศิลปะที่มีคุณค่าจะสามารถปลุกเร้าอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามคำอธิบายของลักษณะของผลงานศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับ Libby (2000) ที่ได้กล่าวถึง การนำศิลปะไปใช้สอนนักเรียนระดับประถมศึกษาว่า การสอนศิลปะจะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ สังเกต ผลงานศิลปะเพื่อค้นหาแนวทางการทำงานของตนเอง โดยเกิดขึ้นจากการเรียนรู้วิธีการทำงานผ่านการมองเห็น รู้สึก และสติปัญญา ดังที่ ประไพลิน จันทร์หอม (2564) ได้อภิปรายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะเพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน ซึ่งเป็นศึกษาสถานภาพการจัดการเรียนการสอนศิลปะที่ใช้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในประเทศไทย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และเพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถสรุปผลได้ว่า งานวิจัยด้านศิลปศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่สามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 มีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ศิลปะทางด้านทัศนศิลป์เป็นจำนวนมากในการจัดการเรียนรู้

เมื่อพิจารณาการประเมินคะแนนความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการพบว่า ผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในทุกประเด็นของเกณฑ์การประเมิน เมื่อนำมาแปลผลคะแนนพบว่าคะแนนอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 4 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นที่ 1 การตั้งชื่อเรื่อง ในประเด็นนี้ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังคิดชื่อผ่านชื่อตัวละครหรือเหตุการณ์สำคัญจึงส่งผลให้ชื่อเรื่องที่ได้ไม่น่าสนใจขาดความน่าสนใจหรือชวนให้อ่านอยากอ่าน ประเด็นที่ 2 เนื้อเรื่องและสาระสำคัญของเรื่อง ประเด็นนี้นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นแต่ด้วยการทำงานเป็นกระบวนการทำงานแบบกลุ่ม การแลกเปลี่ยนหรือเสนอความคิดของนักเรียนมีจำนวนหลากหลาย นักเรียนพยายามนำความคิดของ

สมาชิกทุกคนในกลุ่มมาใช้จึงส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องหรือสาระสำคัญนั้นมีมากเกินไปขาดความสอดคล้องต่อเนื่องกัน ประเด็นที่ 3 การใช้ภาษา ในประเด็นนี้นักเรียนหลายกลุ่มเลือกใช้คำภาษาพูดหรือยอติตมากกว่าการใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดให้ผู้อ่านเข้าใจ ด้วยเหตุนี้ผู้อ่านจึงไม่รู้สึกล้อยตามหรือเข้าใจความหมายได้ตั้งแต่การอ่านเรื่องในครั้งแรกต้องอ่านซ้ำเพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อสารและประเด็นที่ 4 การเขียนสะกดคำ ในประเด็นนี้สาเหตุเกิดจากนักเรียนพยายามใช้คำที่ยากแปลกใหม่ และเป็นคำที่นักเรียนไม่ค่อยได้ใช้จึงส่งผลให้เขียนคำเหล่านั้นผิดจำนวนมาก แต่หากสังเกตจากพัฒนาการก่อนการจัดการเรียนรู้เปรียบเทียบกับหลังการจัดการเรียนรู้ของทั้ง 4 ประเด็นจะเห็นว่านักเรียนมีพัฒนาดีขึ้นแม้จะยังคงอยู่ในเกณฑ์การประเมินในระดับปานกลาง และประเด็นการประเมินที่อยู่ในระดับดีจำนวน 1 ประเด็น ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ เนื่องมาจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและการเลือกใช้ผลงานศิลปะเพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานครั้งนี้ เป็นภารกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นกันทุกคน แม้จะมีบางคนที่ไม่ให้ความร่วมมือในการออกความคิดก็จะสามารถที่จะช่วยเหลือกลุ่มในส่วนงานอื่น ๆ ได้ทั้งยังได้รับความรู้องค์รวมจากการทำงานร่วมกันส่งผลให้ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนอยู่ในระดับที่ดีขึ้น

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ ในภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ( $M=2.70$ ,  $SD=0.20$ ) เมื่อพิจารณารายละเอียดรายด้านพบว่า ลำดับที่หนึ่งด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เนื่องมาจากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีส่วนช่วยกระตุ้นให้เกิดการทำงานที่เป็นระบบทั้งยังสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในกลุ่มทั้งยังมีการนำเอาผลงานศิลปะมาช่วยจุดประกายความคิดริเริ่มในการทำงานส่งผลให้กิจกรรมมีความน่าสนใจ สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ นักเรียนจึงสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดใช้ในการทำงานรายบุคคลเป็นอย่างดี ลำดับที่สองด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เนื่องมาจากครูสร้างความสนุกสนานเป็นกันเองกับนักเรียนรวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำงานทั้งยังมีกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษางานศิลปะร่วมกันทำให้นักเรียนเกิดความสุขที่ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน ลำดับที่สามด้านประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้ นักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ทำงานร่วมกับกลุ่มเพื่อนทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นส่งผลต่อไปถึงความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการทั้งยังสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังเช่นที่ จรรยา เปรมมณี (2540: 9-10) และกรมวิชาการ (2546: 107) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์การเรียนรู้แบบร่วมมือว่าเป็นการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น เพราะนักเรียนมีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น นักเรียนจะพัฒนาของ

ความรู้ ความคิด และเสริมแรงจูงใจกันและกันได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sulisworo and Suryani (2014) ได้อภิปรายเกี่ยวกับศึกษาเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแรงจูงใจและความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อความสำเร็จ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยเป็นกลยุทธ์ TS-TS ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่ากลุ่มการเรียนรู้ทั่วไปและแรงจูงใจสามารถทำนายและอธิบายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ นอกจากนี้ ศศิธร จันทร์สุข (2566) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบทีมแข่งขัน เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาบริบทของการจัดการเรียนรู้จากความคิดเห็นของผู้บริหารและครูพบว่า หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของโรงเรียนวัดช่างเคียนเอื้อต่อบริบทของนักเรียนและบริบทของโรงเรียนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบทีมแข่งขันที่ได้รับการพัฒนามีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และ 3) ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบทีมแข่งขันมีค่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

#### ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยดังนี้

#### ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับการใช้ศิลปะไปใช้ได้อย่างเกิดประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ครูควรกระตุ้นนักเรียนอยู่เสมอในระหว่างที่ทำงานกลุ่มเพื่อช่วยเสริมแรงทางความคิดของนักเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างผลงาน
2. สำหรับครูที่ไม่มีความถนัดในการวาดภาพหรือหาผลงานศิลปะสามารถใช้โปรแกรมการสร้างภาพด้วย AI เพื่อช่วยในการสร้างผลงานศิลปะได้
3. ครูสามารถเสริมบทเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการเลือกใช้ภาษาที่สร้างความน่าสนใจ หรือการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ต่าง ๆ ที่มีความหมายเดียวกันคล้ายกันหรือคล้ายกันเพื่อพัฒนางานเขียนให้ดีและมีคุณค่ามากขึ้น

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะในสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การอ่าน การดู และหลักภาษาไทยควรรนำสื่อผลงานศิลปะมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยรวมถึงการนำผลงานที่นักเรียนสร้างไปต่อยอดในการสอนหรือกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การนำผลงานศิลปะที่ได้เป็นสื่อในการสอนเรื่องการแต่งคำประพันธ์



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กรมวิชาการ. (2544). **การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ. (2545). **กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). **การคิดเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซัคเซสมิเดีย จำกัด.
- เกศินี จุฑาวิจิตร. (2552). **การเขียนสร้างสรรค์ทางสื่อสิ่งพิมพ์: Idea ดี ๆ ไม่มีวันหมด**. นครปฐม: เพชรเกษม พรินติ้ง กรุ๊ป.
- คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. (2541). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- จรรยา เปรมมณี. (2540). "ผลการสอนคณิตศาสตร์ตามรูปแบบ เอส ที เอ ดี ในระดับ ประถมศึกษาปีที่ ๖ วิชาซีพี." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จิรวัดน์ เพชรรัตน์. (2555). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ชลูด นิมสมอ. (2554). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). **80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเซอร์วิส.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2557). **วัฒนธรรมคุณภาพ สร้างคน สร้างชาติ**. กรุงเทพฯ: สำนักงานรับรองมาตรฐานคุณภาพการศึกษา.
- ชาติรี เกิดธรรม. (2545). **เทคนิคการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ชูเกียรติ มุ่งมิตร. (2549). **การจินตนาการ**. เข้าถึงเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558. เข้าถึงได้จาก [www.rta.mi.th](http://www.rta.mi.th)
- เดือนเพ็ญ ศักดิ์ศรีวัน. (2562). "การพัฒนากิจกรรมศิลปะตามแนวคิด STEAM ร่วมกับการใช้แหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3." **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย**, 12, 2: 53–70.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). **นวัตกรรมทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ธารอักษร.
- ทิตนา แคมณี. (2554). **ศาสตร์การสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เทวี ประสาท. (2546). **ศิลปะ: รากฐานแห่งการศึกษา**. อนิตรา พวงสุวรรณ-โมเซอร์, ผู้แปล. กรุงเทพฯ: โครงการสรรพสาสน์ สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.
- ปยุตนรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ และภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์. (2556). "นวัตกรรมสี่เกล็ดมุกที่พัฒนาขึ้นจากเกล็ดประกายมุกแปรรูปจากเปลือกหอยแมลงภู่เพื่อนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ." จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2544). **การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ. (2561). **ภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ภัณฑ์ธิดา ภูริโรจน์ และคณะ. (2546). **พัฒนาทักษะชีวิต 2**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ลองไลฟ์ เอ็ดจักษ์.
- มนทิศา กิตติโกสินทร์. (2555). "การพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำอักษรนำ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนใหญ่ (โอบาสพิทยาคาร) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- มานพ ถนอมศรี. (2546). **ศิลปะสำหรับครู**. กรุงเทพฯ: สิปประภา.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วนิดา กุลภัทร์แสงทอง. (2554). "การพัฒนาแบบฝึกการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ โดยใช้ข้อมูลท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2548). **เทคนิคและยุทธวิธีพัฒนาทักษะการคิด การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วัฒนาพร ระวังบุทกข์. (2542). **แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2536). "ศิลปะ เป็นมูลฐานสำคัญ." **วารสารครุศาสตร์**, 22, 1: 1-12.
- วิไล มาศจรัส. (2544). **เทคนิคการเขียนการเล่านิทานสำหรับเด็ก**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- ศศิธร จันทร์สุข. (2566). "การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบทีมแข่งขันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดช้างเคียน จังหวัดเชียงใหม่." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ศิวกานท์ ปทุมสูติ. (2548). **การเขียนสร้างสรรค์ ไม่ยากอะไรเลย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์เรียนรู้ทุ่งสักอาศรม.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). **แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุจริต เพียรชอบ. (2540). สอนให้สนุก เป็นสุขกับการเรียน. ใน **หนังสือชุดความรู้ภาษาไทยอันดับที่ 10**. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- สุทธิวรรณ อินทะกนก. (2559). **การเขียนเชิงสร้างสรรค์**. อุดรธานี: สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สุนิติ ภูจิระพันธุ์. (2554). **การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: ทริบเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- สุพร อังกูลดี. (2563, มกราคม-มิถุนายน). "ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5." **วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ**.
- โสภณ สาทรสัมฤทธิ์ผล. (2555). **ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: ทริบเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น จำกัด.
- อรพรรณ พรสีมา. (2540). **การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจโครงการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: โอ.เพส พรินติ้งเฮ้าส์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). **หลักการสอน**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

## ภาษาอังกฤษ

- Barker, P., and Giller, S. (1991). **Electronic Book for Early Learners**. Educational and Training Technology International.
- Block, C. C. (2004). **Power thinking : how to way you think can change the way you lead**.
- Mauricio et al. (2011). **Role of Cooperative Learning Strategies**. Paper presented at the The Development Of 5TH Graders Speaking Skills at George Washington School Universidad de la salle Facultad de la Educacion Licenciatura En Lengua Castellana, Ingles Y Frances Bogota. Parsons, M. J., Johnston, M., and Durham, R. (1978). "Developmental stages in children Aesthetic Responses." **Journal of Aesthetic Education**, 12: 83 - 104.
- Sulisworo, and Suryani. (2014a). "The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement." Ahmad Dahlan, University.



- Sulisworo and Suryani. (2014b). "The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement." Ahmad Dahlan, University.
- Torshilova, E. M., and Polosukhina, I. A. (2016). "The influence of modern adolescents' vision of life on their perception of art." **International Journal of environmental & science Education**, 11, 18: 10751 - 10759.





ภาคผนวก



## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน

รองศาสตราจารย์สมพร ร่วมสุข

ข้าราชการบำนาญ สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สง่า วงศ์ไชย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี ญาณปรีชาเศรษฐ์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



ที่ อว 8612/ 4643



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๓๔ พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สง่า วงศ์ไทย

ด้วย นางสาวจันจิรา พุทธิมา รหัสประจำตัว 640620039 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์  
โทร.0 3425 5095



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/ 1๙74

วันที่ ๑๑ พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวรี ญาณปรีชาเศรษฐ

ด้วย นางสาวจันจิรา พุทธิมา รหัสประจำตัว 640620039 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์



**ตารางที่ 8** แบบสรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เรื่องการเงินธนาคารโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3

ข้อ	รายการ	แผนการจัดการเรียนรู้			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
<b>1</b>	<b>องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>					
1.1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
1.2	แผนการจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>2</b>	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
2.1	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการจัดการเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
2.2	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย สามารถวัดและประเมินผลได้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>3</b>	<b>สาระการเรียนรู้</b>					
3.1	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
3.2	สาระการเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>4</b>	<b>ชิ้นงาน/ภาระงาน</b>					
4.1	ชิ้นงาน/ภาระงานสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
4.2	ชิ้นงาน/ภาระงาน มีความเหมาะสมสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>5</b>	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
5.1	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง



**ตารางที่ 8** แบบสรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้เรื่องเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 (ต่อ)

ข้อ	รายการ	แผนจัดการเรียนรู้			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
5.2	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
5.3	กิจกรรมมีลำดับขั้นตอนเหมาะสมและเน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการกลุ่มและรายบุคคล	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>6</b>	<b>สื่อ/แหล่งการเรียนรู้</b>					
6.1	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
6.2	สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
<b>7</b>	<b>การวัดและประเมินผล</b>					
7.1	การวัดและประเมินผลครอบคลุมสาระการเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง
7.2	เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลมีความเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00	1.00	1.00	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 9 แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอวัตความสามารถและเกณฑ์การประเมินการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

ข้อ	รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
1	แบบวัดและเกณฑ์การประเมินมีความชัดเจนครอบคลุมการประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2	แบบวัดและเกณฑ์การประเมินมีความสอดคล้องกับกระบวนการพัฒนานักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3	แบบวัดและเกณฑ์การประเมินเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4	ความเหมาะสมของการประเมินในด้านการตั้งชื่อเรื่อง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5	ความเหมาะสมของการประเมินในด้านเนื้อเรื่องและสาระสำคัญของเรื่อง	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6	ความเหมาะสมของการประเมินในด้านความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
7	ความเหมาะสมของการประเมินในด้านการใช้ภาษา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
8	ความเหมาะสมของการประเมินในด้านการเขียนสะกดคำ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
9	ความเหมาะสมของแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการกับผลการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 10 แบบสรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบและความเหมาะสมของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับ การใช้ศิลปะ

ที่	รายการ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
1.	<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>					
	1.1 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่น่าสนใจ และต่อเนื่องดี	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	1.2 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการทำงานกลุ่ม	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	1.3 กิจกรรมการเรียนรู้เน้นกระบวนการฝึกคิดและการฝึกปฏิบัติ	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
	1.4 กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเสนอแนะ และแสดงความคิดเห็น	+1	0	+1	0.67	มีความสอดคล้อง
2.	<b>ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้</b>					
	2.1 นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2.2 ครูมีความเป็นกันเองส่งผลให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	2.3 ครูสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น สอบถามข้อสงสัย	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3.	<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>					
	3.1 นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3.2 นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่น และกล้าแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	3.3 นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง

ตารางที่ 11 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบสอบวัดความสามารถการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ลำดับที่	ฉบับที่ 1		ฉบับที่ 2	
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 1	ข้อ 2
1	13	9	8	9
2	12	8	8	12
3	10	11	10	9
4	11	9	7	11
5	11	8	7	13
6	14	9	9	11
7	12	11	11	8
8	10	9	9	8
9	11	9	9	7
10	13	10	12	9
11	15	8	8	11
12	12	9	8	12
13	9	9	9	11
14	13	14	12	13
15	11	8	13	17
16	13	12	12	10
17	13	11	12	8
18	14	9	10	9
19	15	12	9	7
20	15	12	12	8
21	13	11	11	9
22	11	10	12	10
23	10	9	10	13
24	13	11	12	12
25	11	8	11	11

ตารางที่ 11 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบสอบวัดความสามารถการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเรื่องตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

ลำดับที่	ฉบับที่ 1		ฉบับที่ 2	
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 1	ข้อ 2
26	11	8	12	14
27	12	9	10	11
28	14	10	11	13
29	13	12	7	9
30	11	11	8	8
31	11	13	9	8
32	14	11	8	9
33	15	12	8	10
34	15	12	9	10
35	14	15	12	11
36	13	10	11	11
ค่าความยากง่าย (p)	0.47	0.50	0.27	0.35
ค่าอำนาจจำแนก (r)	0.29	0.36	0.06	0.03

\* ผู้วิจัยเลือกแบบสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการฉบับที่ 1 ข้อ 1 และข้อ 2 เพื่อใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง





## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รายวิชาภาษาไทย 4 (รหัสวิชา ท14101)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2

หน่วยที่ 9 คำขวัญ เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

เวลา 3

ชั่วโมง

ผู้สอน อาจารย์จันจิรา พุทธิมา

วัน.....ที่.....เดือน..... พ.ศ. 2566

\*\*\*\*\*

### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 2 การเขียน

ตัวชี้วัด

ท 2.1 ป. 4/7 การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

ท 2.1 ป. 4/8 มีมารยาทในการเขียน

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถอธิบายหลักการและองค์ประกอบสำคัญในการเขียนเรื่องตามจินตนาการได้

2.2 นักเรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ได้

### 3. สาระสำคัญ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นการเขียนเรื่องที่เรียบเรียงถ้อยคำตามความรู้สึก ความคิดอย่างแปลกใหม่โดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของตนเองจากงานศิลปะประเภทภาพวาด เพื่อถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจสิ่งที่ต้องการสื่อ การที่นักเรียนได้เรียนการเขียนเรื่องตามจินตนาการนักเรียนจะได้ฝึกการเป็นคนช่างสังเกต สนใจใคร่รู้สิ่งต่าง ๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และเขียนเรื่องตามจินตนาการได้

#### 4. สาระการเรียนรู้

##### 4.1 ด้านความรู้

- 1) ความหมายและความสำคัญของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
- 2) หลักการและองค์ประกอบสำคัญในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

##### 4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ

- 1) ทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
- 2) ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์
- 3) กระบวนการกลุ่ม

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด

#### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 ความมุ่งมั่นในการทำงาน

#### 7. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- 7.1 ใบงานที่ 1 เรื่อง “ให้ภาพเล่าเรื่อง”
- 7.2 เขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์จำนวน 1 เรื่อง จากผลงานศิลปะประเภท ภาพวาด

#### 8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดและประเมิน
นักเรียนสามารถอธิบายหลักการและองค์ประกอบสำคัญในการเขียนเรื่องตามจินตนาการได้	สังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นรายบุคคล	แบบประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล
นักเรียนสามารถเขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ได้	เขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์	แบบประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ



## แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล

เรื่อง .....

รหัสวิชา ..... ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา..... ชั้น.....โรงเรียน.....

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน																
		ความสนใจ ในการทำ กิจกรรม			การตั้ง คำถามและ ตอบคำถาม			การมีส่วน ร่วมในการ แสดงความ คิดเห็นการ ยอมรับฟัง ความคิดเห็น ผู้อื่น			การทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย			รวม				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					

เกณฑ์การให้คะแนน เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 12 คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

คะแนน 9 - 12 หมายถึง ดี

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง

คะแนน 5 - 8 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง

คะแนน 4 - 7 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านร้อยละ 80 (9 คะแนน)

## เกณฑ์การประเมินผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
ความสนใจในการทำกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม</li> <li>- มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม</li> <li>- แสดงออกถึงความเต็มใจในการร่วมกิจกรรม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
การตั้งคำถามและตอบคำถาม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตั้งคำถามได้ตรงประเด็น</li> <li>- ตอบคำถามอย่างมีเหตุและผล</li> <li>- คำตอบมีความแปลกใหม่</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติตามเกณฑ์ได้ 1 ข้อ</li> </ul>
การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นการยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล</li> <li>- แสดงความคิดเห็นได้หลากหลาย</li> <li>- ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติตามเกณฑ์ได้ 1 ข้อ</li> </ul>
การทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความพยายามและมุ่งมั่นในการทำงาน</li> <li>- ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด</li> <li>- ปฏิบัติงานตามกฎเกณฑ์ระเบียบข้อตกลง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิบัติตามเกณฑ์ได้ 1 ข้อ</li> </ul>



**เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

คะแนน ประเด็น	3	2	1
1. การตั้งชื่อเรื่อง (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชื่อเรื่องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง</li> <li>- ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจชวนให้ติดตาม</li> <li>- ชื่อเรื่องกระชับสื่อความชัดเจน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
2. เนื้อเรื่องและสาระสำคัญของเรื่อง (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความสอดคล้องกับงานศิลปะที่เลือก</li> <li>- ลำดับความต่อเนื่อง</li> <li>- ความยาวบรรทัดครบตามที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
3. ความคิดสร้างสรรค์ (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความคิดที่แปลกใหม่</li> <li>- ไม่เลียนแบบความคิดของผู้อื่น</li> <li>- ความคิดมีประโยชน์และมีคุณค่า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เสนอความคิดเห็นได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เสนอความคิดเห็นได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
4. การใช้ภาษา (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกใช้คำได้ถูกต้องเหมาะสม</li> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- อ่านแล้วเกิดความรู้สึกคล้อยตาม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>

คะแนน ประเด็น	3	2	1
5. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น 1 คำ) (3 คะแนน)	- เขียนสะกดคำ ถูกต้องทุกคำ	- เขียนสะกดคำผิด จำนวน 1-4 คำ	- เขียนสะกดคำผิด ตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป

## 9. กิจกรรมการเรียนรู้

### คาบเรียนที่ 1 (เขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด)

#### การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

#### ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ

1. นักเรียนฟังครูชี้แจงเนื้อหาของบทเรียน โดยครูอธิบายถึงการจัดการเรียนรู้ในคาบเรียนนี้ว่า นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยครูตั้งคำถามแล้วสุ่มให้นักเรียนตอบคำถาม ซึ่งมีแนวทางคำถามและคำตอบ ดังนี้

2.1 นักเรียนคิดว่าหนังสือ ภาพยนตร์ หรือการ์ตูนเรื่องใดบ้าง ที่เกิดจากจินตนาการของผู้แต่งหรือผู้เขียน

**แนวคำตอบ** การ์ตูนเรื่องโตราเอมอน, วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี, นิทานอีสปต่าง ๆ

2.2 นักเรียนคิดว่าเรื่องราวที่แต่งขึ้นมีสิ่งใดเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะอะไร

**แนวคำตอบ** ตัวละคร, สถานที่, เหตุการณ์ต่าง ๆ เพราะเป็นสิ่งที่ต้องมีเพื่อใช้ในการดำเนินเรื่องหรือแต่งเรื่องต่าง ๆ

2.3 นักเรียนคิดว่าการเขียนเรื่องตามจินตนาการแตกต่างจากการแต่งเรื่องราวลักษณะอื่นอย่างไร

**แนวคำตอบ** เกิดจากความคิดของเราเอง, ไม่ลอกเลียนแบบ, มีเนื้อหาแปลกใหม่

2.4 นักเรียนคิดว่าหากนักเรียนต้องแต่งเรื่องตามจินตนาการ 1 เรื่อง นักเรียนจะแต่งเรื่องเกี่ยวกับอะไร เพราะอะไร

**แนวคำตอบ** เรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยของหุ่นยนต์ เพราะชอบหุ่นยนต์จึงอยากนำมาใช้เป็นตัวละครของเรื่อง

3. ครูอธิบายความหมาย ความสำคัญ และหลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการให้นักเรียนในชั้นเรียนฟัง

4. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนในชั้นเรียนโดยนำผลคะแนนจากการสอบวัดความสามารถการเขียนเรื่องตามจินตนาการก่อนเรียนมาจัดลำดับจากนั้นนำมาจัดกลุ่มแบบความสามารถเก่ง ปานกลาง อ่อน (2:3:1) ซึ่งจะจัดแบ่งเป็น 5-6 กลุ่มแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิก 5-6 คน

5. นักเรียนฟังครูอธิบายวิธีการทำงานร่วมกันของกลุ่มรวมถึงการแบ่งบทบาทหน้าที่และการทำงานของสมาชิกในกลุ่มจากนั้นครูจะระบุให้แต่ละกลุ่มจะต้องแต่งตั้งหัวหน้ากลุ่ม 1 คน รองหัวหน้า 1 คน ผู้จัดบันทึก 1 คน และสมาชิก 2-3 คน โดยครูได้อธิบายถึงบทบาทหน้าที่ของแต่ละหน้าที่เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันก่อนการทำงาน

### ขั้นที่ 2 ขั้นสอนโดยใช้ศิลปะ

6. ครูให้นักเรียนในชั้นเรียนดูภาพวาดผลงานศิลปะจำนวน 5 ภาพ ซึ่งประกอบด้วย ภาพปราสาท ภาพกบ ภาพผลส้ม ภาพผู้หญิง และภาพเรือ



7. ครูตั้งคำถามจากภาพวาดผลงานศิลปะที่ครูนำมาแสดงหน้าชั้นเรียน จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามที่ครูตั้งขึ้นเพื่อนำคำตอบที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ โดยมีแนวทางของคำถามและคำตอบ ดังนี้

7.1 จากภาพวาดผลงานศิลปะที่นำมานักเรียนเห็นภาพอะไรบ้าง

**แนวคำตอบ** ภาพปราสาท ภาพกบ ภาพผลส้ม ภาพผู้หญิง ภาพเรือ

7.2 จากภาพวาดผลงานศิลปะทั้ง 5 ภาพ นักเรียนคิดว่าจะสามารถแต่งเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร

**แนวคำตอบ** เรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย

7.3 จากภาพวาดผลงานศิลปะทั้ง 5 ภาพ นักเรียนคิดว่าภาพใดบ้างจะสามารถเป็นตัวละครหลักของเรื่องได้

**แนวคำตอบ** ภาพผู้หญิง ภาพกบ

7.4 จากคำถามข้อที่ 3 ภาพ ตัวละครหลักที่นักเรียนเลือกนั้นกำลังทำอะไรในเรื่อง

**แนวคำตอบ** ออกผจญภัยในทะเล

7.5 จากภาพวาดผลงานศิลปะ 5 ภาพ นักเรียนคิดว่าภาพใดจะเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ของเรื่องได้

**แนวคำตอบ** ภาพปราสาท

7.6 จากภาพให้นักเรียนคิดเหตุการณ์สำคัญที่สามารถเกิดขึ้นได้จำนวน 2 เหตุการณ์

**แนวคำตอบ เหตุการณ์ที่ 1:** หญิงสาวออกผจญภัยแล้วได้พบกับสหายเป็นเจ้ากบน้อยชวนกันออกเดินทางในทะเล

**เหตุการณ์ที่ 2:** หญิงสาวและเจ้ากบน้อยไปชิงผลสัมทองคำเพื่อนำมารักษา น้องชาย

7.7 จากคำตอบของเรื่องนักเรียนควรตั้งชื่อเรื่องว่าอย่างไร

**แนวคำตอบ** หญิงสาวผู้กล้ากับสหายกบ

8. นักเรียนและครูร่วมกันระดมความคิดเพื่อตอบคำถามทั้ง 6 ข้อ จากนั้นครูเขียนคำตอบของแต่ละข้อลงบนกระดาน

9. นักเรียนร่วมกันเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยนำคำตอบที่ได้มาเรียบเรียงถ้อยคำเป็นเรื่องราวตามจินตนาการที่มีความยาว 5 บรรทัด ซึ่งครูจะทำการพิมพ์เนื้อเรื่องลงบนจอโทรทัศน์เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสเสนอความคิดเห็นและแก้ไขส่วนต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง

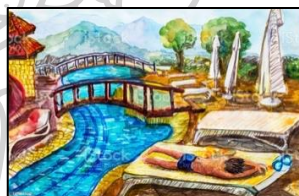
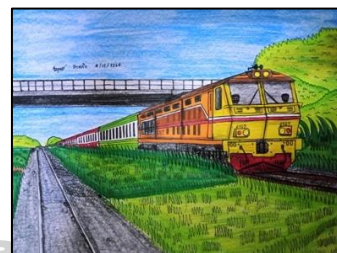
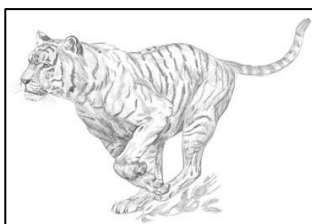
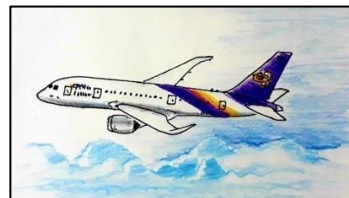
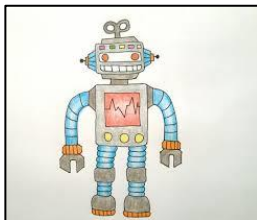
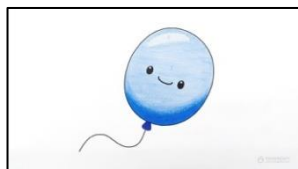
10. นักเรียนร่วมกันสรุปถึงวิธีการหลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการ องค์ประกอบสำคัญที่จะใช้ในการเขียนเรื่องราวตามจินตนาการรวมถึงการตั้งคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการนำคำตอบไปแต่งเรื่องตามจินตนาการ โดยครูร่วมอธิบายและแนะแนวทางเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ขึ้น

**คาบเรียนที่ 2 (เขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด)**

**ขั้นที่ 3 ขั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ**

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้ากลุ่มตามที่ครูได้แบ่งไว้ในคาบเรียนที่ 1 จากนั้นครูทบทวนบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม อีกทั้งทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับเรื่องหลักการ องค์ประกอบ การตั้งคำถามจากผลงานศิลปะและการตอบคำถามเพื่อนำไปใช้ในการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

2. ครูให้นักเรียนดูผลงานศิลปะประเภทภาพวาดที่จำนวน 10 ภาพ ซึ่งประกอบด้วย ภาพลูกโป่ง ภาพเสือ ภาพหุ่นยนต์ ภาพเครื่องบิน ภาพขาวนาทำนา ภาพใบไม้ ภาพรถไฟ ภาพนก กระสา ภาพดาบ ภาพสถานที่ท่องเที่ยว



3. ครูอธิบายขั้นตอนการทำกิจกรรมการเขียนเรื่องตามจินตนาการแบบกลุ่มเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจกระบวนการทำงานในแต่ละขั้นตอน

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษาพูดคุยกันภายในกลุ่มของตนเองเพื่อเลือกศึกษาภาพวาดผลงานศิลปะที่ครูนำมาแสดงจำนวน 4 ภาพ จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันตั้งคำถามและตอบคำถามจากงานศิลปะที่กลุ่มตนเองเลือกพร้อมทั้งเขียนคำตอบลงในกระดาษที่ได้ตั้งคำถามไว้

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิดเขียนเรื่องตามจินตนาการจากคำตอบที่ได้โดยครูกำหนดความยาวของบรรทัดในการเขียนเรื่องตามจินตนาการไม่น้อยกว่า 7 บรรทัด และไม่มากกว่า 10 บรรทัด พร้อมทั้งให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อเรื่องที่มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ได้เขียนมา

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะประเภทภาพวาดให้มีความสอดคล้องกับเรื่องราวที่ร่วมกันแต่งขึ้น

7. นักเรียนแต่ละคนรับใบงานที่ 1 เรื่อง “ให้ภาพเล่าเรื่อง” จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละคนฝึกแต่งเรื่องตามจินตนาการสั้น ๆ ความยาว 5 บรรทัด แล้วนำใบงานที่ 1 ส่งครูในชั่วโมงถัดไป



### คาบเรียนที่ 3 (เขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด)

#### ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์

1. นักเรียนนำใบงานที่ 1 “เรื่องให้ภาพเล่าเรื่อง” ส่งครูประจำวิชาก่อนเริ่มการเรียนการสอน

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษา พุดคุย และส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงานการแต่งเรื่องตามจินตนาการของกลุ่มตนเองทั้งแสดงภาพวาดผลงานทางศิลปะที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้น โดยครูใช้วิธีการจับสลากเพื่อจัดลำดับการนำเสนอ จากนั้นครูให้เพื่อน ๆ ร่วมชั้นเรียนร่วมกันซักถามอภิปราย และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมจนนำเสนอครบทุกกลุ่ม

3. นักเรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานการแต่งเรื่องตามจินตนาการของตนเองจากใบงานที่ 1 เรื่อง “ให้ภาพเล่าเรื่อง” โดยครูทำการสุ่มจากใบงานที่นักเรียนส่งนักเรียนที่ถูกสุ่มจะถูกเลือกให้ออกมานำเสนองานเขียนของตนเอง พร้อมทั้งให้คุณครูและเพื่อน ๆ ร่วมกันซักถามอภิปราย และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

#### ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียน

4. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการจากการเรียน จากนั้นครูช่วยเสริมและเพิ่มเติมส่วนที่ยังขาดเพื่อปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป

#### 10. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

- 10.1 ผลงานศิลปะประเภทภาพวาด
- 10.2 ใบงานที่ 1 เรื่อง “ให้ภาพเล่าเรื่อง”
- 10.3 ห้องสมุด
- 10.4 Internet

#### 11. กิจกรรมเสนอแนะ

-

#### 12. รายละเอียดเนื้อหาสาระความรู้เพิ่มเติม

-

#### 13. เอกสารประกอบการเรียนรู้

## เอกสารประกอบการสอน

### เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนเรื่องตามจินตนาการจากงานศิลปะประเภทภาพวาด รายวิชา ภาษาไทย 4 รหัสวิชา ท14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

#### ความหมายของจินตนาการ

จินตนาการ หมายถึง ความคิด ความคำนึงถึงที่เกิดขึ้นในจิตใจอาจจะเป็นการวาดภาพขึ้นมาตามความคิด ความฝัน ความคิดคำนึง หรืออาจจะมาจากประสบการณ์ แล้วสร้างภาพใหม่ให้กว้างและวิจิตรกว่าประสบการณ์เดิม การเขียนเรียบเรียงจากจินตนาการจะต้องอาศัยศิลปะเฉพาะตัวของผู้เขียนและได้รับการฝึกฝนอยู่เสมอ

#### การเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการ คือ ความคิดที่เชื่อมโยงประสบการณ์และความจริงในชีวิตจากอดีตไปสู่อนาคตหรือเชื่อมโยงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน โดยผูกเป็นเรื่องราวขึ้นมาจากความคิดของนักเรียน การเขียนเล่าเรื่องจากภาพเป็นการใช้ประสบการณ์ร่วมกับจินตนาการของแต่ละคน โดยดูรายละเอียดต่าง ๆ จากภาพเป็นพื้นฐานในการจินตนาการ เขียนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจหรือให้ความสนุกสนาน เพื่อดึงดูดใจผู้อ่าน การเขียนเรื่องจากภาพต้องเรียบเรียงเรื่องราวต่าง ๆ จากภาพให้มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน

#### ความสำคัญของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

การเขียนเรื่องตามจินตนาการมีความสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถทางการเขียน เนื่องด้วยการเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นการพัฒนากระบวนการความคิดที่สร้างสรรค์เพื่อถ่ายทอดสิ่งที่คิดนำมาเรียบร้อยไปสู่การเขียนเล่าเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันอย่างสมบูรณ์ อีกทั้งการเขียนเรื่องตามจินตนาการเป็นคุณลักษณะที่ควรส่งเสริมและปลูกฝังจะช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์และสร้างนิสัยที่ดีที่ยังสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตได้

### องค์ประกอบของการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

องค์ประกอบที่สำคัญของการเขียนเรื่องราวต่าง ๆ มีดังนี้

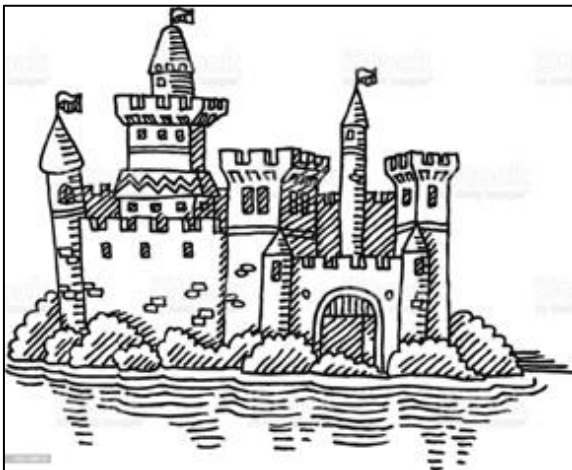
1. ตัวละครในการดำเนินเรื่อง
2. สถานที่เกิดเหตุการณ์
3. เหตุการณ์สำคัญที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง
4. จุดจบของเรื่อง

### หลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

1. คิดแนวเรื่องที่ต้องการเขียนแล้วจึงศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่จะเขียน
2. วางแผนและศึกษาหลักการเขียนเรื่องตามจินตนาการ
3. คิดเรื่องตามจินตนาการของผู้เขียนว่าจะมีใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไรบ้าง
4. วางโครงเรื่อง ลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง
5. เรียบเรียงเนื้อหาหรือเรื่องราวให้ต่อเนื่องกัน
6. ในการตั้งชื่อเรื่องควรตั้งชื่อเรื่องให้น่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
7. เลือกใช้ภาษาที่สุภาพช่วยเสริมสร้างจินตนาการ
8. เขียนด้วยตัวบรรจงเรียบร้อย สะกดคำถูกต้อง เขียนเว้นวรรคถูกต้องและรักษาความสะอาด
9. ตรวจสอบเนื้อหาและการเขียน



สื่อการสอนภาพวาดผลงานศิลปะชั้นที่ 2 ชั้นสอนโดยใช้ศิลปะ



ภาพปราสาท

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/xzpPXF9YCmi46T6bA>



ภาพกบ

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/2vFkn3ZTvUgcLBRi8>



ภาพผลส้ม

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/Ddw4KdCraNMfeSDY7>



ภาพเรือ

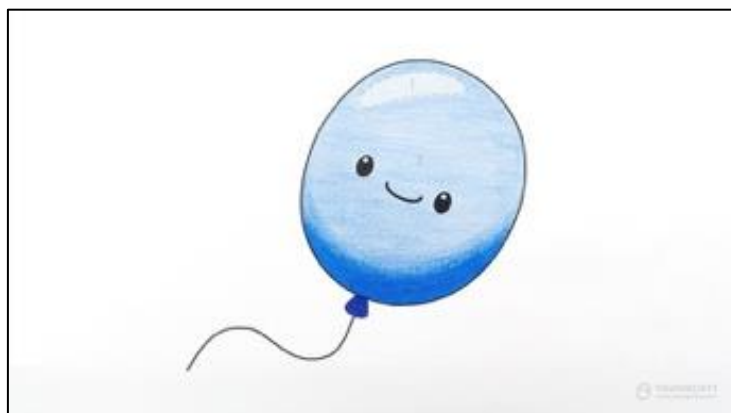
ที่มา: <https://images.app.goo.gl/rPrj5Gjz5VHRdU2n6>



ภาพผู้หญิง

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/uzoFoATvHu12UG748>

สื่อการสอนภาพวาดผลงานศิลปะชั้นที่ 3 ชั้นรวมกลุ่มสร้างสรรค์งานเขียนและผลงานศิลปะ



ภาพลูกโป่ง

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/UQomGQVkpXdkrTyT8>



ภาพเครื่องบิน

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/ACoodBigixsAXnzL6>



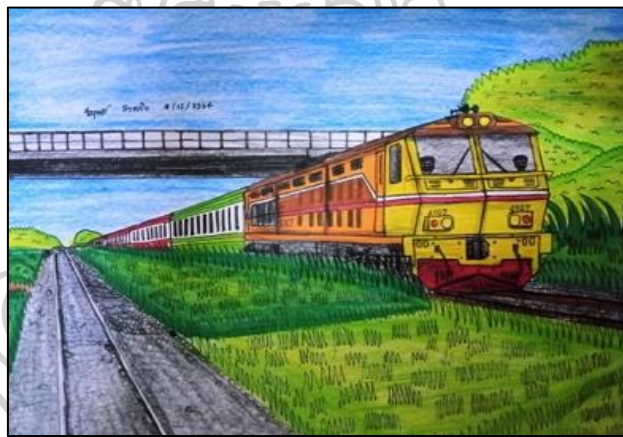
ภาพใบไม้

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/HsBJTqEW5uHe2jjo9>



ภาพชาวนาทำนา

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/2NjraWYhkTvdeKkKw7>



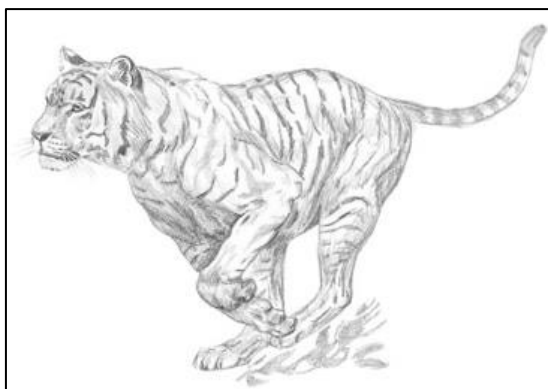
ภาพรถไฟ

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/PmeJ2Dj8gVHRk8za7>



ภาพสถานที่ท่องเที่ยว

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/KEqQTpf6PoU3qBxU7>



ภาพเสือ

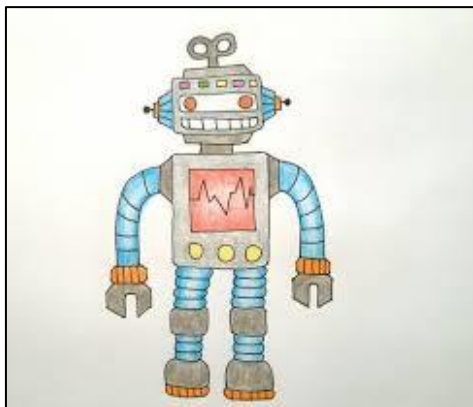
ที่มา: <https://images.app.goo.gl/TgNuvWjk131wS4Sd6>



ภาพตาบ

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/j5aaCJfY2gWzyJ9k8>





ภาพหุ่นยนต์

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/dMRxddCUZ8i3YRhg7>



ภาพนกกระสา

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/rNpikNB9bs5ZFLYT7>

แบบฟอร์มการเขียนเรื่องตามจินตนาการ

กลุ่มที่ .....

**คำสั่ง:** ให้นักเรียนเลือกผลงานศิลปะจำนวน 4 ผลงาน และตอบคำถามจากผลงานศิลปะ จากนั้นนำคำตอบที่ได้ไปเรียบเรียงเป็นเรื่องราวตามจินตนาการที่มีความยาว 7-10 บรรทัด พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่องให้สอดคล้องและเหมาะสม

**ตัวอย่างการตั้งคำถามและตอบคำถามจากผลงานศิลปะ**

คำถาม	คำตอบ
1. จากภาพวาดผลงานศิลปะที่นำมาให้นักเรียนเลือก ภาพอะไรบ้าง	
2. จากภาพวาดผลงานศิลปะที่เลือกทั้ง 4 ภาพ นักเรียนคิดว่าจะแต่งเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร	
3. จากภาพวาดผลงานศิลปะทั้ง 4 ภาพ นักเรียนเลือกภาพใดบ้างตัวละครหลักของเรื่อง	
4. จากภาพวาดผลงานศิลปะทั้ง 4 ภาพที่นักเรียนเลือก นักเรียนคิดว่าภาพใดจะเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ของเรื่อง	
5. จากภาพวาดที่นักเรียนเลือก ให้นักเรียนคิด เหตุการณ์สำคัญที่สามารถเกิดขึ้นได้จำนวน 2 เหตุการณ์	
6. จากคำตอบข้างต้นของเรื่องนักเรียนควรตั้งชื่อเรื่องว่าอย่างไร	
7. จากคำตอบข้างต้นของเรื่องนักเรียนคิดว่าเรื่องดังกล่าวจะให้ข้อคิดในเรื่องใด	

การเรียงเรียงเรื่องราวจากการตั้งคำถามและตอบคำถาม

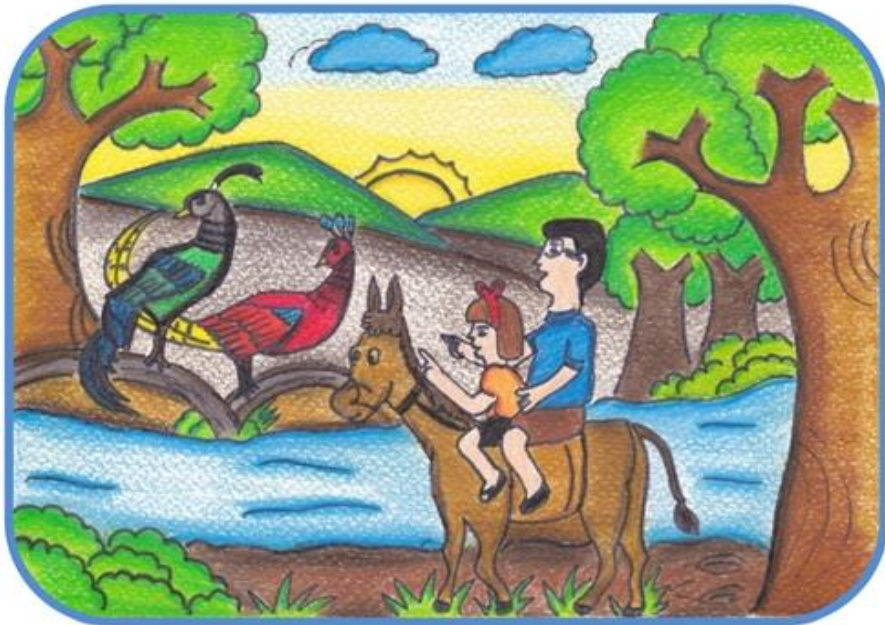
เรื่อง .....



กลุ่มที่ ..... ห้อง .....

ใบงานที่ 1  
เรื่อง “ให้ภาพเล่าเรื่อง”

คำสั่ง: ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนเรื่องตามจินตนาการจากภาพวาดต่อไปนี้โดยกำหนดให้มีความยาวของเรื่องไม่น้อยกว่า 5 บรรทัดด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่อง



ที่มา: วาดโดยเด็กหญิงวันวิสา ทาเจริญ

เรื่อง .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เลขที่..... ห้อง.....

14. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้  
ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....



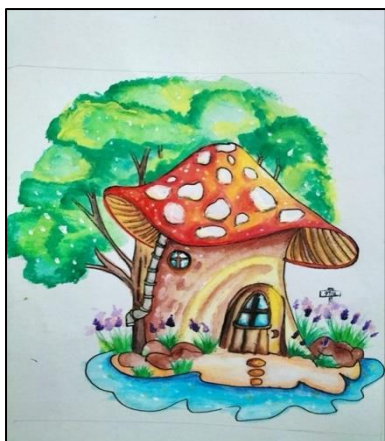
ลงชื่อ.....ผู้สอน

(อาจารย์จันจิรา พุทธิมา)



ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ห้อง.....

เอกสารภาพผลงานศิลปะแบบประสมที่ใช้ประกอบการสอบวัดความสามารถก่อนเรียน  
การเขียนเรื่องตามจินตนาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพที่ 1



ภาพที่ 2



ภาพที่ 3



ภาพที่ 4



ภาพที่ 5

ภาพที่ 1 ที่มา: <https://images.app.goo.gl/8i3rdhFNJQ1t2P4g6>

ภาพที่ 2 ที่มา: <https://images.app.goo.gl/PsaC7VgzFBckYgnX9>

ภาพที่ 3 ที่มา: <https://images.app.goo.gl/T8Y4WKQ7xWTN6oPU6>

ภาพที่ 4 ที่มา: ปั้นโดยเด็กชายมิ่งขวัญ จันทร์เกิด

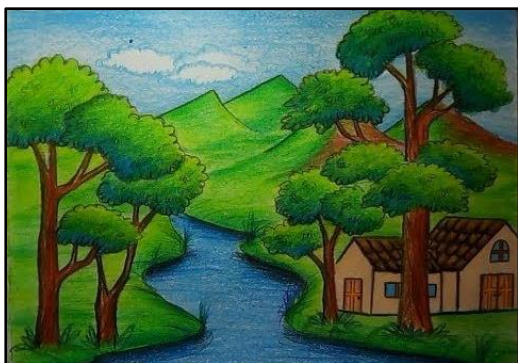
ภาพที่ 5 ที่มา: ปั้นโดยคุณชาตรี เขียวมณี





ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ห้อง.....

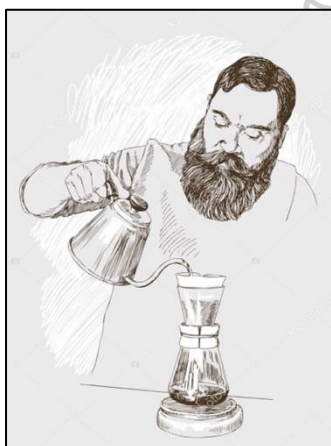
เอกสารภาพผลงานศิลปะแบบประสมที่ใช้ประกอบการสอบวัดความสามารถหลังเรียน  
การเขียนเรื่องตามจินตนาการสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพที่ 1



ภาพที่ 2



ภาพที่ 3



ภาพที่ 4



ภาพที่ 5

ภาพที่ 1 ที่มา: <https://search.app.goo.gl/vccgCYF>

ภาพที่ 2 ที่มา: <https://images.app.goo.gl/wy9RhuxduxZW9vHG9>

ภาพที่ 3 ที่มา: <https://images.app.goo.gl/EGfMZLdpsSLaxRnH9>

ภาพที่ 4 ที่มา: <https://images.app.goo.gl/ybK3nB3jzSM2kTcb8>

ภาพที่ 5 ที่มา: <https://images.app.goo.gl/mQ6BLFY7VNkzPc9T8>

**เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการ  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

คะแนน ประเด็น	3	2	1
<b>1. การตั้งชื่อเรื่อง</b> (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชื่อเรื่องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง</li> <li>- ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจชวนให้ติดตาม</li> <li>- ชื่อเรื่องกระชับสื่อความชัดเจน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตั้งชื่อเรื่องได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
<b>2. เนื้อเรื่องและสาระสำคัญของเรื่อง</b> (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความสอดคล้องกับงานศิลปะที่เลือก</li> <li>- ลำดับความต่อเนื่อง</li> <li>- ความยาวบรรทัดครบตามที่กำหนด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเรื่องได้สาระสำคัญตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
<b>3. ความคิดสร้างสรรค์</b> (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความคิดที่แปลกใหม่</li> <li>- ไม่เลียนแบบความคิดของผู้อื่น</li> <li>- ความคิดมีประโยชน์และมีคุณค่า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เสนอความคิดเห็นได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เสนอความคิดเห็นได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>
<b>4. การใช้ภาษา</b> (3 คะแนน)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกใช้คำได้ถูกต้องเหมาะสม</li> <li>- สื่อความหมายได้ชัดเจน</li> <li>- อ่านแล้วเกิดความรู้สึกล้อยตาม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 2 ข้อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ 1 ข้อ</li> </ul>

คะแนน ประเด็น	3	2	1
5. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น 1 คำ) (3 คะแนน)	- เขียนสะกดคำ ถูกต้องทุกคำ	- เขียนสะกดคำผิด จำนวน 1-4 คำ	- เขียนสะกดคำผิด ตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ความสามารถด้านการเขียนเรื่องตาม  
จินตนาการ คะแนนเต็ม 15 คะแนน

คะแนน 12 – 15 หมายถึง ดี

คะแนน 8 - 11 หมายถึง ปานกลาง

คะแนน 5 - 7 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 80 (12 คะแนน)

การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ยคะแนนที่วัดได้และกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.00 หมายถึง ดี

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ปรับปรุง



**แบบสอบถามความคิดเห็น**  
**แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**  
**ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ**

\*\*\*\*\*

**คำชี้แจง:** - แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับนี้มีประกอบด้วยเนื้อหาทั้งหมด 3 ด้านคือ 1) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของนักเรียนในแต่ละข้อ และแต่ละข้อแสดงความคิดเห็นได้เพียงระดับเดียวเท่านั้น

- แบบสอบถามความคิดเห็นนี้ไม่มีผลใด ๆ ต่อคะแนนของนักเรียน

**คำอธิบายเกณฑ์การประเมิน**

ระดับคะแนน 3 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะเห็นด้วยมาก

ระดับคะแนน 2 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ เห็นด้วยปานกลาง

ระดับคะแนน 1 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ เห็นด้วยน้อย

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
<b>1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>				
1.1	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่น่าสนใจ และต่อเนื่องดี			
1.2	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการทำงานกลุ่ม			
1.3	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นกระบวนการฝึกคิดและการฝึกปฏิบัติ			
1.4	กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเสนอแนะ และแสดงความคิดเห็น			
<b>2. ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้</b>				
2.1	นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ			

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น		
		มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
2.2	ครูมีความเป็นกันเองส่งผลให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้			
2.3	ครูสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น สอบถามข้อสงสัย			
<b>3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>				
3.1	นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนเรื่องตามจินตนาการ			
3.2	นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่น และกล้าแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้มากยิ่งขึ้น			
3.3	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้			





ภาคผนวก ง

ตารางแสดงผลคะแนนการสอบวัดความสามารถก่อนและหลัง  
เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

**ตารางที่ 12** ตารางแสดงผลคะแนนการสอบวัดความสามารถก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน (15 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (15 คะแนน)
1	7	11
2	7	12
3	10	14
4	6	14
5	6	13
6	8	12
7	10	14
8	8	12
9	6	9
10	7	10
11	5	9
12	10	14
13	6	13
14	11	15
15	10	14
16	8	10
17	8	11
18	9	15
19	12	14
20	8	12
21	9	13
22	8	9
23	8	8
24	7	12
25	12	14

ตารางที่ 12 ตารางแสดงผลคะแนนการสอบวัดความสามารถก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
เรื่อง การเขียนเรื่องตามจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้ศิลปะ  
(ต่อ)

ลำดับที่	คะแนนก่อนเรียน (15 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (15 คะแนน)
26	9	14
27	5	8
28	8	12
29	11	15
30	11	13
31	12	14
32	9	11
33	10	14
34	9	12
35	10	12
36	8	12
<i>M</i>	8.56	12.22
<i>SD</i>	4.84	6.81
ร้อยละ	57.04	81.48
T	14.20	



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

จันจิรา พุทธิมา

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2559 สำเร็จการศึกษาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

พ.ศ. 2564 ศึกษาต่อในหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการสอนภาษาไทย

มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

