

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์
โดยใช้กลยุทธ์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ชนนี มั่นตะสูตร

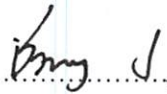
การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย
พฤษภาคม 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและรองคณบดีฝ่ายวิชาการ ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา มหบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมรจิต ไบ่ณศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษา



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณางษ์)

รองคณบดี คณะศึกษาศาสตร์

พฤษภาคม 2564

- ชื่อเรื่อง** : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม
Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6
- ผู้ศึกษาค้นคว้า** : ชนนี่ มั่นตะสุตร
- ที่ปรึกษา** : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมรจิต แป้นศรี
- ประเภทสารนิพนธ์** : การค้นคว้าอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
- คำสำคัญ** : การเขียนเชิงสร้างสรรค์, กลวิธี SCPC, โปรแกรม Scratch

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อ (1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เปรียบเทียบทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 8 แผน ระยะเวลาในการสอน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 คาบ รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ เอกสารประกอบการสอน/แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และแบบวัดความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test dependent)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 0.96

2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation หลังเรียนมีเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.21

Title THE DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT TO PROMOTE CREATIVE WRITING ABILITIES USING SCPC STRATEGY IN CONJUNCTION WITH SCRATCH PROGRAM TO CREATE ANIMATION FOR GRADE 6 STUDENTS.

Author Chonnanee Muntasut

Advisor Omthajit Pansri, Asst.Prof.Ph.D.

Academic paper Independent Study M.Ed. in Thai Language, Naresuan University, 2020

Keywords Creative writing, Suggest-Choose-Plan-Compose (S-C-P-C) strategies, Scratch program.

ABSTRACT

The aim of this research is (1) to develop SCPC strategy learning management in conjunction with Scratch program for creating animation cartoons to promote creative writing abilities for grade 6 students (2) To compare the creative writing skills of grade 6 students before and after class (3) To study student satisfaction towards learning with SCPC strategy in conjunction with Scratch program in creating cartoons to promote creative writing ability for grade 6 students. The population is Grade 6 students under the Office of Kamphaeng Phet Primary Educational Area Office 2, Kamphaeng Phet Province. The sample consisted of 10 students in Grade 6 At Ban Nong Chum Saeng School for the Academic Year 2020 obtained from a specific sampling. The tools used in the experiment were 8 learning management plans with 4 weeks of teaching time, 4 lessons per week, totaling 16 hours. The tools used to collect information are teaching materials/quizzes to measure creative writing ability. And satisfaction test Data was analyzed using t-test dependent statistics.

The results of the research can be summarized as follows:

1) The researcher had a process to develop creative writing skills by using SCPC strategy in conjunction with the Scratch program to create animation with a consistency index of 0.96

2) The creative writing ability of Grade 6 students who received a learning activity using the SCPC strategy in conjunction with the Scratch program to create animation after the experiment was higher than before. The experiment was statistically significant at the .05 level.

3) Students' satisfaction towards learning using SCPC strategies in conjunction with Scratch program in creating cartoons, Animation showed the highest level of satisfaction with the learning process. The mean score (\bar{X}) of 4.88 and the standard deviation (S.D.) of 0.21.

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แป้นศรี ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นທີ່ปรึกษาการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

กราบขอบพระคุณ ดร.ทรงภพ ชุนมธุรส ที่ให้เกียรติเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบปากเปล่า และผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย ในการให้คำปรึกษา คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของการค้นคว้าอิสระด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้รายงานการค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า พร้อมทั้งยังกำกับติดตามในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นอย่างดียิ่ง

กราบขอบพระคุณกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบปากเปล่า รองศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ อนันต์ศิริวัฒน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวานิชย์ ที่ให้เกียรติในการชี้แนะและแก้ไขข้อบกพร่องในการศึกษาค้นคว้าด้วยความเมตตา

กราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาษ เพ็งพุ่ม อาจารย์อรรถเดช สรสุชาติ ดร.สารมารถ กมขุนทด และคุณครูยุเวช ทองนวม ในการตรวจสอบเครื่องมือ และให้คำชี้แนะอันเป็นแนวทางในการส่งเสริมศักยภาพผู้เรียนเป็นอย่างดียิ่ง

กราบขอบพระคุณ นางสาวอรนุช ก้อนคำ ครู วิชาการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียน บ้านหนองชุมแสง และเพื่อนร่วมงานทุกท่านที่ส่งเสริมสนับสนุนในการทำวิจัยและเก็บข้อมูล อีกทั้งยังเป็นให้ขวัญกำลังใจในการทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัวของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากรายงานการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนหรือผู้ที่ศึกษาค้นคว้าด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หรือเป็นประโยชน์ต่องานด้านการศึกษาต่อไป

ชนนี มั่นตะสุตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
ประกาศคุณูปการ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมุติฐานของการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	11
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC.....	14
2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้.....	14
2.2 ความหมายและหลักการของกลวิธี SCPC.....	18
2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC.....	19
2.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค SCPC.....	21
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี SCPC.....	22
3. โปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation.....	22
3.1 ความหมายและหลักการของโปรแกรม Scratch.....	22
3.2 ความสำคัญของโปรแกรม Scratch.....	24
3.3 ความหมายและประโยชน์ของการ์ตูน Animation.....	25
3.4 หลักการสร้างการ์ตูน Animation โดยใช้โปรแกรม Scratch.....	28
3.5 ขั้นตอนการสอนการสร้างการ์ตูน Animation โดยใช้โปรแกรม Scratch..	38
3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม Scratch.....	44

สารบัญ (ต่อ)

4. การเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	44
4.1 ความหมายและหลักการของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	44
4.2 ความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	46
4.3 ลักษณะและประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	49
4.4 องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	52
4.5 ประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	56
4.6 หลักการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	57
4.7 แนวทางการส่งเสริมการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	59
4.8 การประเมินความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	65
4.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	75
5. ความพึงพอใจ.....	76
5.1 ความหมายของความพึงพอใจ.....	76
5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ.....	77
5.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	78
5.4 การวัดความพึงพอใจ.....	80
5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	81
6. กรอบแนวคิดการวิจัย.....	82
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	83
1. การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	83
2. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	84
2.1 การกำหนดประชากร.....	84
2.2 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง.....	84
3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	84
3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	84
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	88
4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	91
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	91
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	95
บทที่ 5 บทสรุป.....	100

สารบัญ (ต่อ)

สรุปผลการวิจัย.....	102
อภิปรายผล.....	102
ข้อเสนอแนะ.....	105
บรรณานุกรม.....	107
ภาคผนวก.....	112
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	113
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	114
ภาคผนวก ค คະแนมและค่าสถิติ.....	158
ประวัติผู้วิจัย.....	165

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบแยกส่วน.....	69
2 แสดงเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์.....	73
3 แสดงเนื้อหาและเวลาในการจัดกิจกรรมของแผนการจัดการเรียนรู้การเขียน เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	89
4 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารประกอบการสอน การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6.....	96
5 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t-test) ของ คะแนน ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อน และหลัง ได้รับการจัดกิจกรรมการใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation.....	97
6 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6.....	98

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ตัวอย่างภาพยนตร์ 2 มิติ.....	26
2	ตัวอย่างภาพยนตร์ 3 มิติ.....	27
3	หน้าต่างหลักของโปรแกรม Scratch.....	29
4	แถบเมนูเครื่องมือ.....	29
5	เครื่องมือเวที.....	30
6	ข้อมูลของเวที หรือตัวละครที่ถูกเลือก.....	30
7	โปรเจกต์ในโปรแกรม Scratch.....	31
8	รายละเอียดของเวที.....	31
9	การบอกตำแหน่งบนเวที.....	32
10	ตัวละคร.....	33
11	การใส่รายละเอียดของตัวละคร 1.....	33
12	การใส่รายละเอียดของตัวละคร 2.....	34
13	สคริปต์.....	35
14	ตัวอย่างบล็อก.....	35
15	การทำงานของโปรเจกต์.....	36
16	การหยุดการทำงานของโปรเจกต์.....	36
17	การบันทึกโปรเจกต์ 1.....	37
18	การบันทึกโปรเจกต์ 2.....	37
19	กลุ่มบล็อก Motion.....	38
20	กลุ่มบล็อก Looks.....	38
21	กลุ่มบล็อก Control.....	39
22	การเลือกฉาก.....	39
23	ฉากและการลบฉาก.....	40
24	บล็อกในกลุ่มบล็อก Looks ของเวที เพื่อสลับฉาก.....	40
25	การเพิ่ม ลบตัวละคร.....	41
26	การเพิ่มตัวละครจากไฟล์ภาพ.....	41
27	กลุ่มบล็อก Motion เพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่าง ๆ.....	42
28	ทิศทางของตัวละคร.....	43
29	การหมุนของตัวละคร.....	43

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า "ภาษา" หมายถึง ด้อยคำที่ใช้พูดหรือเขียน เพื่อสื่อความของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554) ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือใช้สื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน และตรงตามจุดมุ่งหมาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิด ความต้องการ และความรู้สึก (กรมวิชาการ, 2546, หน้า 1)

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ เพื่อการใช้ภาษาในการสื่อสาร การอ่าน การฟัง และการดู เป็นทักษะการรับรู้เรื่องราว ประสบการณ์ ส่วนการพูด และการเขียน เป็นทักษะการสื่อความคิด การแสดงออกซึ่งความรู้และประสบการณ์ของผู้ส่งสาร การเรียนภาษาไทยจึงต้องเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร และรับข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกใช้คำ เรียบเรียงความคิดความรู้ ประสบการณ์ และสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องตามกฎเกณฑ์ ตรงตามความหมาย ถูกกาลเทศะ บุคคล และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนการสอนภาษาไทยจึงให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการเรียนรู้วิธีการสื่อสาร ที่ถูกต้อง สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่กระทรวงศึกษาธิการ (2552, หน้า 37) กล่าวไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยว่า "ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง" โดยผู้ใช้ภาษา สามารถใช้ทักษะทางภาษาไทย ทั้งทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูดให้เกิดผลดี อีกนัยหนึ่งคือ ใช้ทักษะการพูด การเขียนเป็นเครื่องมือในการส่งสาร และใช้ทักษะการอ่าน การฟัง การดู เป็นเครื่องมือในการรับสาร

จากใจความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าว มีความมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านภาษาในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารความรู้ ความคิด ประสบการณ์ของตน และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาตนเอง

เหตุผลดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนต้องได้รับการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูต้องฝึกฝนทักษะพื้นฐานทางภาษาไทยทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ให้ผู้เรียนเกิดความ

ชำนาญในการใช้ภาษา และใน 4 ทักษะนี้ ทักษะการเขียนนับได้ว่าเป็นทักษะที่มีวิธีการสลับซับซ้อนมากกว่าทักษะด้านอื่น ๆ ทักษะการเขียนเป็นทักษะสำคัญ จำเป็นที่ครูผู้สอนภาษาไทยต้องปลูกฝังให้กับผู้เรียน เพราะการเขียนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของชีวิต สอดคล้องกับความคิดเห็นของ ศรีจันทร์ วิชาติตรง (2542 หน้า 65) ที่กล่าวว่า การเขียนเป็นทักษะที่สลับซับซ้อน ต้องอาศัยความรู้ที่สะสมมา และต้องอาศัยการฝึกฝนเขียนอยู่เสมอจึงจะเขียนได้ถูกต้องและบังเกิดผลดี

การเขียนเป็นทักษะที่แตกต่างจากการพูด เพราะการเขียนเป็นกระบวนการถ่ายทอดในรูปแบบการบันทึกด้วยตัวอักษร ผู้เขียนต้องถ่ายทอดออกมาโดยผ่านสัญลักษณ์ เพื่อนำเสนอความรู้ และอธิบายความคิด ความรู้สึก ความต้องการของผู้เขียนให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจ ดังนั้นผู้เขียนจึงต้องเขียนให้ถูกต้องตามความหมายที่ตนต้องการจะสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ ดังที่ สุทธิวรรณ อินทะกนก (2559, หน้า 2) กล่าวว่า การเขียนคือการถ่ายทอดความคิด ความรู้ จินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์ออกมาเป็นเรื่องราว โดยอาศัยตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ในการสื่อความหมายจากผู้เขียนไปยังผู้อ่าน เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนได้รับอรรถรสในเรื่องราวเหล่านั้น

ดังนั้นการจะทำให้การเขียนสื่อสารออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากผู้เขียนจะถ่ายทอดสารให้ผู้อ่านเข้าใจแล้ว ยังต้องมีความแปลกใหม่อย่างมีคุณค่า หรือที่เรียกว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ อันเกิดจากจินตนาการที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใครของผู้เขียน ดังที่ สมพร มั่นตะสูตร (2525, หน้า 7, อ้างถึงใน สุทธิวรรณ อินทะกนก 2559, หน้า 24) นิยามว่า การเขียนสร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนที่เกิดจากความคิดริเริ่ม ไม่ลอกเลียนแบบ มีความแปลกใหม่ มีจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องประสานกับความงามทางภาษา สร้างสรรค์สติปัญญา ประเทืองอารมณ์ ผสมผสานกับการเสนอความคิดและถ้อยคำสำนวนอันประกอบด้วยศิลปะ มีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ทั้งรูปแบบ เนื้อหาสาระ กลวิธี ตลอดจนการใช้ถ้อยคำสำนวนต่าง ๆ

การเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น เป็นการเขียนที่มีความพิเศษ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้เขียน มีสำนวนการประพันธ์ที่ไม่ซ้ำใคร ตลอดจนเป็นการนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่และมีคุณค่าต่อผู้อ่านและสังคม อีกทั้งการเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และจินตนาการของผู้เขียนให้ผู้อ่านได้ทราบ แบ่งประเภท ตามลักษณะเนื้อหาของงานเขียน ได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ การเขียนเชิงสร้างสรรค์บันเทิงคดี (Fiction) และการเขียนเชิงสร้างสรรค์สารคดี (Non-Fiction)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญอันเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนและครูด้านซึ่งทักษะทางการคิดสร้างสรรค์ นับว่าเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

กระทรวงศึกษาธิการ (2552, หน้า 33) ได้กล่าวถึงการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในสาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ที่ให้ผู้เรียนผลิตงานเขียนของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สารคดี บันทึงคลี เป็นต้น รวมถึงประเมินคุณค่างานเขียนในด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนางานเขียนของตนเอง

การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และจินตนาการของผู้เขียนให้ผู้อ่านได้ทราบ อีกทั้งการเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังช่วยให้ครูได้รู้ความคิดของนักเรียนได้เป็นอย่างดี เพราะงานเขียนเชิงสร้างสรรค์แสดงถึงพัฒนาการทางความคิดของนักเรียน แม้่างานเขียนนั้นยังไม่สมบูรณ์หรือมีรายละเอียดน้อยก็ตาม เนื่องจากรูปแบบและวิธีการเขียนของนักเรียนไม่ได้ลอกเลียนจากเรื่องใด ๆ จึงเป็นการเสริมสร้างพลังความคิดของนักเรียนได้เป็นอย่างดี การแสดงออกในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายและเกิดความเพลิดเพลินในจิตใจ รวมถึงช่วยให้ครูเข้าใจประสบการณ์และความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน (บันลือ พฤษะวัน, 2533, หน้า 7 และคณะ)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะภาษาที่มีความสำคัญต่อการเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่ในทางปฏิบัติพบว่า การเรียนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังประสบปัญหาอยู่มาก จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ (วรรณภา เครื่องนิยม, 2531 และคณะ) พบปัญหาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านครู ด้านเนื้อหา และด้านนักเรียน โดยสรุปรายละเอียด ดังนี้

1. ด้านครู ครูไม่ทราบเทคนิควิธีการสอนที่จะสร้างแรงจูงใจให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียน และการเขียน รวมถึงครูขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเขียนและหลักการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ทำให้ไม่สามารถถ่ายทอดให้แก่นักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งครูไม่ได้ใช้กระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขียน นักเรียนจึงไม่ได้รับการฝึกให้เขียนอย่างสร้างสรรค์

2. ด้านเนื้อหา เนื้อหาในการเรียนการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีมาก จึงทำให้เวลาในการสอนเขียนไม่เพียงพอ ส่งผลให้นักเรียนไม่ได้ฝึกฝนการเขียนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้จำนวนเนื้อหาวิชาที่มากทำให้ภาระงานในการเขียนเพิ่มขึ้น ทำให้นักเรียนเห็นว่าการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย

3. ด้านนักเรียน นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของการเขียนและเห็นว่าการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ยากเกินความสามารถ รวมทั้งนักเรียนไม่ทราบว่าเขียนอะไร เขียนอย่างไร จึงไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดหรือลำดับความคิดออกมาซึ่งเป็นทักษะ ที่จำเป็นต้องใช้ในการเขียน ส่งผลต่อเจตคติที่ไม่ดีต่อการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อครูและนักเรียนในการเปิดโอกาสให้เด็กได้กล้าแสดงความคิดเห็น เข้าใจและแสดงปฏิกิริยาต่อสิ่งเร้าที่ได้พบเห็นออกมา เป็นวิธีการที่จะช่วยให้เด็กเกิดความคุ้นเคย และเข้าใจเด็กเป็นรายบุคคล (พิศมัย อำไพพันธุ์, 2537, หน้า 3-4 อ้างถึงใน จงกล วจนะเสถียร, 2559 หน้า 3) แต่ปัญหาด้านการเขียนสร้างสรรค์นอกจากจะมีสาเหตุมาจากตัวนักเรียน แล้วด้านครูผู้สอนก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดปัญหาขึ้น เนื่องจากครูผู้สอนยังขาดการนำเทคนิคการสอนใหม่ ๆ มากระตุ้นความคิดและการนำเสนอความคิดในงานเขียน และการจัดกิจกรรมยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเขียนเรื่องจากความรู้สึก หรือให้เวลาผู้เรียนได้ฝึกเขียนเรื่องจากจินตนาการยังไม่สม่ำเสมอจึงส่งผลกระทบต่อให้การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ Davis (1972, อ้างถึงใน จงกล วจนะเสถียร, 2559, หน้า 4 – 5) ได้กล่าวอ้างถึงการเสริมสร้างหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็กว่า “องค์ประกอบที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวนักเรียนนั้นอยู่ที่เทคนิค และวิธีการสอนของครู ซึ่งวิธีการสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ก็มีเพียงบางวิธีเท่านั้น ดังนั้นขึ้นอยู่กับครูที่จะเลือกใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่กระตุ้นส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้งอกงามขึ้น”

จากเหตุผลดังกล่าว สรุปได้ว่าการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนอันนำไปสู่การพัฒนาทักษะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องพัฒนาเทคนิค วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอนที่แก้ปัญหาการเขียนตามบริบทของนักเรียนและสถานศึกษา ครูไม่ควรมุ่งสอนเฉพาะรูปแบบหรือประเภทของงานเขียน รวมไปถึงการใช้ภาษาเพียงเท่านั้น แต่ควรสอนให้นักเรียนมีทักษะในการถ่ายทอดความคิดด้วยตนเอง ซึ่งผู้วิจัยเป็นควรว่าต้องกระตุ้นด้วยกลวิธี SCPC เพื่อให้ นักเรียนมีความคิด ขยายความคิด จัดระเบียบความคิด และเรียบเรียงความให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพบว่าแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC (suggest, choose, plan, และ compose : SCPC) เป็นแนวทางที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลวิธี SCPC เป็นกลวิธีจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นเมื่อ ค.ศ. 2011 โดย Wiesendanger, Perry และ Braun (2011, หน้า 451-455 อ้างถึงใน อนุรักษ์ไชยฮั้ง, 2555) อาจารย์มหาวิทยาลัยลونغวูดประเทศสหรัฐอเมริกา กลวิธี SCPC ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก (suggest) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนตั้งเป้าหมายวางแผนการเขียนโดยเสนอตัวละครและสร้างฉากของเรื่องจากประสบการณ์เดิมของนักเรียนพร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบในการเลือก

2. ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก (choose) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนวางแผนในการเขียน พร้อมทั้งคิดพิจารณาเลือกตัวละครและฉากที่จะปรากฏในเรื่องอีกครั้งจากตัวละครและฉากที่นักเรียนกำหนดไว้ในขั้นแรก

3. ขั้นวางโครงเรื่อง (plan) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนใช้ความคิดวางโครงเรื่องเพื่อพัฒนาเป็นเนื้อเรื่องจากขั้นตอนที่ผ่านมา ประกอบด้วย การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง และกำกับตรวจสอบโครงเรื่องให้สัมพันธ์กับเนื้อหา ตัวละคร และฉากที่เลือกไว้

4. การสร้างงานเขียน (compose) เป็นขั้นตอนที่ใช้โครงเรื่องเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนางานเขียน ผู้เรียนจะต้องคัดเลือก และประเมินเนื้อหาในแต่ละส่วนเพื่อนำเนื้อหามาประกอบกันเป็นเรื่องที่สมบูรณ์ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับโครงเรื่องที่ตั้งไว้ นักเรียนจะต้องกำกับตรวจสอบแก้ไขการใช้ภาษาและความถูกต้องของเนื้อเรื่องทั้งหมด

ขั้นตอนของกลวิธี SCPC ที่กล่าวไว้ข้างต้นแสดงให้เห็นการทำงานในการคิด การสร้างตัวละคร ฉาก และการวางโครงเรื่อง ประกอบกับปัจจุบันนี้เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ทำให้มีความล้ำสมัยและความโดดเด่นของเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยมากขึ้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงต้องมีการเพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในหลักสูตรการเรียนการสอนและปรับปรุงให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี (พระราชบัญญัติกระทรวงศึกษาธิการ 2542, หน้า 18 - 19)

แนวการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อแผนการศึกษาแห่งชาติ 2560 – 2579 เป็นการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางทางการจัดการศึกษาของประเทศ ในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของ คนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ สามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต ครูผู้สอนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีส่วนเข้าศึกษาโดยการบูรณาการองค์ความรู้และพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ การเรียนการสอนจึงต้องมีจุดสนใจ ส่งเสริมให้นักเรียนมีการใช้อุปกรณ์อย่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ให้มากขึ้น เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ควบคู่การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างเหมาะสมกับวัยและการเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา

การสอนโดยใช้โปรแกรม Scratch เป็นตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียนกระบวนการ เป็นการนำเอาเครื่องมืออุปกรณ์อย่างเช่น คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสอน โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยสถาบัน MIT (The Massachusetts Institute of Technology) ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แล้วออกแบบผลงานต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ ได้รับการเผยแพร่และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในต่างประเทศด้วยความง่ายของโปรแกรม ภาษา และเน้นการเขียนโปรแกรมผ่านสื่อหลากหลายชนิด ทำให้เด็ก ๆ สนุกสนานและสนใจกับ

การเรียนรู้ได้ อย่างยาวนาน อีกทั้งยังส่งเสริมความสามารถในการคิด เป็นกระบวนการคิดที่เป็นระบบ และคิดอย่างสร้างสรรค์

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เป็นวิธีการที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เพราะเป็นวิธีการที่ให้นักเรียนได้พัฒนางานเขียนของตนเองจากจินตนาการ และประสบการณ์จากการเขียนโปรแกรม อีกทั้งเป็นกลวิธีที่อธิบายแนวคิด การจัดระบบความคิดได้จากการสร้างการ์ตูน Animation ผ่านโปรแกรม Scratch ทำให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบ และการวางแผนการเขียน ดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดเจตคติที่ดีและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่นักเรียนต้องใช้ความคิด จินตนาการของตนเองในการเขียน และหากนักเรียนได้รับการฝึกฝนการเขียนประเภทนี้อย่างเป็นระบบ สม่าเสมอ ย่อมทำให้เกิดการตระหนักรู้ในกระบวนการคิดของตนเองเกี่ยวกับงานเขียน ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ความสามารถไปใช้ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และสรรค์สร้างงานเขียนประเภทอื่นได้ต่อไป

2. จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แนวทางในการส่งเสริมทักษะการเขียนสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้เรียนมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการเขียน

2. ได้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการสอนสำหรับกลุ่มสาระภาษาไทยต่อไป

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จังหวัดกำแพงเพชร (จำนวน 184 โรงเรียน) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

4.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง ตำบลวังชะพลู อำเภอขาณุวรลักษบุรี จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

4.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

4.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch

4.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการวิเคราะห์สภาพปัญหาของผู้เรียน วิเคราะห์หลักสูตรเพื่อพัฒนานวัตกรรม ความรู้ และกระบวนการ สื่อเครื่องมือ โดยใช้กลวิธี SCPC ผสมผสานกับสื่อการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี คือโปรแกรม Scratch เพื่อสร้างความสนใจผู้เรียน ส่งเสริมจินตนาการให้ผู้เรียนไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย หรือมองว่างานเขียนเป็นเรื่องยาก โดยกำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน จากง่ายไปยาก ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ครูผู้สอนมีหน้าที่อำนวยความสะดวก กระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุนความคิดของผู้เรียน อันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC หมายถึง การจัดกิจกรรมการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ปรับขั้นตอนการสอนมาจากกลวิธี SCPC ที่สร้างขึ้นโดย Wiesendanger, Perry และ Braun (2011) ซึ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ในการวางแผนการเขียนเรื่อง โดยนักเรียนได้ตระหนักผู้ถึงเป้าหมายและอธิบายแนวคิด จัดระเบียบความคิดรวมถึงองค์ประกอบพื้นฐานของเนื้อเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก (suggest) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนตั้งเป้าหมายวางแผนการเขียนโดยเสนอตัวละครและสร้างฉากของเรื่องจากประสบการณ์เดิมของนักเรียนพร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบในการเลือก

2. ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก (choose) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนวางแผนในการเขียนพร้อมทั้งคิดพิจารณาเลือกตัวละครและฉากที่จะปรากฏในเนื้อเรื่องอีกครั้งจากตัวละครและฉากที่นักเรียนกำหนดไว้ในขั้นแรก

3. ขั้นวางโครงเรื่อง (plan) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนใช้ความคิดวางโครงเรื่องเพื่อพัฒนาเป็นเนื้อเรื่องจากขั้นตอนที่ผ่านมา ประกอบด้วย การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง และกำกับตรวจสอบโครงเรื่องให้สัมพันธ์กับเนื้อหา ตัวละคร และฉากที่เลือกไว้

4. การสร้างงานเขียน (compose) เป็นขั้นตอนที่ใช้โครงเรื่องเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนางานเขียน ผู้เรียนจะต้องคัดเลือก และประเมินเนื้อหาในแต่ละส่วนเพื่อนำเนื้อหามาประกอบกันเป็นเรื่องที่สมบูรณ์ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับโครงเรื่องที่ตั้งไว้ นักเรียนจะต้องกำกับตรวจสอบแก้ไขการใช้ภาษาและความถูกต้องของเนื้อเรื่องทั้งหมด

โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยสถาบัน MIT (The Massachusetts Institute of Technology) เป็นโปรแกรมที่มีบล็อกคำสั่งที่นำมาวางต่อกัน โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องพิมพ์คำสั่งใหม่ทั้งหมด จึงช่วยลดข้อผิดพลาดในการพิมพ์ นอกจากนี้ยังมีบล็อกที่ช่วยควบคุมการทำงานแบบมีเงื่อนไขและทำซ้ำ โดยผู้ใช้สามารถกำหนดเงื่อนไขและเพิ่มเติมลงในโครงสร้างเหล่านี้ได้ ตัวโปรแกรมสามารถสอนให้ผู้เรียนมีทักษะในการเขียนโปรแกรมและสามารถถ่ายทอดความคิดต่อยอดไปสู่การเขียนโปรแกรมอย่างถูกต้อง และเหมาะสำหรับการสร้างผลงานต่าง ๆ เช่น การทำแอนิเมชัน การจำลองทางวิทยาศาสตร์ เกม ดนตรี ศิลปะ การสร้างสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยมีวิธีการโปรแกรมที่ไม่ต้องมีการพิมพ์คำสั่งที่ยุงยากซับซ้อน เหมาะกับการสอนหลักการใช้โปรแกรมที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีระบบ

การสร้างการ์ตูน Animation หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว ประเภทของภาพเคลื่อนไหว แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1. 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นได้ทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควรและการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก เช่น ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏตามเว็บต่าง ๆ รวมทั้ง Gif Animation

2. 3D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นได้ทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด

ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเขียนโดยเรียบเรียงความคิดเพื่อนำเสนอเนื้อหา ประสบการณ์ และจินตนาการอันแสดงถึงลักษณะเฉพาะของงานเขียนด้วยภาษาที่สละสลวย ถูกต้องตามประเภทของงานเขียน และนำเสนองานเขียนที่มีคุณค่าทั้งทางด้านจิตใจและด้านสติปัญญา วัดได้จากแบบทดสอบความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ในการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การตรวจงานเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ที่ประยุกต์จาก อธิกมาส มากจ้อย (2553) และถวัลย์ มาศจรัส (2545) ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ และครอบคลุมองค์ประกอบของความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 2 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา คือ ความสามารถในการเขียนเรื่องสั้น ซึ่งมีเนื้อหาที่แสดงถึงการจินตนาการของผู้เขียน เนื้อหาสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของเรื่องสั้นแต่ละประเภท มีการสร้างความคิดใหม่โดยเรียบเรียงความคิดและองค์ประกอบของเรื่องสั้นได้เข้าใจ กลมกลืนอย่างเป็นระบบต่อเนื่อง และมีเนื้อหาแฝงคุณค่าในด้านการเสริมสร้างทักษะชีวิตแก่ผู้อ่าน

2. ด้านการใช้ภาษา คือ ความสามารถในการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเนื้อหา สามารถสื่อความคิดและสื่ออารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการคล้อยตามเนื้อเรื่อง อีกทั้งใช้คำและประโยคได้เหมาะสมกับตัวละคร ฉาก และประเภทของเรื่องสั้น

6. สมมุติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาคำา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC
 - 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้
 - 2.2 ความหมายและหลักการของกลวิธี SCPC
 - 2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC
 - 2.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี SCPC
3. โปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation
 - 3.1 ความหมายและหลักการของโปรแกรม Scratch
 - 3.2 ความสำคัญของโปรแกรม Scratch
 - 3.3 ความหมายและประโยชน์ของการ์ตูน Animation
 - 3.4 หลักการสร้างการ์ตูน Animation โดยใช้โปรแกรม Scratch
 - 3.5 ขั้นตอนการสอนการสร้างการ์ตูน Animation โดยใช้โปรแกรม Scratch
 - 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม Scratch
4. การเขียนเชิงสร้างสรรค์
 - 4.1 ความหมายและหลักการของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
 - 4.2 ความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
 - 4.3 ลักษณะและประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
 - 4.4 องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
 - 4.5 ประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

- 4.6 หลักการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 4.7 แนวทางการส่งเสริมการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 4.8 การทดสอบความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 4.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์

5. ความพึงพอใจ

- 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ
- 5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ
- 5.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- 5.4 การวัดความพึงพอใจ
- 5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

6. กรอบแนวคิดการวิจัย

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 37 – 38) ได้กล่าวถึงถึงหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ดังนี้

ทำไมต้องเรียนภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิต ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดง ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

หลักการใช้ภาษาไทย ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้อง เหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของ ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิด ความซาบซึ้งและภูมิใจ ในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียน เรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้า อย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คุณภาพผู้เรียน

เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ผู้เรียนต้องมีความรู้ความสามารถดังนี้

อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง อธิบายความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยของคำ ประโยค ข้อความ สำนวนโวหารจากเรื่องที่อ่าน เข้าใจคำแนะนำ คำอธิบายในคู่มือต่าง ๆ แยกแยะข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริง รวมทั้งจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและ มีมารยาทและมีนิสัยรักการอ่าน และเห็นคุณค่าสิ่งที่อ่าน

มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัดและครึ่งบรรทัด เขียนสะกดคำ แต่งประโยค และเขียนข้อความ ตลอดจนเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำชัดเจนเหมาะสม ใช้แผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อพัฒนางานเขียน เขียนเรียงความย่อความ จดหมายส่วนตัว กรอกแบบรายการต่าง ๆ เขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น เขียนเรื่องตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ และมีมารยาทในการเขียน

พูดแสดงความรู้ ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู เล่าเรื่องย่อหรือสรุปจากเรื่องที่ฟังและดู ตั้งคำถาม ตอบคำถามจากเรื่องที่ฟังและดู รวมทั้งประเมินความน่าเชื่อถือจากการฟังและดูโฆษณาอย่างมีเหตุผล พูดตามลำดับขั้นตอนเรื่องต่าง ๆ อย่างชัดเจน พูดรายงานหรือประเด็นค้นคว้าจากการฟัง การดู การสนทนา และพูดโน้มน้าวได้อย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีมารยาทในการดูและพูด

สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ สำนวน คำพังเพยและสุภาษิต รู้และเข้าใจ ชนิดและหน้าที่ของคำในประโยค ชนิดของประโยค และคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างเหมาะสม แต่งประโยค แต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสี่ กลอนสุภาพ และกาพย์ยานี 11 เข้าใจและเห็นคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน เล่านิทานพื้นบ้าน ร้องเพลงพื้นบ้านของท้องถิ่น นำข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดได้

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ในส่วนของสาระที่ 2 การเขียน มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ ได้กำหนดตัวชี้วัดชั้นปีที่เกี่ยวกับการเขียนสร้างสรรค์ คือ ตัวชี้วัดชั้นปี ท 2.1 ป 6/8 การเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ โดยมีสาระการเรียนรู้แกนกลาง คือ การเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

2. การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC

2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ (Learning Management) นักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

สุมน อมรวิวัฒน์ (2533, หน้า 460) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ คือสถานการณ์อย่างหนึ่งที่มีสิ่งต่อไปนี้เกิดขึ้น ได้แก่ มีความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้น ระหว่างผู้สอนกับ ผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนกับสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์และการมีปฏิสัมพันธ์ก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่นั้นไปใช้ได้

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์ (2542, หน้า 255) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีระบบระเบียบครอบคลุมการดำเนินการ ตั้งแต่การวางแผน การจัดการเรียนรู้ จนถึง การประเมินผล

ชู และ ดันแคน (Hough and Duncan 1970, หน้า 144, อ้างถึงใน กลัญญ เพชรภรณ์, 2561, หน้า 1) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ว่าหมายถึง กิจกรรมที่บุคคลได้ ให้ความรู้ของตนเองอย่างสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้ และมีความผาสุก ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมในแง่มุมต่าง ๆ 4 ด้านดังนี้

- การจัดการหลักสูตร (Curriculum)
- การจัดการเรียนการสอน (Instruction)
- การวัดผล (Measuring)
- การประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation) หลังการเรียนการสอน

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้ที่นักการศึกษาให้ความหมายไว้นั้น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้คือกระบวนการที่มีการวางแผนเพื่อให้สร้างสถานการณ์ และสิ่งแวดล้อม ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ประสบการณ์ นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน โดยกระบวนการเหล่านั้นมาจากหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้

ผู้สอน จำเป็นจะต้องศึกษาจากข้อมูลหลายประการ เพื่อนำมาช่วยเสริมสร้างการจัดการเรียนรู้ของตน และการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ไม่ว่าระดับใด จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการดังต่อไปนี้

- ผู้เรียน
- บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเรียนรู้
- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน บรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน

ผู้เรียน ธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก เกี่ยวกับความสามารถของสมอง ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการพื้นฐานหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ศักยภาพผู้เรียน

บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ บรรยากาศใฝ่รู้ใฝ่เรียน ถือเป็นบรรยากาศทางจิตวิทยาที่สำคัญที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูผู้สอนต้องมีทักษะ ประสิทธิภาพและจิตวิทยาในการสร้างบรรยากาศดังกล่าวได้โดยเลือก รูปแบบ (Model) วิธีการ (Innovation) เครื่องมือ (Media) ตลอดจนเทคโนโลยี (Technology) เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศที่ช่วยให้ผู้เรียน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน มากยิ่งขึ้น

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในห้องเรียน ครูผู้สอนควรสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนทุกกลุ่มที่มีศักยภาพแตกต่างกัน ด้วยความเชื่ออาทรเพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความมั่นใจที่จะเรียนรู้ของผู้เรียน ที่จะก้าวอย่างมั่นคงเต็มศักยภาพของผู้เรียนแต่ละบุคคลให้สูงยิ่งขึ้น และอย่าลืมว่า

- ผู้เรียนที่มีศักยภาพต่ำ ต้องการความช่วยเหลือจากครูผู้สอนและเพื่อนนักเรียนในการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จ
- ผู้เรียนที่มีศักยภาพปานกลาง ต้องการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองภายใต้การประคับประคองและให้กำลังใจของครู
- ผู้เรียนที่มีศักยภาพสูง ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ภายใต้การให้กำลังใจและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้จากครูผู้สอน ให้โอกาสผู้เรียนใช้ความฝัน จินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ประกอบการเรียนรู้

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วยผู้เรียน ผู้สอน การมีปฏิสัมพันธ์ และบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติของผู้เรียน ความสามารถ ความถนัด และความสนใจ รวมถึงพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในห้องเรียนเพื่อสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

หลักการพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถหลายอย่างในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด ดังนี้

หลักการรู้จักผู้เรียน ถือเป็นสิ่งแรกที่ผู้สอนต้องสามารถวิเคราะห์ศักยภาพผู้เรียนได้ว่าเป็นอย่างไร มีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้อย่างไร มากน้อยเพียงใด ปกติสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มสติปัญญาค่อนข้างอ่อน/เรียนรู้ช้า กลุ่มนี้สามารถเรียนรู้ได้ต่อเมื่อได้รับการช่วยเหลือหรือสอนจากครูอย่างค่อยเป็นค่อยไปจึงจะเรียนรู้สำเร็จเป้าหมายการเรียนรู้เพียงช่วยเหลือตนเองได้โดยไม่ต้องเป็นภาระแก่ผู้อื่นในการดำรงชีวิต

- กลุ่มสติปัญญาปานกลาง กลุ่มนี้มีความสามารถในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แต่ต้องได้รับคำชี้แนะ รูปแบบ วิธีการ จากครูผู้สอนภายใต้การให้กำลังใจการเรียนรู้จึงจะประสพผลสำเร็จ ความต้องการเรียนรู้เพื่อ ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและเอื้อแก่ผู้อื่นรอบข้างได้

- กลุ่มสติปัญญาสูง กลุ่มนี้เป็นความหวังของสังคมประเทศชาติในการช่วยให้เกิดความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการและวิชาชีพในอนาคต กลุ่มนี้มีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยต่อยอดจากการเรียนรู้จากครูแต่ต้องการความเป็นอิสระในการเรียนรู้ การใช้ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ จินตนาการ ฉะนั้นจึงต้องการโอกาสและการให้ความสะดวกในการเรียนรู้อย่างหลากหลายรูปแบบไม่มีขีดจำกัด กลุ่มนี้มีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดประโยชน์กับตนเองแล้วยังเพื่อผู้อื่นประเทศชาติตลอดจนสิ่งแวดล้อม ใช้องค์ความรู้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม เป็นความหวังของทุกสังคม

หลักการวางแผนและเตรียมจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความสามารถในการวางแผนการจัดการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนแต่ละศักยภาพ ทั้งนี้กระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องต่อการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเลือกวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วย

หลักการใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ การจะจัดการเรียนรู้อย่างไรกับกลุ่มผู้เรียนใด ครูผู้สอนต้องมีพื้นฐานความรู้ทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการ ทฤษฎีสมอง จิตวิทยาแนะแนวและการให้คำปรึกษา เพื่อประกอบการตัดสินใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

หลักการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ การที่ครูผู้สอนจะเลือกรูปแบบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบใด ต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการวัดและประเมินผลว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร เช่น ต้องการวัดองค์ความรู้และทักษะปฏิบัติเบื้องต้น

ว่ามีเท่าใด ควรใช้รูปแบบการวัด (Test) ต้องการรู้ว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้น้อยแค่ไหนจากการเรียนรู้อย่างไร ใช้การประเมิน (Assessment) เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ต้องการทราบว่าผู้เรียนได้พัฒนาองค์ความรู้ใหม่ด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จนเกิดประโยชน์ด้วยการประเมินแบบมีส่วนร่วมจากการยอมรับ ชื่นชมและให้รางวัล

จากการศึกษา หลักการพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย หลักการรู้จักผู้เรียน ผู้สอนต้องสามารถวิเคราะห์ผู้เรียน และจัดกลุ่มว่าผู้เรียนมีระดับสติปัญญาอยู่ในกลุ่มใดเพื่อจัดการศึกษาและส่งเสริมผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม สัมพันธ์กับหลักการวางแผนและเตรียมจัดการเรียนรู้ เพื่อวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียนโดยใช้หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ ในการประกอบการตัดสินใจที่จะจัดกิจกรรมต่าง ๆ สุดท้ายคือหลักการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อประเมินพัฒนาการของผู้เรียนโดยใช้เกณฑ์การประเมินในแต่ละทักษะที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

รูปแบบการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ จำแนกตามวิธีการจัดการเรียนรู้ได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1) การถ่ายทอดความรู้ (Transmission Approach) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กันมานานเป้าหมายเพื่อสืบทอดความรู้ อารยะธรรม วัฒนธรรมประเพณี ทักษะฝีมือ เพื่อให้คงอยู่ต่อไป ประกอบกับต้องการกำลังคนในระบบอุตสาหกรรมจึงเน้นความเก่ง คนเก่ง การถ่ายทอดใช้รูปแบบวิธีสอน (Teaching) การฝึกฝน (train) การกล่อมเกล่าให้เกิดศรัทธาและเชื่อฟัง (Tame) ครูจะเป็นศูนย์กลางการจัดการเรียนรู้ (Teacher Centered Development) สำนักไหน โรงเรียนไหน หรือครูคนไหนเก่ง นักเรียนจะหลั่งไหลไปเรียน เกิดการแข่งขันการเข้าเรียน ในโรงเรียนดัง เป็นค่านิยมของสังคมมานาน

2) การสร้างองค์ความรู้ (Transformational Approach) หรือ (Constructionist) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่คาดหวังว่าจะยกระดับศักยภาพของประชาชนให้พึ่งพาตนเองได้หลังจากที่พึ่งพาผู้อื่นโดยเฉพาะเจ้าของกิจการ รัฐบาล ฯลฯ มานานจนเกิดปัญหา ความเหลื่อมล้ำและความยากจน การว่างงาน เกิดปัญหาสุขภาพ ฯลฯ โดยพยายามจะให้ผู้เรียนลดการเรียนรู้ที่ต้องพึ่งพาครู โรงเรียน หรือสถาบันไปสู่การพึ่งพาตนเองในการแสวงหาความรู้ โดยเน้นการเรียนรู้ผ่าน สื่อ (Media) นวัตกรรม (Innovation) และเทคโนโลยี (Technology) การเรียนรู้จะเน้นการเรียนรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง ภายใต้การอำนวยความสะดวกของครูผ่านสื่อและนวัตกรรมแต่อำนาจการจัดการยังเป็นอำนาจของครูแต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทและส่วนรวมมากขึ้น

3) การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่สู่ปัญญาภิวัตน์ ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลาย (Transactional Approach) ผลการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและ

ดิจิทัลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์และวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างยิ่ง และรวดเร็ว ศักยภาพของประชาชนต้องได้รับการพัฒนาทักษะและวิถีการดำเนินชีวิตใหม่ ในสังคม แห่งชีวคุณธรรม (Bio-Ethic) การศึกษาถึงเวลาต้องปรับเปลี่ยน มุมมอง วิถีคิด รูปแบบการ ให้การศึกษาแนวใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนสู่ขีดจำกัดของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีศักยภาพสูงเพื่อเป็นที่พึงของสังคมให้มีโอกาสเรียนรู้เต็มศักยภาพ โดยรูปแบบ ที่พัฒนาเน้นการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสู่สังคม 4.0

รูปแบบการจัดการเรียนรู้จำแนกได้ 3 รูปแบบ ดังนี้ (1) การถ่ายทอดความรู้ โดยมีครูเป็น ศูนย์กลาง (2) การสร้างองค์ความรู้ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการ เรียนรู้เพื่อยกระดับศักยภาพผู้เรียน โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก และ เปิดโอกาสในการเรียนรู้ (3) การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่สู่ปัญญาภิวัตน์ เป็นการแลกเปลี่ยน การเรียนรู้ มุมมอง วิถีคิด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองเต็มตามศักยภาพ

2.2 ความหมายและหลักการของกลวิธี SCPC

กลวิธี SCPC เป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอที่มาและ ความหมาย ความสำคัญและขั้นตอนการสอนของกลวิธี SCPC ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1 ความหมายและหลักการของกลวิธี SCPC

SCPC เป็นอักษรย่อของ suggest, choose, plan, และ compose เทคนิค SCPC เป็นกลวิธีการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นเมื่อ ค.ศ. 2011 โดย Wiesendanger, Perry และ Braun (2011, หน้า 451 – 455, อ้างถึงในอนุรักษ์ ไชยฮัง, 2555 หน้า 15) อาจารย์มหาวิทยาลัยลونغวูด ประเทศสหรัฐอเมริกา

กลวิธี SCPC หมายถึง วิธีการเรียนการสอนเขียนที่เสริมสร้าง และ พัฒนาทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และมีวิธีการในการสร้างงานเขียนที่ต่อเนื่อง เป็นลำดับ ขั้นตอนชัดเจน เข้าใจง่าย เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และช่วยให้นักเรียน อธิบายแนวคิด จัดระเบียบความคิด และองค์ประกอบพื้นฐานของเนื้อเรื่อง

2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC กลวิธี SCPC ประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ

- 1) ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก (suggest)
- 2) ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก (choose)
- 3) ขั้นวางโครงเรื่อง (plan)
- 4) ขั้นสร้างงานเขียน (compose)

ตามที่ Wiesendanger, Perry และ Braun (2011) พัฒนาไว้ มีดังนี้

1) ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก (suggest) เป็นขั้นตอนที่ครูให้นักเรียน ทั้งห้องช่วยกันตั้งเป้าหมายและวางแผนการเขียนโดยการระดมสมองเพื่อเสนอตัวละคร และ สร้างฉากของเรื่อง จากประสบการณ์เดิมของนักเรียน พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบการเลือก รายละเอียดของขั้นตอนมีดังนี้

1.1 ครูกระตุ้นให้นักเรียนในชั้นเรียนเกิดความคิดในการสร้าง ตัวละครในเรื่อง จากประสบการณ์ของนักเรียน โดยให้นักเรียนระดมสมองเสนอตัวละคร

1.2 ครูให้นักเรียนแสดงเหตุผลของการเลือกตัวละครเหล่านั้น

1.3 ครูกระตุ้นให้นักเรียนช่วยกันระดมสมองเสนอฉากของเรื่อง โดยระบุสถานที่และเวลา (อดีต ปัจจุบัน อนาคต) จากประสบการณ์เดิมของนักเรียน (ขั้นตอนนี้ เหมือนกับการกำหนดตัวละคร)

1.4 ครูเขียนชื่อตัวละคร ฉาก และเหตุผล ที่นักเรียนเสนอ ลงบนกระดาน

2) ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก (choose) เป็นขั้นตอนที่นักเรียน วางแผนในการเขียน พร้อมทั้งพิจารณาเลือกตัวละคร และฉากที่จะปรากฏในเนื้อเรื่องอีกครั้ง จากตัวละครและฉากที่นักเรียนทั้งห้องได้ช่วยกันระดมสมองเสนอไว้ในขั้นที่ 1 รายละเอียด ของขั้นตอนมีดังนี้

2.1 นักเรียนวางแผนการเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ และทบทวน ความคิดจากเหตุผลที่เลือกในขั้นตอนกำหนดตัวละครและ ฉากมาประกอบการเลือกตัวละครและ ฉากในเรื่องของตนเอง

2.2 นักเรียนคัดเลือกตัวละคร และฉาก และบันทึกข้อมูลลงใน ใบงานที่ 1 เรื่องการกำหนด และคัดเลือกตัวละคร ฉาก

3) ขั้นวางโครงเรื่อง (plan) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนใช้ความคิดเพื่อวาง โครงเรื่องเพื่อพัฒนาเนื้อเรื่องจากขั้นตอนที่ผ่านมา โดยให้ความสำคัญกับการเปิดเรื่อง การ

ดำเนินเรื่องและการปิดเรื่อง โดยกำกับตรวจสอบให้สัมพันธ์กันทั้งเนื้อหา ตัวละครและฉาก ที่ได้เลือก รายละเอียดของขั้นตอนมีดังนี้

3.1 ครูอธิบายกระบวนการของกลวิธี SCPC ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงสู่การเรียนการสอน

3.2 จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าจะเกิดเหตุการณ์ในงานเขียนของตนเอง จะทำอย่างไรในการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

3.3 นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่องการวางโครงเรื่อง โดยครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนในการพิจารณาเหตุการณ์ และวางโครงเรื่องเมื่อนักเรียนเกิดปัญหาหรือต้องการความช่วยเหลือ

4) **ขั้นสร้างงานเขียน (compose)** เป็นขั้นตอนที่ใช้โครงเรื่องเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนางานเขียน รายละเอียดมีดังนี้

4.1 ครูสุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับกระบวนการของกลวิธี SCPC ว่ามีขั้นตอนใดบ้าง

4.2 ครูให้นักเรียนสร้างชิ้นงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ลงในใบงานที่ 3 เรื่องการสร้างงานเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.3 นักเรียนร่วมกันสรุปกระบวนการของกลวิธี SCPC ทั้งหมด

จากการศึกษากลวิธี SCPC มีขั้นตอนประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ (1) S (Suggest) คือขั้นของการกำหนดตัวละคร และฉากจากประสบการณ์เดิมของนักเรียน (2) C (Choose) คือขั้นของการคัดเลือกตัวละคร และฉากจากที่นักเรียนกำหนดไว้ในขั้นตอนแรก (3) P (Plan) เป็นขั้นวางโครงเรื่องจากข้อมูลทั้งหมดที่นักเรียนคิดไว้ โดยเริ่มจากการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และสรุปเรื่อง (4) C (Compose) เป็นขั้นตอนสุดท้ายคือการเขียนเรื่องราวใส่รายละเอียดของเรื่องโดยอาศัยโครงเรื่องเป็นหลัก

แนวทางการสอนโดยใช้กลวิธี SCPC

การนำกลวิธี SCPC มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรจัดการเรียนการสอนตามแนวทางต่อไปนี้ (Wiesendanger, Perry และ Braun, 2011, 454 – 455, อ้างถึงใน อุนริช ไซฮั้ง, 2555, หน้า 18)

1) ครูควรให้ความรู้เบื้องต้นแก่นักเรียนเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2) ครูควรสร้างบรรยากาศในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเล่าประสบการณ์ของตนเองให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้คิด และใช้ประสบการณ์หรือจินตนาการของตนเองมาใช้ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3) ครูควรให้คำแนะนำเบื้องต้นแก่นักเรียนเพื่อเป็นแนวทางในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เมื่อนักเรียนขอคำปรึกษา

4) ครูควรลดบทบาทของตนเองให้เหลือน้อยที่สุดและส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยตัวเองให้มากที่สุด

5) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนปฏิบัติซ้ำหลายครั้งจะส่งผลให้นักเรียนมีแนวทางการใช้กลวิธี SCPC กับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ประเภทอื่น ๆ และพัฒนางานเขียนของนักเรียนอย่างต่อเนื่องอันเป็นประโยชน์ในระยะยาว

กลวิธี SCPC เป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการของนักเรียนในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ อย่างเป็นลำดับขั้นตอน กลวิธี SCPC เน้นการใช้กระบวนการคิดตั้งแต่ขั้นตอนแรก ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ากลวิธี SCPC เป็นกลวิธีที่สามารถพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยช่วยให้นักเรียนมีแนวทางในการเขียน โดยการวางแผน อธิบายแนวคิด จัดระเบียบความคิด และเรียบเรียงเนื้อเรื่องตามองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่อง อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนให้ความสำคัญกับเนื้อหาในแต่ละส่วนตามโครงเรื่องที่นักเรียนได้กำหนดไว้จากประสบการณ์ของนักเรียนจนสามารถพัฒนาชิ้นงานออกมาได้อย่างสร้างสรรค์

2.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค SCPC

กลวิธี SCPC เป็นกลวิธีที่มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนจากจินตนาการ และประสบการณ์ เนื่องจากกลวิธี SCPC ช่วยให้นักเรียนสามารถคิด วางแผน กำหนดและคัดเลือกตัวละคร ฉาก รวมถึงวางโครงเรื่องอย่างเป็นระบบและชัดเจนกลวิธี SCPC ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงความคิดจากขั้นตอนหนึ่งไปสู่อีกขั้นตอนหนึ่งได้ดีเพราะทุกขั้นตอนของกลวิธี SCPC นักเรียนจะให้ความสำคัญกับเนื้อหาในแต่ละส่วนตามตัวละคร ฉากและโครงเรื่องที่นักเรียนได้กำหนดไว้ ทำให้ไม่สับสนในการเขียน

นอกจากนี้ในทุกขั้นตอนของกลวิธี SCPC ยังช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น ในการระดมความคิด วางแผนการสร้างตัวละคร ฉาก และโครงเรื่อง รวมถึงอธิบายแนวคิด จัดระเบียบความคิด และองค์ประกอบพื้นฐานของเนื้อเรื่องได้ โดยแต่ละขั้นตอนนักเรียนจะมีส่วนร่วมช่วยเหลือซึ่งพากันและรับผิดชอบร่วมกันในการเขียนจากประสบการณ์และจินตนาการของแต่ละบุคคลมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

Wiesendanger, Perry และ Braun (2011, หน้า 451-455, อ้างถึงในอนุรักษ์ ไชยธัญ, 2555, หน้า 15 - 16)

ความสำคัญของกลวิธี SCPC คือเป็นกลวิธีที่มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ช่วยให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการคิดและวางแผนในการเขียน โดยเริ่มจากการกำหนด คัดเลือกตัวละครและฉาก การวางโครงเรื่องและการเขียนเรื่องอย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงความคิดในแต่ละขั้นตอนของกลวิธี SCPC ทำให้นักเรียนไม่สับสนในกระบวนการเขียน และยังได้ใช้จินตนาการจากประสบการณ์เดิมในการเขียนอีกด้วย

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธี SCPC

อนุรักษ์ ไชยธัญ (2555) ได้ศึกษา ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซี และแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคognition ในการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยาคาร จังหวัดน่าน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมและรายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษากลวิธี SCPC ในการพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์เนื่องจากมีขั้นตอนที่เป็นระบบระเบียบ น่าสนใจ เหมาะแก่การนำมาพัฒนาทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน

3. โปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation

3.1 ความหมายและหลักการของโปรแกรม Scratch

โปรแกรม Scratch เป็นภาษาโปรแกรมแบบ visual programming language รูปแบบเสรี พัฒนาโดย The MIT Media Lab (Lifelong Kindergarten Group) โดย สามารถสร้างแอนิเมชัน และ เกมสร้างสรรค์ ในรูปแบบง่าย ๆ โดยมีนามสกุลของไฟล์ .scratch (Scratch 0.x) .sb, .sprite (Scratch 1.x) .sb2, .sprite2 (Scratch 2.0+) เริ่มเมื่อปี พ.ศ. 2002 มีการทดลองใช้ และเริ่มใช้จริงอย่างเป็นทางการในปี 2005 และในปี 2013 โปรแกรม Scratch ใช้กันอย่างแพร่หลายมีการพัฒนาเป็น Scratch 2 ใช้ ActionScript (Scratch 2.0) เป็นโปรแกรมภาษาที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย เช่น สร้างนิทานที่สามารถโต้ตอบกลับกันได้ เมื่อสร้างเป็นชิ้นงานเสร็จแล้วสามารถนำชิ้นงานที่สร้างสรรค์ออกมาแสดงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนในห้องและในเว็บไซต์ได้ที่ <http://scratch.mit.edu/> ทำให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยน

เรียนรู้ในหลักการและแนวทางการใช้ของโปรแกรมไปพร้อม ๆ กับการคิดอย่างสร้างสรรค์ มีเหตุผล เป็นขั้นตอนอย่างมีระบบและเกิดการทำงานร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการทางคณิตศาสตร์ ผสานการใช้คำศัพท์ ที่เป็นภาษาอังกฤษอย่างง่าย

Scratch ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้เด็กเตรียมพร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในสังคม ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การสร้างชิ้นงานด้วย Scratch ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้วิธีการเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่พวกเขากำลังเรียนรู้ที่จะคิดสร้างสรรค์ คิดเชิงเหตุผล คิดอย่างเป็นระบบ และการทำงานร่วมกันซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการประสบความสำเร็จและมีความสุขในโลก ปัจจุบัน

Scratch เป็นโปรแกรมสร้างสื่อมัลติมีเดียที่ใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ เหมาะ สำหรับนักเรียน นักวิชาการ ครู และผู้ปกครอง ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างงานด้านการศึกษา หรือเพื่อความบันเทิง เช่น โครงการคณิตศาสตร์ โครงการวิทยาศาสตร์ แบบจำลองสถานการณ์ จำลองงานนำเสนอ หรือสื่อที่ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวเล่าเรื่องราว งานด้านศิลปะและดนตรี แบบมีปฏิสัมพันธ์ หรือเกมง่าย ๆ ล้วนสร้างได้ด้วย Scratch และเป็นโปรแกรมภาษาที่พัฒนามา เพื่อช่วยเด็กที่มีอายุระหว่าง 8 - 16 ปี ได้เรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ซึ่งชื่อของ Scratch มาจากเทคนิคการผสมเสียงดนตรีของเหล่าดีเจ ซึ่งสอดคล้องกับ Scratch ที่สร้างสรรค์ชิ้นงานโดยการผสมผสานสิ่งต่าง ๆ ทั้งภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกัน (Jerry Lee Ford, 2009, หน้า 3)

Scratch จึงประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์และ ภาษาคอมพิวเตอร์ ในส่วนของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีหน้าที่ในการสร้าง จัดการภาพ เสียง และ Script ในชิ้นงาน ในส่วนของภาษาคอมพิวเตอร์หรือภาษา Scratch จะทำหน้าที่ผสมภาพ เสียง สร้างกระบวนการและปฏิสัมพันธ์ มีลักษณะการเขียนที่แตกต่างไปจากภาษาคอมพิวเตอร์อื่น คือลากบล็อกคำสั่งมาเชื่อมต่อกันโดยไม่ต้องเขียนคำ สั่งใด ๆ แล้วทำการ Run โดยการคลิกที่ บล็อกคำสั่งหรือธงสีเขียวก็จะแสดงผลลัพธ์ออกมาทันทีที่การเขียนโปรแกรมในลักษณะนี้ทำให้ เข้าใจง่าย มองเห็นภาพ และลดความผิดพลาดในการพิมพ์คำสั่งลงบล็อกคำสั่ง จะมีรูปแบบ เฉพาะที่เชื่อมต่อกันไม่สามารถต่อผิดรูปแบบได้ รูปแบบภาษา Scratch ถูกนำไปใช้ในโปรแกรม มากมายเพื่อทำให้การสร้างผลงานหรือการเขียนโปรแกรมแบบเดิมที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน ใฝ่ง่ายขึ้นและสร้างชิ้นงานได้รวดเร็ว (สมชาย พัฒนาชวนชม, 2555) ฉะนั้นการเรียนรู้เขียนโปรแกรม ด้วย Scratch จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่สามารถต่อยอดความคิดในการพัฒนาโปรแกรมในระดับสูงและ เป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาโปรแกรมภาษาอื่นที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในอนาคต เหมือนกับสัญลักษณ์ ของ Scratch คือแมวสีส้มที่กำลังก้าวเท้าเดินไปข้างหน้า

จากการศึกษาความหมายและหลักการของโปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมในการสร้างสรรค์อนิเมชันอย่างง่าย เหมาะสำหรับเด็กวัย 8 - 16 ปี เนื่องจากมีรูปแบบการทำงานที่ไม่ซับซ้อนมาก เป็นในลักษณะของบล็อกคำสั่งนำมาเรียงต่อกัน สามารถออกแบบได้ทั้งภาพ เสียง การเคลื่อนไหว ที่ออกแบบมาให้ใช้งานได้สะดวก และรวดเร็ว ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ เกม นิทาน หรือโปรเจกต์งานอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย ช่วยให้สนุกสนานในการเรียนรู้ และได้ใช้ความสามารถและทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ผสมผสานได้หลากหลายสาระการเรียนรู้ เหมาะสมกับเป็นสื่อวัตกรรมการสอนในศตวรรษที่ 21

3.2 ความสำคัญของโปรแกรม Scratch

โปรแกรม Scratch (อ่านว่า สะ - แครช) เป็นโปรแกรมภาษา ที่ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้อย่างง่าย เช่น นิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหว เกมดนตรี และศิลปะ และเมื่อสร้างเป็นชิ้นงานเสร็จแล้ว สามารถนำชิ้นงานที่สร้างสรรค์นี้ แสดง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่นบนเว็บไซต์ได้ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการทางคณิตศาสตร์ และแนวคิดการโปรแกรมไปพร้อม ๆ กับการคิดอย่างสร้างสรรค์ มีเหตุผล เป็นระบบ และเกิดการทำงานร่วมกัน

โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรม free ware ที่สามารถดาวน์โหลดได้ฟรี ตัวโปรแกรมถูกออกแบบให้ใช้งานง่าย เป็นเครื่องมือที่เหมาะสม ในการสร้างชิ้นงานสร้างสรรค์ได้หลากหลาย จึงส่งผลให้ Scratch เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยจุดประกายความคิด และจินตนาการของนักเรียนในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ส่งเสริมการใช้ความคิด วิเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล และคิดอย่างเป็นระบบส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในการออกแบบและการสร้างผลงาน โดยถ่ายทอดความคิดผ่านโปรแกรม สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอน ห้องเรียนอัจฉริยะ และการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 คือการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสาร และมีทักษะการเรียนรู้

โปรแกรม Scratch เป็นทั้งเครื่องมือและโปรแกรมภาษา มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก ๆ หรือผู้เริ่มต้นหัดเขียนโปรแกรม วัตถุประสงค์ของทีมพัฒนา คือการส่งเสริมผู้เรียนให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการใช้สื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียงหรือ ภาพเคลื่อนไหว ด้วยเครื่องมือที่ไม่ซับซ้อน และมาพร้อมกับตัวโปรแกรม Scratch เพื่อสร้างโปรเจกต์ต่าง ๆ ตามจินตนาการของผู้เรียน เช่น การเล่าเรื่อง การสร้างอนิเมชัน การจำลอง แม้กระทั่งการเขียนเกม

Scratch เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นในการเขียนโปรแกรม เนื่องจากวิธีการเขียนโปรแกรม ทำได้โดยการต่อบล็อกคำสั่งเพื่อสร้างโปรแกรมสคริปต์ คล้ายกับการต่อเลโก้ บล็อกที่ต่อด้วยกันได้เท่านั้นที่จะอนุญาตให้ต่อกันได้ การใส่ข้อมูลในบล็อกก็มีการตรวจเช็คเพื่อป้องกันการใส่ข้อมูลผิดพลาดทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการเขียนโปรแกรม จึงเป็นเรื่องง่าย

ที่ทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้ออกแบบ และสร้างโปรเจกต์ต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน ด้วยความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ นอกจากนี้ทีมพัฒนา Scratch ยังได้สร้างเว็บไซต์ (<http://scratch.mit.edu>) เป็นเครือข่ายชุมชนผู้สนใจใน Scratch ที่มีผู้ใช้งานอยู่ทั่วโลก เพื่อเป็นแหล่งความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และเป็นที่แลกเปลี่ยนโปรเจกต์ผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมุมมองใหม่ ๆ ในเครือข่ายชุมชน

ถึงแม้โปรแกรม Scratch จะถูกออกแบบมาสำหรับเด็ก แต่ศักยภาพของตัวโปรแกรมก็สูงพอที่ผู้ใหญ่ โดยเฉพาะครูสามารถเรียนรู้และใช้ Scratch ได้อย่างหลากหลาย เพื่อเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ได้ เช่น ออกแบบโจทย์ทดสอบที่ไม่น่าเบื่อ สร้างแบบจำลองเพื่อเพิ่มความเข้าใจหรือทำสื่อการสอนในวิชาต่าง ๆ เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้น โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ผู้พัฒนาออกแบบมาโดยมีกลุ่มเป้าหมายคือเด็ก ๆ หลักการในการสร้างโปรแกรมจึงเน้นการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน มีการตรวจเช็คการใช้งานเพื่อลดข้อผิดพลาดในการเขียนโปรแกรม และยังมีเว็บไซต์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ รวมไปถึงแลกเปลี่ยนความคิดในการสร้างผลงานใหม่ ๆ ออกมา แม้ว่าโปรแกรม Scratch จะถูกออกแบบมาสำหรับเด็ก แต่มีศักยภาพในการทำงานที่สูง สามารถให้ครู นักวิชาการทางการศึกษา หรือผู้ปกครองที่สนใจ นำไปเป็นเครื่องมือในการสอนนักเรียนได้อย่างสร้างสรรค์

3.3 ความหมายและประโยชน์ของการ์ตูน Animation

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกม งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552, หน้า 222)

คำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มากจากรากศัพท์ละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึง

การสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells, 1998, หน้า 10)

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ (2532, หน้า 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของ ภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

- 1) สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
- 2) สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
- 3) ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
- 4) ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

สรุปความหมายของแอนิเมชันคือ การสร้างสรรคัลายเส้นรูปทรงต่าง ๆ ให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการ สามารถอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้เป็นเรื่องง่าย และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรคัลายเส้นได้อย่างไม่รู้จบ

ประเภทของแอนิเมชัน (Animation) มี 2 ประเภท คือ

1. 2D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควร และในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนักตัวอย่าง เช่น การ์ตูนเรื่อง One Piece โดเรมอน หรือ ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏตามเว็บต่าง ๆ รวมทั้ง Gif Animation



ภาพ 1 ตัวอย่างภาพยนตร์ 2 มิติ

2. 3D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากถึงมากที่สุด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story, NEMO , ก้านกล้วย, ยักษ์, บังปอนด์ 3D เป็นต้น



ภาพ 2 ตัวอย่างภาพยนตร์ 3 มิติ

ชนิดของแอนิเมชัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิดคือ

1. การสร้างงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation หรือ Drawn Animation) คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลาย ๆ ภาพลงบนกระดาษก่อน แต่ละรูปวาดจะแตกต่างกันเล็กน้อย และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล่องบันทึกภาพ หรือกล้องวิดีโอ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่เท่ากันที่ ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะสวยงามน่าดูชม แต่ข้อเสียคือต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์ (ศิลปินผู้วาดภาพ) จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

2. การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation) เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ พร้อมกับถ่ายภาพนั้นทีละภาพ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นมาสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motion นั้นต้องอาศัยเวลา ทักษะทางศิลปะการปั้น การถ่ายภาพ และความทุ่มเทมาก ทั้งนี้เพราะหุ่นจำลอง หรือสิ่งของประกอบฉากนั้น หลาย ๆ สิ่งมีการขยับหรือเคลื่อนไหวไปพร้อม ๆ กัน ในหนึ่งภาพ เช่น การผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาที ต่อวันเท่านั้น วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก

3. การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) เป็นกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia Flash และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น

ประโยชน์ของการ์ตูน Animation

- ช่วยให้การอธิบายเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อนหรือยากจะที่เข้าใจ ให้กลายเป็นเรื่องง่าย
- ช่วยให้เกิดการจินตนาการอย่างไร้ขอบเขต ไม่มีการปิดกั้นทางความคิด สามารถใช้ความคิดได้อย่างอิสระเสรี
- ช่วยเน้นให้ส่วนสำคัญเกิดความกระจ่างและชัดเจนขึ้น เป็นการใช้ภาพอธิบายได้ดี
- ช่วยทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมกลายเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนและดีขึ้น

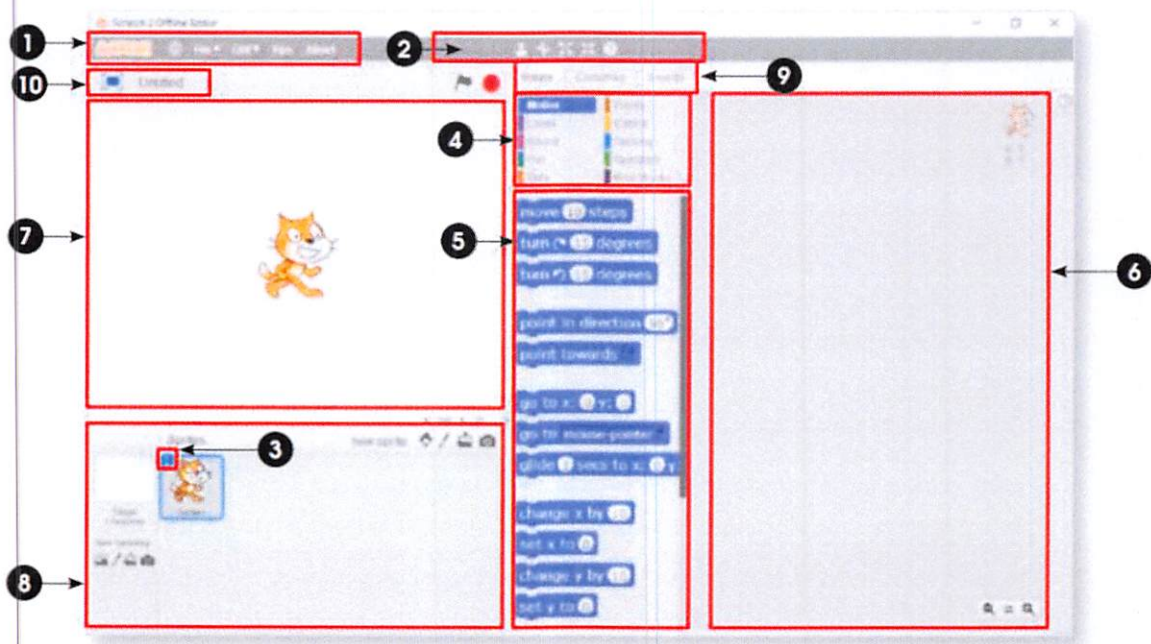
การ์ตูนแอนิเมชัน มี 2 ประเภทหลัก ๆ คือ แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นภาพในมุมมองกว้าง และสูง มีความสมจริงพอสมควร แอนิเมชัน 3 มิติ เป็นภาพในมุมมองแบบกว้าง สูง และลึก มีความสมจริงมากกว่าแบบ 2 มิติ และหลักในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถแบ่งได้เป็น 3 ชนิด คือ 1) การสร้างแอนิเมชันแบบดั้งเดิม โดยการวาดภาพหลาย ๆ ภาพบนกระดาษให้มีความแตกต่างกันเล็กน้อย และบันทึกการเคลื่อนไหวของภาพนั้นด้วยกล้องบันทึกภาพ มีแอนิเมชันประเภทนี้ความสวยงามมาก แต่ต้องใช้ผู้วาดจำนวนมาก 2) การสร้างแอนิเมชันแบบสตอปโมชัน เป็นการถ่ายภาพหุ่นจำลองที่ละภาพ โดยการขยับหุ่นทีละนิดเพื่อให้มีการเคลื่อนไหว โดยหุ่น หรือโมเดลนั้นสามารถใช้ได้หลายครั้ง และสามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน และ 3) การสร้างแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้การทำแอนิเมชันนั้นง่ายขึ้น และยังประหยัดเวลา ประหยัดต้นทุนในการผลิต

3.4 หลักการสร้างการ์ตูน Animation โดยใช้โปรแกรม Scratch

หลักการในการทำแอนิเมชัน มีมากมายและซับซ้อนขึ้นทุกวัน เพราะความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิกก้าวหน้าไปมาก ทำให้โปรแกรมทำแอนิเมชันมีความสามารถสูงขึ้น และผู้เรียนต้องใช้ความพยายามในการศึกษาแอนิเมชันมากขึ้นไปด้วย หากต้องการสอนการทำแอนิเมชันให้เด็ก ๆ ควรต้องใช้หลักการแบบง่าย ๆ และเครื่องมือที่ใช้ต้องง่ายด้วย ผู้วิจัยจึงขอเสนอส่วนประกอบหลักในการสร้างการ์ตูน Animation โดยใช้โปรแกรม Scratch อย่างง่าย ดังนี้

3.4.1 ส่วนประกอบหลักของโปรแกรม

หน้าต่างการทำงานของโปรแกรม Scratch มีส่วนประกอบหลักดังนี้



ภาพ 3 หน้าต่างหลักของโปรแกรม Scratch





ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 1 แถบเมนูเครื่องมือ (Toolbar)



ภาพ 4 แถบเมนูเครื่องมือ

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)






	ปุ่มเปลี่ยนภาษา
	เมนู เปิด-บันทึก บันทึกวิดีโอ แชรเว็บไซต์ เช็คอัปเดต และปิดโปรแกรม
	เมนู แก้ไขการตั้งค่า
	เมนู แนะนำโปรแกรมตัวอย่าง
	เมนู เว็บไซต์ http://scratch.mit.edu/

หมายเลข 2 เครื่องมือเวที (Stage Toolbar)



ภาพ 5 เครื่องมือเวที

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

-  ปุ่มประทับตราตัวละคร
-  ปุ่มลบตัวละคร
-  ปุ่มเพิ่มขนาดตัวละคร
-  ปุ่มลดขนาดตัวละคร
-  ปุ่มแสดงความช่วยเหลือ

หมายเลข 3 ข้อมูลของเวที หรือตัวละครที่ถูกเลือก (Sprite Header Pane)



ภาพ 6 ข้อมูลของเวที หรือตัวละครที่ถูกเลือก

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 4 กลุ่มบล็อก (Block Palette)

หมายเลข 5 บล็อกในกลุ่มที่เลือก

หมายเลข 6 พื้นที่ทำงาน (Script Area)

หมายเลข 7 เวที (Stage)

หมายเลข 8 รายการตัวละคร และเวทีที่ใช้ในโปรเจกต์ปัจจุบัน

(Sprites Pane)

หมายเลข 9 แถบเมนูแสดงข้อมูลสคริปต์ costumes และเสียงของตัวละคร

หรือเวที

หมายเลข 10 พื้นที่การแสดงผลของการทำงานของโปรแกรมที่มีขนาดที่

เปลี่ยนแปลง

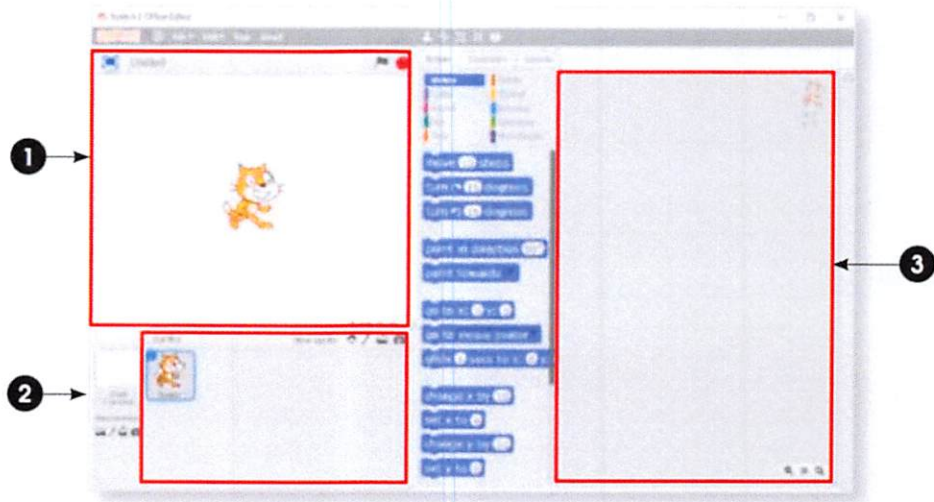
3.4.2 โปรเจกต์ใน Scratch

โปรเจกต์ใน Scratch มีโครงสร้าง 3 ส่วนประกอบด้วย

หมายเลข 1 เวที (Stage)

หมายเลข 2 ตัวละคร (Sprite)

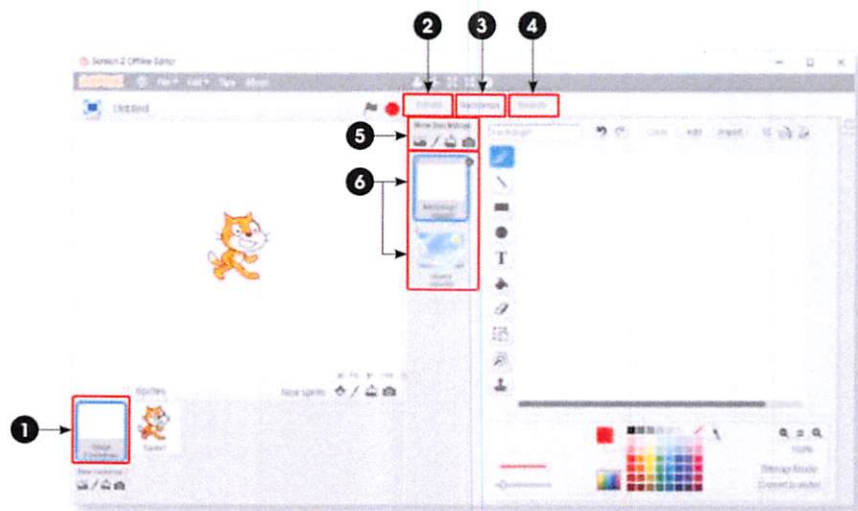
หมายเลข 3 สคริปต์ (Script)



ภาพ 7 โปรเจกต์ในโปรแกรม Scratch

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 1 เวที (Stage) เวทีมีขนาดกว้าง 480 หน่วย สูง 360 หน่วย ในแต่ละโปรเจกต์มีเวทีเดียว จึงมีชื่อเดียว และไม่สามารถเปลี่ยนชื่อได้ เวทีใช้แสดงผลการทำงานของสคริปต์ (script) เสียง (sound) หรือฉาก (backdrop) ได้



ภาพ 8 รายละเอียดของเวที

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 1 คลิก Stage เพื่อดูรายละเอียดของเวที

หมายเลข 2 แท็บ Scripts ของเวที

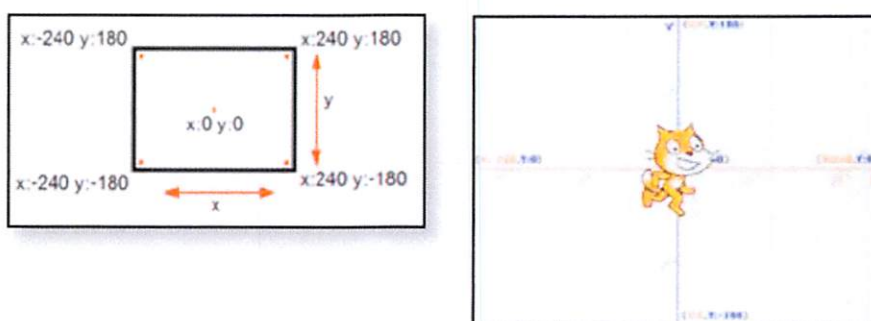
หมายเลข 3 แท็บ Backdrops

หมายเลข 4 แท็บ Sounds

หมายเลข 5 เพิ่มฉากใหม่ New Backdrop

หมายเลข 6 ฉากทั้งหมดที่มีอยู่บนเวที

การบอกตำแหน่งใด ๆ บนเวทีจะบอกโดยใช้ค่า (x, y) เช่น ตำแหน่งกลางเวที จะมีค่า (x, y) เป็น $(0, 0)$

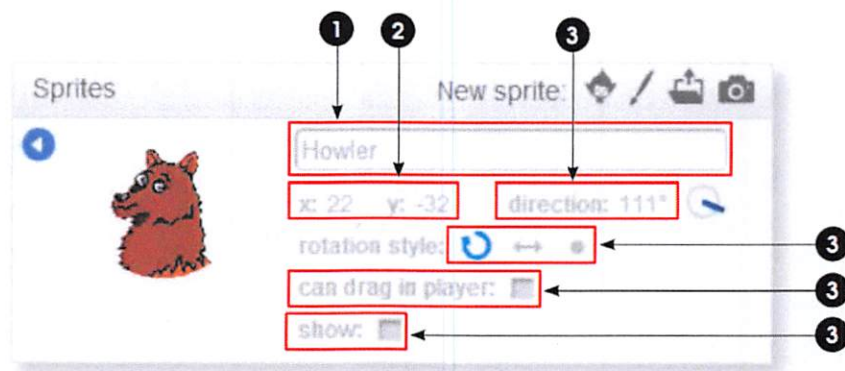


ภาพ 9 การบอกตำแหน่งบนเวที

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)





หมายเลข 2 ตัวละคร ตัวละครแต่ละตัวจะมีข้อมูลแตกต่างกัน โดยสามารถคลิก **i** ที่ตัวละคร เพื่อดูข้อมูลของตัวละครนั้น เช่น ตัวละครหมาป่ามีข้อมูลดังตาราง

- ชื่อตัวละคร โปรแกรมจะตั้งชื่อตัวละครให้เป็น Sprite1, Sprite2, Sprite3 ตามลำดับที่สร้างขึ้นโดยอัตโนมัติ ถ้าต้องการเปลี่ยนชื่อตัวละครให้พิมพ์ชื่อใหม่บนแถบชื่อหมายเลข 1



ภาพ 10 ตัวละคร

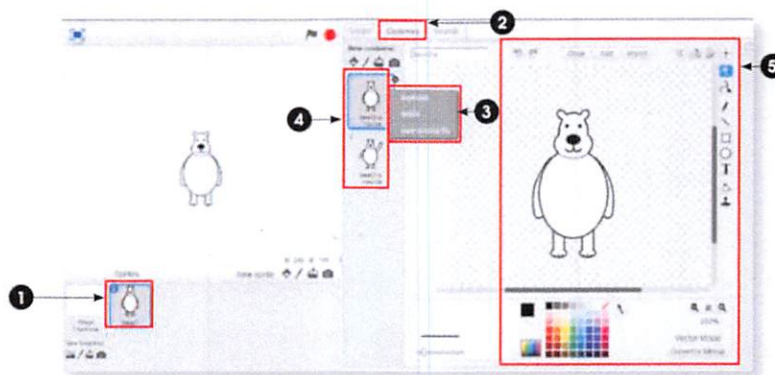
ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข	ข้อมูล	รายละเอียดข้อมูลตัวละคร
1	ชื่อตัวละคร	Howler
2	ตำแหน่งบนเวที	x: 22 y: -32
3	ทิศทางการเคลื่อนที่ (direction)	111 องศา
4	รูปแบบการหมุนของตัวละคร มี 3 ลักษณะ  หมุนได้รอบทิศทาง  หันได้เฉพาะซ้ายหรือขวา  ห้ามหมุน	 หมุนได้รอบทิศทาง
5	can drag in player: <input checked="" type="checkbox"/> การลากตัวละครในโหมดนำเสนอ หรือบนเว็บไซต์	can drag in player: <input type="checkbox"/> ลากตัวละครไม่ได้
6	show: <input checked="" type="checkbox"/> การแสดงตัวละครบนเวที ในขณะที่ย่อแบบ	show: <input type="checkbox"/> ตัวละครบนเวทีไม่ปรากฏ ในขณะที่ย่อแบบ

ภาพ 11 การใส่รายละเอียดของตัวละคร 1

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

2) ชุดตัวละคร ชุดตัวละคร (Costumes) เป็นภาพของตัวละคร ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงภาพเดิม หรือเพิ่มภาพใหม่ และอาจเขียนสคริปต์เพิ่มให้กับตัวละครเปลี่ยนชุดหรือให้มองเห็น เป็นการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ตามต้องการ



ภาพ 12 การใส่รายละเอียดของตัวละคร 2

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 1 คลิกที่ตัวละคร Bear2

หมายเลข 2 คลิกแท็บ Costumes

หมายเลข 3 คลิกขวาที่ชุดตัวละครที่ต้องการ จะปรากฏเมนูคัดลอก
ลบ และบันทึก ชุดตัวละคร

หมายเลข 4 ตัวละคร ในตัวอย่าง มีชื่อว่า bear2 ประกอบด้วยชุดตัวละคร 2
ชุด ชื่อชุดตัวละครตัวที่ 1 ชื่อว่า bear2-a มีลักษณะสีขาว
ยืนตรง ชื่อชุดตัวละครตัวที่ 2 ชื่อว่า bear2-b มีลักษณะสีขาว
ยกแขน 1 ข้าง

หมายเลข 5 พื้นที่ออกแบบ และแก้ไขชุดตัวละครที่เลือก

หมายเลข 3 สคริปต์

สคริปต์ คือ ชุดคำสั่งสำหรับตัวละครหรือเวที เพื่อสั่งให้ตัวละครหรือเวที
ทำงานตาม วัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยการเลือกสคริปต์จากกลุ่มบลิ๊ก ซึ่งแบ่งเป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

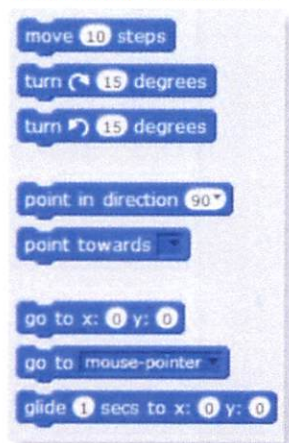
กลุ่มบล็อก	การทำงาน
Motion	การเคลื่อนไหว เช่น เคลื่อนที่ไปข้างหน้า หมุนไปทางซ้ายหรือขวา
Control	การควบคุม เช่น การวนซ้ำ การตรวจสอบเงื่อนไข
Looks	การแสดง เช่น พูด คิด เปลี่ยนขนาด
Sensing	การรับรู้ เช่น การสัมผัส คลิกเมาส์ จับเวลา
Sound	การแสดงเสียง เช่น เสียงสัตว์ กลอง โน้ตดนตรี
Operators	ตัวดำเนินการ เช่น บวก และ หรือ
Pen	ปากกา เช่น ยกปากกาขึ้น ตั้งค่าสีปากกา
Data	ตัวแปร เช่น สร้างค่าตัวแปร
Events	เหตุการณ์ เช่น เมื่อคลิก 
More Blocks	บล็อกอื่นๆ เช่น การสร้างฟังก์ชัน

ภาพ 13 สคริปต์

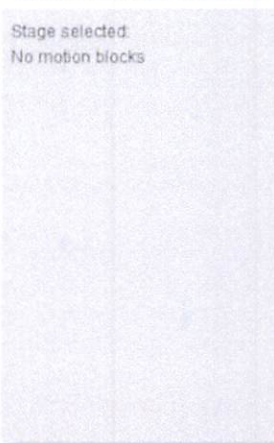
ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

บล็อกของตัวละครกับบล็อกของเวทีที่อยู่ภายใต้กลุ่มบล็อกเดียวกันจะมีความแตกต่างกัน เช่น กลุ่มบล็อก Motion ของตัวละครจะมีบล็อกดังรูปด้านซ้าย ส่วนรูปด้านขวาเป็นของเวทีซึ่งไม่มีบล็อก Motion เนื่องจากเวทีเคลื่อนที่ไม่ได้

บล็อก Motion สำหรับตัวละคร



ไม่มีบล็อก Motion สำหรับเวที








ภาพ 14 ตัวอย่างบล็อก

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

สคริปต์หนึ่ง ๆ ประกอบไปด้วยบล็อกมาเรียงต่อกันเป็นกลุ่ม บางบล็อกสามารถซ้อนอยู่บนบล็อกอื่นได้

3.4.3 การสั่งให้โปรเจกต์เริ่มทำงานและหยุดทำงาน

การสั่งให้โปรเจกต์เริ่มทำงาน ทำได้โดยใช้บล็อกในกลุ่มบล็อก Events ที่มีเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น

บล็อก	คำอธิบาย
	เมื่อคลิก  บล็อกคำสั่งต่างๆ ที่อยู่ภายใต้บล็อก  ก็จะเริ่มทำงาน
	เมื่อกดแป้น space bar บล็อกคำสั่งต่างๆ ที่อยู่ภายใต้บล็อก  ก็จะเริ่มทำงาน (สามารถเปลี่ยนเป็นตัวอักษรใดๆ บนคีย์บอร์ดได้)
	เมื่อคลิกที่ตัวละคร บล็อกคำสั่งต่างๆ ที่อยู่ภายใต้บล็อก  ก็จะเริ่มทำงาน
	ถ้าฉากปัจจุบันชื่อ backdrop1 บล็อกคำสั่งต่างๆ ที่อยู่ภายใต้บล็อก  ก็จะเริ่มทำงาน

ภาพ 15 การทำงานของโปรเจกต์

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

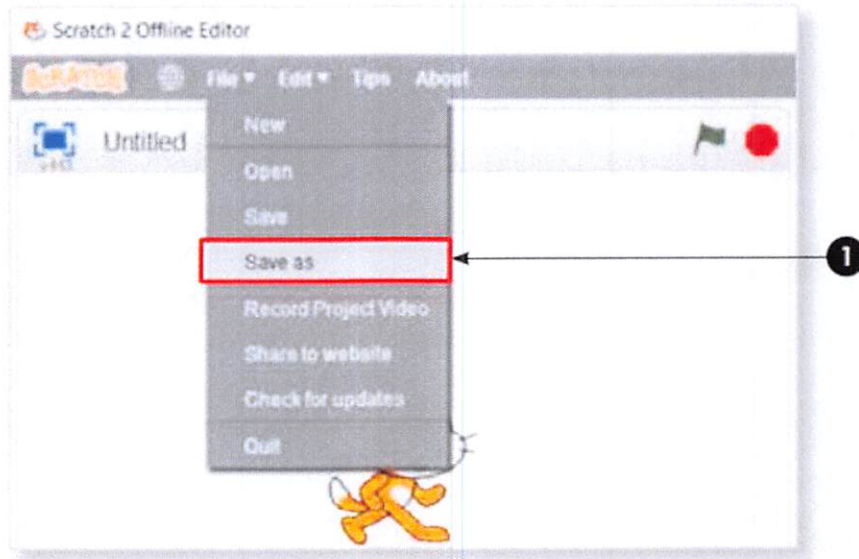
กรณีที่ใช้คำสั่ง Forever ถ้าต้องการหยุดการทำงานทั้งโปรเจกต์ ให้คลิก 

ภาพ 16 การหยุดการทำงานของโปรเจกต์

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

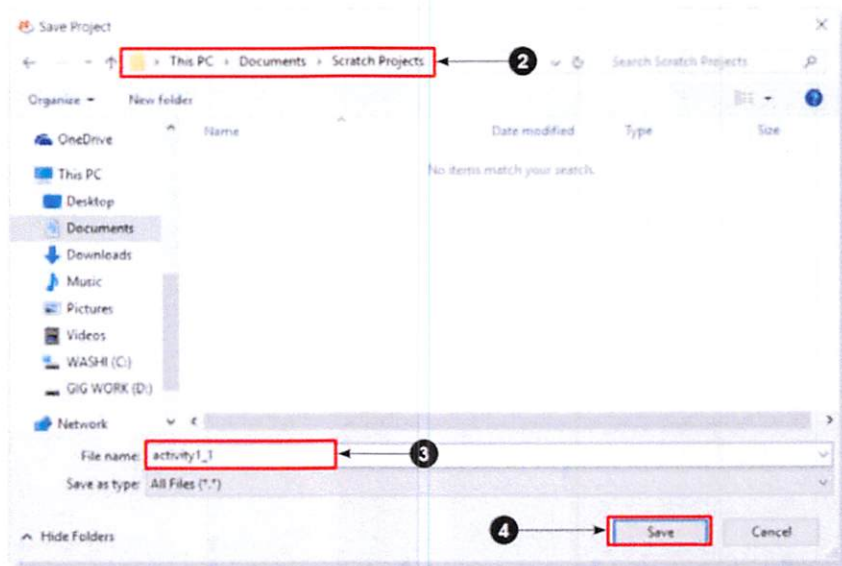
3.4.4 การบันทึกโปรเจกต์

หมายเลข 1 คลิกเมนู File -> Save หรือ Save As



ภาพ 17 การบันทึกโปรเจกต์ 1

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)



ภาพ 18 การบันทึกโปรเจกต์ 2

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 2 เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการบันทึก

(เลือกโฟลเดอร์ Documents\Scratch Projects)

หมายเลข 3 พิมพ์ชื่อโปรเจกต์ (ตัวอย่าง บันทึกชื่อ activity1_1)

หมายเลข 4 คลิกปุ่ม โปรเจกต์จะถูกบันทึกไว้ที่โฟลเดอร์

Documents\Scratch Projects


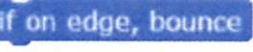
หลักการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Scratch ผู้เรียนควรทำความเข้าใจกับการทำงานหลัก ๆ ของโปรแกรม ดังนี้ (1) หน้าต่างหลักของโปรแกรม Scratch และแถบเครื่องมือ (2) โปรเจกต์ใน Scratch ซึ่งมีโครงสร้างหลัก ๆ อยู่ 3 ส่วน คือ เวที ตัวละคร และสคริปต์ (3) การสั่งงานของโปรเจกต์โดยใช้บล็อกคำสั่ง และ (4) การบันทึกโปรเจกต์

3.5 ขั้นตอนการสอนการสร้างการ์ตูน Animation โดยใช้โปรแกรม Scratch

โปรเจกต์ในโปรแกรม Scratch สามารถสร้างตัวละครได้หลายตัว ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะมีชุดตัวละครอย่างน้อยหนึ่งชุดและสามารถเพิ่มเติมได้ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวจะใช้วิธีเปลี่ยนสลับชุดตัวละครไปมาอย่างรวดเร็ว พร้อมกับสั่งให้ตัวละครเคลื่อนที่ในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง โดยมีการเขียนสคริปต์จากกลุ่มบล็อก ดังต่อไปนี้

3.5.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่างง่าย

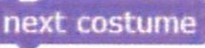
(1) กลุ่มบล็อก Motion

บล็อกที่ใช้ในตัวละคร	ความหมาย
	ไปข้างหน้า หรือถอยหลัง ตัวอย่าง ไปข้างหน้า 10 หน่วย
	ถ้าตัวละครชนขอบให้สะท้อนกลับ

ภาพ 19 กลุ่มบล็อก Motion

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)



(2) กลุ่มบล็อก Looks

บล็อกที่ใช้ในตัวละคร	ความหมาย
	เปลี่ยนชุดตัวละครเป็นชุดถัดไปที่มีอยู่ในรายการ

ภาพ 20 กลุ่มบล็อก Looks

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

(3) กลุ่มบล็อก Control

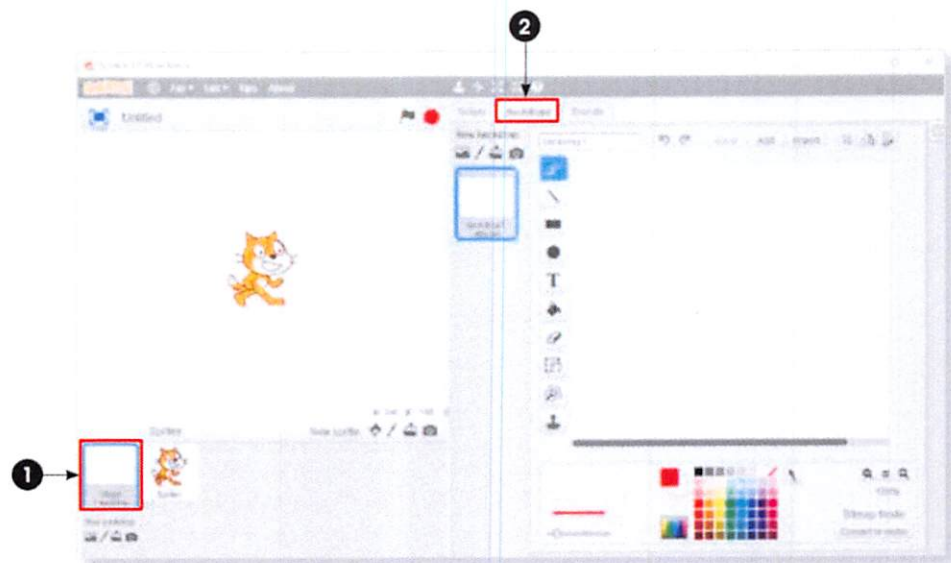
บล็อกที่ใช้ในตัวละคร	ความหมาย
	การทำงานซ้ำไม่รู้จบ
	หยุดรอเป็นเวลา 1 วินาที

ภาพ 21 กลุ่มบล็อก Control

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

3.5.2 การเพิ่มและสลัฉาก

- (1) สร้างโปรเจกต์ใหม่
- (2) เพิ่มฉากของเวที ดังนี้




ภาพ 22 การเลือกฉาก

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 1 คลิกที่เวที (Stage)

หมายเลข 2 คลิกแท็บฉาก (Backdrops)

(3) คลิกไอคอน  (Choose backdrop from library) จะปรากฏหน้าต่าง Backdrop Library ซึ่งมี Theme ภาพกลุ่มต่าง ๆ ในที่นี้ให้เลือกภาพ bedroom2 จาก Category : Indoors ดังนี้



ภาพ 23 ฉากและการลบฉาก

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

หมายเลข 1 คลิกที่ Indoors จะปรากฏภาพต่างๆ ที่เป็นภาพภายในห้อง

หมายเลข 2 คลิกที่ภาพ bedroom2

หมายเลข 3 คลิกปุ่ม ฉากที่เลือกจะปรากฏบนเวที

หมายเลข 4 ลบฉาก backdrop1 โดยคลิกปุ่ม

(4) เพิ่มฉาก blue sky จาก Category : Outdoors ด้วยวิธีการเช่นเดียวกับข้อ 3 ที่ผ่านมา

(5) เขียนสคริปต์ให้กับเวที

(6) เพิ่มฉากให้กับเวที

(7) บันทึกเป็นโปรเจกต์

3.5.3 ฉากและตัวละคร

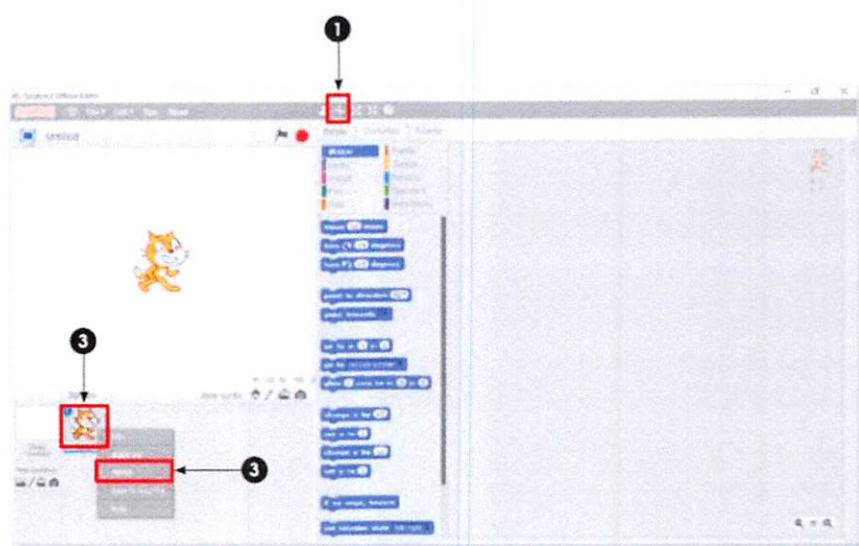
การสร้างโปรเจกต์เพื่อให้มีการเปลี่ยนภาพฉาก (Backdrops) ของเวที (Stage) ได้หลายภาพ สามารถเขียนสคริปต์ให้ตัวละครหรือฉากแยกส่วนกัน เพื่อสั่งงานให้เกิดเหตุการณ์ที่ต่างกัน แต่แสดงผลการทำงานไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งบล็อกที่ใช้มีดังต่อไปนี้

	สลับฉาก ตัวอย่าง สลับฉากเป็นฉาก backdrop1
	สลับฉากเป็นฉากถัดไปที่มีอยู่ในรายการ

ภาพ 24 บล็อกในกลุ่มบล็อก Looks ของเวที เพื่อสลับฉาก

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

(1) การเพิ่ม ลบตัวละคร



ภาพ 25 การเพิ่ม ลบตัวละคร

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

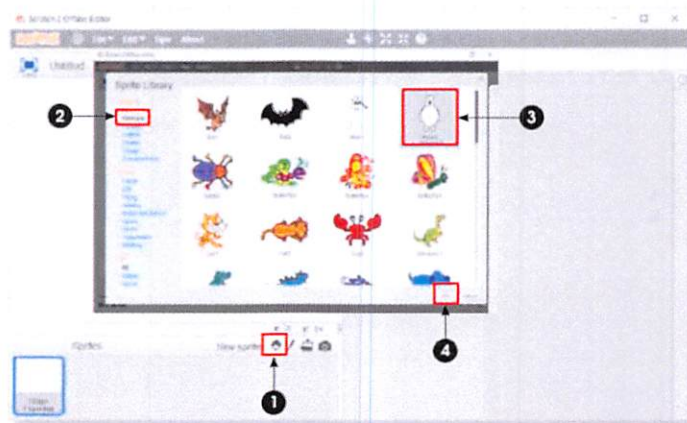
หมายเลข 1 คลิกเครื่องมือ  (Delete)

หมายเลข 2 หรือ วิธีที่ 2 คลิกขวาที่ตัวละคร

หมายเลข 3 คลิกคำสั่ง delete

(2) การเพิ่มตัวละคร (Sprite) จากไฟล์ภาพ ดังนี้

หมายเลข 1 คลิกที่ไอคอน (Choose sprite from library) จะปรากฏหน้าต่าง Sprite Library ดังรูป




ภาพ 26 การเพิ่มตัวละครจากไฟล์ภาพ

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)




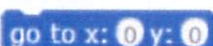

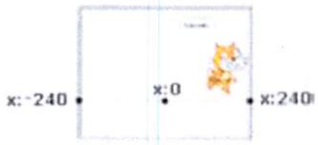
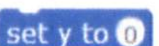
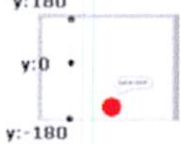
หมายเลข 1 คลิก Category : Animals

หมายเลข 2 เลือกชุดตัวละคร (Sprite)

หมายเลข 3 คลิกปุ่ม 

3.5.4 พิกัดและทิศทาง

การทำให้ตัวละคร (Sprite) สามารถเคลื่อนที่ไปได้ในทิศทางต่างๆ สามารถเขียนสคริปต์ให้ตัวละครเพื่อให้เกิดผลการเคลื่อนที่ของตัวละครมีลักษณะเป็นธรรมชาติมากที่สุด ซึ่งบล็อกที่ใช้มีดังต่อไปนี้

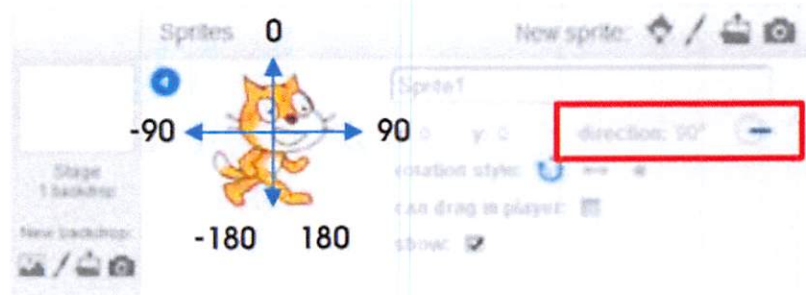
	หมุนตามเข็มนาฬิกา ตัวอย่าง หมุนตามเข็มนาฬิกา 15 องศา
	หมุนทวนเข็มนาฬิกา ตัวอย่าง หมุนทวนเข็มนาฬิกา 15 องศา
	ระบุทิศทางที่ต้องการ ตัวอย่าง ระบุทิศทาง 90 องศา
	ไปที่ตำแหน่ง (x, y) บนเวที ตัวอย่าง ไปตรงกลางเวที (x=0, y=0)
	ตั้งค่าตำแหน่งตัวละครไปด้านซ้ายหรือขวา ตัวอย่าง ตั้งค่าตัวละครไปที่ตำแหน่ง x = 0 คือ กลางเวที x = 240 คือ ขอบขวาสุด x = -240 คือ ขอบซ้ายสุด 
	ตั้งค่าตำแหน่งตัวละครไปด้านบนหรือด้านล่าง ตัวอย่าง ตั้งค่าตัวละครไปที่ตำแหน่ง y = 0 คือ กลางเวที y = 180 คือ ขอบบนสุด y = -180 คือ ขอบล่างสุด 

ภาพ 27 กลุ่มบล็อก Motion เพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

การกำหนดทิศทางและตำแหน่งการเคลื่อนที่ของตัวละคร เส้นสีน้ำเงินเป็นตัวกำหนดทิศทางเคลื่อนที่ของตัวละคร ในภาพแมวมามีทิศทางเคลื่อนที่ 108 องศา ทิศทางการเคลื่อนที่ที่ระบุในโปรแกรม Scratch เช่น

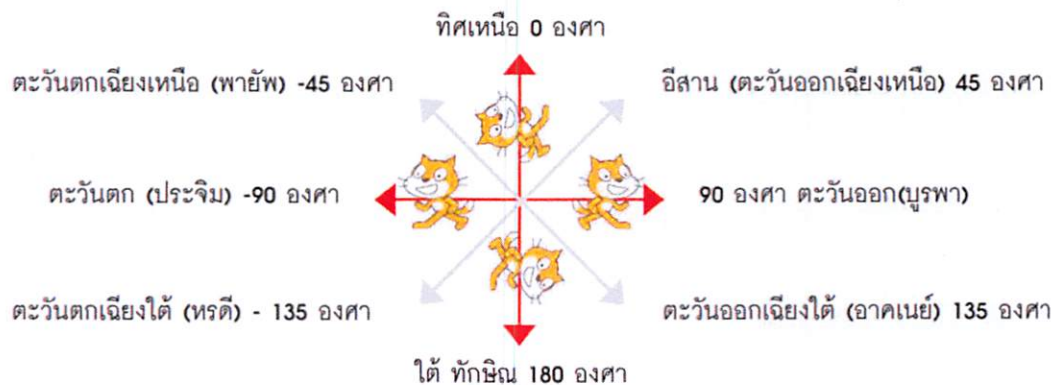
- 0 องศาจะมีทิศทางการเคลื่อนที่ไปด้านบน
- 90 องศาจะมีทิศทางการเคลื่อนที่ไปทางขวา
- 90 องศาจะมีทิศทางการเคลื่อนที่ไปทางซ้าย
- 180, -180 องศาจะมีทิศทางการเคลื่อนที่ไปด้านล่าง



ภาพ 28 ทิศทางของตัวละคร

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

การหมุนของตัวละคร ถ้าค่าเป็นบวกจะเป็นการหมุนตามเข็มนาฬิกา ถ้าค่าเป็นลบจะหมุนทวนเข็มนาฬิกา เช่น -180 มีทิศทางการเคลื่อนที่ไปด้านล่างเหมือนกับทิศ 180 องศา แต่เป็นการหมุนทวนเข็มนาฬิกา



ภาพ 29 การหมุนของตัวละคร

ที่มา : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)

การเคลื่อนที่ไปได้ในทิศทางต่าง ๆ ของตัวละครจะไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะการหันหน้าของตัวละคร ดังนั้นในการทำให้ตัวละครเคลื่อนที่ ผู้เรียนควรทำความเข้าใจกับประเด็นนี้ เพื่อให้การแสดงผลการเคลื่อนที่ของตัวละครมีลักษณะเป็นธรรมชาติมากที่สุด

3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม Scratch

3.6.1 สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) (2559) การจัดการเรียนรู้สะเต็มศึกษา ด้วยการเขียนโปรแกรม Scratch เอกสารประกอบการอบรม เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้งาน และฝึกทักษะการเขียนโปรแกรมด้วย โปรแกรม Scratch และการจัดการเรียนรู้ด้วยการเขียนโปรแกรม Scratch

3.6.2 สมชาย พัฒนาชวนชม (2555) สอนเด็กให้คิด สอนศิษย์ให้ Scratch เป็นเอกสารแนะนำโปรแกรม และการใช้โปรแกรม Scratch สำหรับเด็ก

3.6.3 จงกล เดชสุวรรณ (2560) การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์วิชาการเขียน โปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.39/82.70 เป็นไปตามเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้องกับโปรแกรม Scratch ทำให้เห็นว่า โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาเพื่อพัฒนาทักษะทางความคิดขั้นสูง นั่นก็คือความคิดเชิง สร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นควรที่จะนำโปรแกรม Scratch มาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาการเขียน เชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนในการวิจัยครั้งนี้

4. การเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.1 ความหมายและหลักการของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นงานเขียนประเภทหนึ่งของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางการเขียนได้ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

ประภาศรี สีหอำไพ (2531, หน้า 24) ให้ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ว่าเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยภาษาเขียนที่ชัดเจนอย่างเหมาะสมถูกต้อง ตามประเภทหรือเนื้อหาที่แสดงออกมาโดยใช้ถ้อยคำ และสำนวนของผู้เขียนเองอย่างมีศิลปะ

ฐะปะนีย์ นาครทรรพ (2532, หน้า 1) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็น การเขียนที่มีลักษณะของการคิดริเริ่ม โดยที่ผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตน มาเชื่อมโยงความคิดในการเขียนซึ่งทำให้เกิดเป็นผลงานเขียนที่ไม่เหมือนใคร

กรรณิการ์ พวงเกษม (2532, หน้า 33) ได้กล่าวถึงความหมาย การเขียน เชิงสร้างสรรค์ว่า เป็นการเขียนที่ผู้เขียนใช้จินตนาการหรือความคิดคำนึง เขียนออกมาด้วยถ้อยคำ

ที่สละสลวยประทับใจผู้อ่านผู้ฟัง และให้ความรู้สึกในทางเพลิดเพลินใจ และส่งเสริมระดับสติปัญญาไปในตัว

บันลือ พุกกะวัน (2533, หน้า 7) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นผลงานเขียนอย่างมีอิสระโดยใช้ความคิดของตนเอง ซึ่งอาศัยพื้นฐานประสบการณ์จากการเรียนรู้หลายลักษณะ เช่น จากการอ่าน การท่องเที่ยว การฟังเรื่องราว และอื่น ๆ ซึ่งแสดงออกให้เห็นว่าผู้เขียนได้ริเริ่มเรื่องตลกแต่งเรื่อง สร้างปมปัญหาของตัวเองได้เอง โดยใช้จินตนาการของตนได้อย่างสมเหตุสมผลมิได้ลอกเลียนจากเรื่องหรือเอกสารใด ๆ

โกชัย สาริกบุตร (2540, หน้า 99) อธิบายการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการเขียนที่มีลักษณะเด่นเฉพาะตัว แสดงความเป็นตัวของตัวเอง มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ไม่ลอกเลียนผู้อื่นโดยไม่ดัดแปลง ปรับปรุงอะไรเลย

ปราณี สุรสิทธิ์ (2549, หน้า 40) นิยามการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การเขียนที่ผู้เขียนสร้างคำแนวคิด จากจินตนาการของตนเองโดยไม่ได้ลอกเลียนแบบอย่างของผู้อื่น อีกทั้งยังมีอิสระที่จะคิดรูปแบบใหม่ ๆ ที่แหวกจากของเดิมที่มีอยู่ เป็นผลงานที่มีคุณค่าทางความคิดริเริ่มอย่างเด่นชัด

ถวัลย์ มาศจรัส (2550, หน้า 4) ได้นิยามการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง งานเขียนที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียน ที่เขียนด้วยสำนวนภาษาที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง หรือมีรูปแบบการเขียน ที่มีความแปลกใหม่ มีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับของสาธารณชน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2552, หน้า 3) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนซึ่งมีลักษณะของการคิดริเริ่มโดยที่ผู้เขียนจะต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนมาเชื่อมโยงความคิดในการเขียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2553, หน้า 42) กล่าวถึงความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนโดยใช้ความรู้ ประสบการณ์ และจินตนาการในการเขียน เช่น การเขียนเรียงความ นิทาน เรื่องสั้น นวนิยาย และบทร้อยกรอง การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผู้เขียนจะต้องมีความคิดและจินตนาการที่ดีตลอดจนมีคลังคำอย่างหลากหลายสามารถนำคำมาใช้ในการเขียนต้องใช้เทคนิคการเขียน และใช้ถ้อยคำอย่างสละสลวย

บุญยโสณ อธิวิเศษ (2554, หน้า 4) นิยามการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการเขียนทั้งร้อยแก้วร้อยกรอง สารคดี และบันเทิงคดีที่ผู้เขียนมุ่งแสดงความคำนึง และจินตนาการของตนด้วยสำนวนภาษาสละสลวย กลวิธีการเขียนไม่มีขอบเขตจำกัด การแสดงออกในทุก

องค์ประกอบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้เขียนและงานเขียนนั้น ต้องมีคุณค่าทางอารมณ์และสติปัญญา

Torrance (1962, หน้า 244, อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยฮัง, 2555, หน้า 26) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการแสดงความรู้สึกนึกคิดที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของคน สัตว์และสิ่งแวดล้อมที่แปลกแตกต่างจากธรรมชาติที่เป็นอยู่

Furner (1973, หน้า 544, อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยฮัง, 2555, หน้า 26) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่ผู้เขียนแสดงความรู้สึก นึกคิด มีวิธีการเขียนที่เป็นลักษณะเฉพาะ ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น ผลงานที่เกิดขึ้นอาศัยประสบการณ์และจินตนาการของผู้เขียน

จากความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง งานเขียนประเภทร้อยแก้ว ร้อยกรอง สารคดี และบันเทิงคดี ที่ผู้เขียนใช้ความรู้ ความสามารถในการใช้คำเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และประสบการณ์ต่าง ๆ จากจินตนาการได้อย่างอิสระ มีเอกลักษณ์ มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และให้คุณค่าแก่ผู้อ่าน

4.2 ความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาสติปัญญา ใช้ความรู้ ความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ของผู้เขียนในการสร้างผลงานอันปราณีต สละสลวย ดังนั้นการเขียนเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการใช้ความคิดริเริ่มที่ช่วยให้ผู้เขียนตระหนัก และสะท้อนความสำคัญของงานเขียนที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถด้านการเขียน การใช้ภาษาของผู้เขียนเอง นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางการเขียนได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

บันลือ พฤกษ์วัน (2533, หน้า 2) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์นอกจากจะเป็นการฝึก ทักษะการเขียนเพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางการเขียนของนักเรียนแล้ว ยังก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความคิดและสื่อความหมายให้เกิดประโยชน์ที่ต้องการสูงสุด อีกทั้งยังเป็นการฝึกการคิดเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้นอันจะส่งผลต่อเนื่องไปถึงการพัฒนาคุณภาพของทรัพยากรบุคคลอีกทางหนึ่ง และยังเป็นวิธีการที่จะช่วยให้ครูเข้าใจถึงความแตกต่างของนักเรียน ช่วยให้เกิดความคุ้นเคยและเข้าใจนักเรียนเป็นรายบุคคล เพราะจากงานเขียนจะแสดงให้เห็น ถึงความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียน

Tidyman (1974, หน้า 22, อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยฮัง, 2555) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเปิดโอกาสให้แสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดจากประสบการณ์ โดยการใช้

ความสามารถทางภาษาสร้างสรรค์เรื่องราวให้ น่าติดตาม เป็นการฝึกความสามารถทางภาษาและส่งเสริมให้เกิดพรศนะที่ดีต่อวรรณกรรม อันมีผลต่อความสามารถในการปรับอารมณ์และการอยู่ในสังคมที่ดี

ถวัลย์ มาศจรัส (2545, หน้า 5-6) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1) ความสำคัญต่อชีวิต

1.1 เกิดภูมิปัญญาด้านสำนวนภาษาใหม่ ๆ สำหรับการติดต่อสื่อสารได้ทันโลกทันเหตุการณ์

1.2 เกิดอาชีพใหม่ ๆ จากการใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์ เช่น นักโฆษณา นักเขียน นักเขียนบทวิทยุหรือโทรทัศน์ โฆษก พิธีกร นักได้วาที การแสดงเดี่ยว (ทอล์กโชว์) นักแปล เป็นต้น

1.3 เกิดการสืบสานรากเหง้าทางวัฒนธรรม ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการแสดงซึ่งเป็นทั้งสาระและความบันเทิงของชีวิต ฯลฯ

2) ความสำคัญต่อบุคคล

2.1 พัฒนาสมองซีกขวาในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ

2.2 ทำให้เกิดภูมิปัญญา (wisdom) ด้านต่าง ๆ ด้วยตนเอง อาทิ ด้านภาษาด้านเหตุผล ด้านการศึกษา ศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม เป็นต้น

3) ความสำคัญต่อสังคม

3.1 เกิดรูปแบบใหม่ในการติดต่อสื่อสารของคนในสังคมระหว่างสังคมต่อสังคม ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมและอารยธรรมใหม่ของการติดต่อสื่อสาร

3.2 เป็นการจุดประกายความคิดให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ในสังคมที่มาจากกรนำเสนอในรูปแบบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

จากเหตุผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ การพัฒนาสติปัญญา ตลอดจนมีประโยชน์ต่อการทำงานหลากหลายอาชีพ อาจกล่าวได้ว่า มีความสำคัญและมีประโยชน์ทั้งในวงแคบและวงกว้าง ในวงแคบนั้น คือ การมีความสำคัญในด้านปัจเจก และในวงกว้างนั้น คือ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ นั้นสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมส่วนรวมได้ ดังนี้

4.2.1 ความสำคัญด้านปัจเจก

1) ฝึกเขาวนไหวพริบของผู้เขียน การเขียนเชิงสร้างสรรค์เปรียบเสมือนสนามฝึกการใช้เขาวนไหวพริบของผู้เขียน โดยที่ผู้เขียนนั้นต้องฝึกฝนการใช้กลวิธีสร้างความแปลกใหม่ให้แก่งานเขียนของตน เป็นต้นว่าการฝึกสร้างคำในลักษณะต่าง ๆ เช่น การฝึกสร้างคำประสม คำซ้ำ คำซ้อน ตลอดจนวิธีพลิกแพลงคำให้มีเสียงไพเราะขึ้น ดังเช่นการใช้คำอรรถาธิบายในการเขียนเพื่อเพิ่มจังหวะและความไพเราะของเสียง

2) สร้างชื่อเสียงให้แก่ผู้เขียน หากผู้เขียนฝึกฝนการเขียนเชิงสร้างสรรค์จนชำนาญ ผลงานมีเอกลักษณ์ และแสดงถึงความเป็นตัวตนของผู้เขียนโดดเด่นโดยไม่ซ้ำใคร ผลงานของนักเขียน ก็เปรียบเสมือนบันไดในการนำพาผู้เขียนให้ประสบความสำเร็จในด้านอาชีพของผู้เขียน ตลอดจนสร้างชื่อเสียงให้แก่ผู้เขียนอีกด้วย

3) สร้างอาชีพให้แก่ผู้เขียน ผู้เขียนที่มีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์การเขียนใช้ได้หลากหลายสาขาอาชีพ เช่น นักเขียนวรรณกรรม นวนิยาย นักเขียนบทละครและภาพยนตร์ นักการประชาสัมพันธ์ นักแต่งเพลง นักโฆษณา โฆษก พิธีกร นักได้วาที นักแปล เป็นต้น

4) สร้างเอกลักษณ์ของผู้เขียน คือ การใช้ภาษาตลอดจนท่วงทำนองสำนวนโวหารในการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นสามารถสร้างและแสดงลักษณะเฉพาะตนของผู้เขียนที่ผู้อื่น ยากจะลอกเลียนแบบได้

4.2.2 ความสำคัญด้านสังคม

1) เกิดการสืบสานวัฒนธรรมทางภาษา การเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นเป็นการพัฒนาภาษาในทางหนึ่ง ซึ่งภาษานั้นเปรียบได้กับมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ในการที่นักเขียนสร้างสรรค์หรือต่อยอดทางด้านคำ ประโยค สำนวนโวหาร ลีลา ตลอดจนท่วงทำนองในงานของตนนั้น นับเป็นการพัฒนาภาษาและสืบสานภาษาประจำชาติของตนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาต่อไปได้

2) ถ่ายทอดภูมิปัญญาด้านต่าง ๆ ให้สังคม งานเขียนไม่ว่าจะเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรองเชิงสร้างสรรค์นั้น จะเป็นสิ่งที่แสดงภูมิปัญญาไทยให้ผู้อื่นเห็น ไม่ว่าจะเป็นภูมิปัญญาในการประพันธ์ลักษณะต่าง ๆ เช่น โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน เป็นต้น นอกจากนี้ งานเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นยังป็นงานที่ให้สารประโยชน์แก่ผู้อ่านในแง่ของการเป็นแหล่งรวมภูมิปัญญาหลายด้าน อาทิ ภูมิปัญญาด้านภาษา ภูมิปัญญาพื้นบ้าน ภูมิปัญญาด้านศาสนา ภูมิปัญญา ด้านศิลปะ และวัฒนธรรมให้แก่ผู้อ่านอีกด้วย

3) จุดประกายความคิดและชี้นำสังคม งานเขียนเชิงสร้างสรรค์จำนวนมากที่สร้างมาจากความคิด ประสบการณ์ ความฝัน และจินตนาการของผู้เขียน บางเรื่องนั้นมีแง่มุมที่แปลกแตกต่างจากกระแสความคิดหลักของสังคม หรือเป็นเรื่องที่จุดประกายความคิดและค่านิยมใหม่ ๆ ให้แก่สังคม

4) เป็นมรดกทางวัฒนธรรม งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ทั้งร้อยแก้ว ร้อยกรองนั้น ล้วนแต่มีคุณค่าในด้านความงามทางวรรณศิลป์ ซึ่งผู้ประพันธ์หรือกวีได้สร้างมาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ งานเขียนต่าง ๆ ดังที่กล่าวมานั้นยังสอดแทรกประเพณีวัฒนธรรม พระราชพิธี หรือพิธีกรรมด้านต่าง ๆ ของสังคม เช่น ประเพณีการเกิด การตาย การแต่งงาน การเทศน์มหาชาติ รวมถึงความเชื่อต่าง ๆ ของคนในสังคม เป็นต้น

จากการศึกษาความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สรุปได้ว่าการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาทั้งในวงแคบและวงกว้าง การพัฒนาในวงแคบอันได้แก่การพัฒนาภายในตัวบุคคล โดยการฝึกระดับความคิด สติปัญญา ในเชิงสร้างสรรค์ ทั้งการใช้คำ ใช้ภาษา และพัฒนาความคิด จินตนาการที่แปลกใหม่ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้นักเขียนนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จนนำไปสู่การมีชื่อเสียง สร้างอาชีพและรายได้ให้ผู้เขียน เป็นต้น ส่วนการพัฒนาในวงกว้าง เป็นการพัฒนาด้านสังคมและวัฒนธรรม การสืบสานการใช้ภาษาและภูมิปัญญา และวัฒนธรรมต่าง ๆ ผ่านการเขียน อีกทั้งยังเป็นการจุดประกายความคิดหรือมุมมองใหม่ ๆ ให้แก่ผู้อ่าน

4.3 ลักษณะและประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.3.1 ลักษณะของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นมีความเฉพาะตัว กล่าวคือ การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่ผู้เขียนสร้างความคิดใหม่ รูปแบบใหม่ ผนวกกับการใช้เทคนิควิธีการเขียนที่ก่อให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์และสร้างสรรค์งานเขียนที่มีคุณค่าต่อผู้อ่าน โดยงานเขียนสร้างสรรค์นั้นเป็นการสร้างผลงานเขียนชิ้นใหม่จากผู้เขียนเองทั้งหมด หรือดัดแปลงบางส่วนแล้วมาต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานเขียนชิ้นมาใหม่ ซึ่งในสวนนี้ จะกล่าวถึงลักษณะของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์จากนักวิชาการต่าง ๆ ดังนี้

ประภาศรี สีหอำไพ (2531, หน้า 1-3) และชนะ เวชกุล (2542, หน้า 35) กล่าวถึงลักษณะของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้สอดคล้องกัน โดยลักษณะของการเขียนสรุปได้ ดังนี้

1) มีรูปแบบการเขียนที่เฉพาะตัวแตกต่างกันออกไป เนื่องจากผู้เขียนแต่ละคนมีความคิด จินตนาการและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน

2) มีความคิด ภาพ เรื่องราวต่าง ๆ ในใจ โดยผู้เขียนจะต้องสร้างจินตนาการโดยคัดเลือกความคิดเหล่านั้นถ่ายทอดออกมาเป็นงานเขียนด้วยการใช้ภาษาที่สละสลวย มีท่วงทำนองทำให้เกิดภาพในใจของผู้อ่านตามที่ผู้เขียนต้องการได้

3) มีคุณค่าด้านจิตใจและสติปัญญา งานเขียนเชิงสร้างสรรค์นอกจากจะเป็นงานเขียนที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์และให้ความเพลิดเพลินแล้ว ยังต้องให้ผู้อ่านได้ต่อยอดความคิด มีความรู้สึกในทางที่ดีเสริมสติปัญญา คุณธรรมและจริยธรรมที่ดีอันเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

กระทรวงศึกษาธิการ (2535, หน้า 11) ได้กล่าวถึงลักษณะของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1) ให้ความคิดที่แปลกใหม่ หมายถึง ความคิดที่ไม่ซ้ำแบบหรือไม่ได้ลอกเลียนผู้อื่นมา เป็นความคิดของตนหรือดัดแปลงมาอย่างแยกคางด้วยภูมิปัญญาของตน

2) ใช้ภาษาคมคาย กะทัดรัด ทั้งนี้จะต้องเป็นการใช้ภาษาที่ไม่ผิดแปลกไปจากระเบียบของภาษาซึ่งเป็นที่ยอมรับกัน

3) สามารถเร้าความรู้สึกของผู้อ่าน อาจเป็นความขบขัน ความเศร้า ความปีติยินดี ความพิศวง ความสงบ ความอาลัย ความซาบซึ้ง ฯลฯ อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันก็ได้

4) เป็นประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น ให้ข้อคิดเป็นคติในการดำรงชีวิต ชี้ให้เห็นคุณและโทษ แนะนำให้คนรู้จักสังเกตพิจารณาสิ่งต่าง ๆ โดยแยกคางก่อนให้เกิดจินตนาการในทางที่ดีงามหรือให้ความเพลิดเพลินแก่จิตใจในลักษณะของนันทนาการ

จากแนวความคิดของนักวิชาการข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ควรมีลักษณะทั่วไป ดังนี้ (1) มีความแปลกใหม่ ในด้าน รูปแบบ เนื้อหา ภาษา หรือความคิดสร้างสรรค์นั้น โดยอาศัยความสามารถและทักษะของผู้เขียน (2) มีเอกลักษณ์ โดยงานเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นต้องสามารถแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้เขียนได้ ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์นั้นจะทำให้งานเขียนมีความโดดเด่น และมีรูปแบบที่ไม่ซ้ำใคร (3) มีคุณค่าต่อสังคม นอกจากงานเขียนเชิงสร้างสรรค์จะสร้างสิ่งแปลกใหม่ในด้านการเขียนแล้ว ยังต้องให้คุณค่าด้านต่าง ๆ แก่ผู้อ่านอีกด้วย เช่น ให้ความรู้ การให้ทรรศนะทางอารมณ์ การขัดเกลาจิตใจ ตลอดจนการจรรโลงสังคม จึงจะนับได้ว่างานเขียนนั้นคืองานเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างแท้จริง (4) ไม่ลอกเลียนแบบ ผู้เขียนควรสร้างผลงานให้มีรูปแบบ เนื้อหา กลวิธี และแนวคิดใหม่ทั้งหมด หรือใช้วิธีการต่อยอดความคิดเหล่านั้น และสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ซึ่งนักเขียนไม่ควรจะลอกเลียนผลงานผู้อื่นมาโดยไม่ซื่อสัตย์ แต่ควรสร้างงานจากความคิดและความสร้างสรรค์ของตนเอง

4.3.2 ประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น เป็นการเขียนที่มีความพิเศษในแง่ของการเขียนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้เขียน มีสำนวนการประพันธ์ที่ไม่ซ้ำใคร ตลอดจนเป็นการนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่และมีคุณค่าต่อผู้อ่านและสังคม โดยผู้เขียนมีกลวิธีการเขียนที่ดึงดูดผู้อ่านให้ภาษาได้อย่างสละสลวย รวมถึงการมีรูปแบบการเขียนที่น่าสนใจ โดยการจำแนกประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น นักวิชาการได้จำแนกประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้นไว้โดยใช้เกณฑ์อย่างหลากหลาย ดังนี้

ประภาศรี สีหอำไพ (2531, หน้า 46) ได้แบ่งการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ 2 ประเภท คือ

1) ประเภทร้อยแก้ว คือ การเรียงคำสื่อความหมายโดยไม่ต้องยึดฉันทลักษณ์ โดยความหมายทั่วไป หมายถึง การเขียนสารคดีและบันเทิงคดี เช่น นิทาน บทละคร พุด เรื่องสั้น นวนิยาย เป็นต้น ส่วนความหมายในเชิงวรรณศิลป์ คือ ศิลปะในการแต่งหนังสือ ซึ่งหมายถึงการเลือกสรรถ้อยคำ สำนวนโวหารมาเรียงร้อยให้เกิดภาพพจน์ทำให้อ่านเกิดจินตนาการเด่นชัดโดยการใช้นำนวนภาษาและการดำเนินเรื่อง สร้างความเพลิดเพลินจรใจ ถ้อยคำมีความงามสละสลวย ดังนั้น ร้อยแก้วเชิงวรรณศิลป์จึงเป็นศิลปะที่สะท้อนความละเอียดอ่อนอารมณ์โดยใช้ภาษาที่ไพเราะสละสลวยในลีลาการแต่ง และสำนวนโวหารมีความงามในรูป (Form) งามในเรื่อง (Material) และงามในท่วงทำนองเขียน (Style)

2) ประเภทร้อยกรอง คือ คำประพันธ์ชนิดต่างๆ ได้แก่ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ร่าย ลิลิต ใช้เรียกรวบรวมประเภทที่มีลักษณะบังคับในการแต่ง หรือกวีนิพนธ์ ที่กวีใช้จินตนาการสร้างสรรค์ขึ้นมาตามลักษณะคำประพันธ์ที่บัญญัติไว้ในคำประพันธ์แต่ละชนิด ผลงานของกวีจะมีความเพลิดเพลิน ผู้อ่านได้รับอรรถรสตลอดจนได้รับรู้ความคิดของผู้ประพันธ์

กระทรวงศึกษาธิการ (2544) ได้กำหนดหลักสูตรให้นักเรียนเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ 3 ประเภท ดังนี้

1) ประเภทความเรียง ได้แก่ เรียงความ บทความ เรื่องเล่า จดหมาย บันทึก ฯลฯ

2) ประเภทบันเทิงคดี ได้แก่ นิทาน หนังสือเด็ก เรื่องสั้น วรรณกรรมเยาวชน นวนิยาย

3) ประเภทสารคดี ได้แก่ สารคดีบุคคล สารคดีโอกาสพิเศษ สารคดีประวัติศาสตร์ สารคดีท่องเที่ยว สารคดีแนะนำวิธีทำ สารคดีเด็ก สารคดีสตรี สารคดีเกี่ยวกับสัตว์ สารคดีความทรงจำ และสารคดีจดหมายเหตุ

อธิกมาส มากจู้ย (2553 , หน้า 37-39) ได้แบ่งประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยสรุปจากประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของสมพร มั่นตะสูตร ไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1) การเขียนเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ หมายถึง การเขียนที่ใช้รูปแบบในการเขียนที่แปลกใหม่ หรือนำรูปแบบเดิมมาดัดแปลงให้เกิดรูปแบบในการเขียนขึ้นใหม่ในด้านรูปแบบร้อยแก้ว หรือร้อยกรองก็ได้

2) การเขียนเชิงสร้างสรรค์ในเนื้อหาและแนวคิด คือ การเขียนที่เสนอเนื้อหาและแนวคิดที่แปลกใหม่ อาจทำในรูปแบบเดิมหรือรูปแบบใหม่ควบคู่กันไป

3) การเขียนเชิงสร้างสรรค์ในกลวิธีการใช้ภาษา คือการเขียนที่สรรหาวิธีการต่าง ๆ อย่างแปลกใหม่ และสรรหาถ้อยคำ สำนวนโวหาร ที่ให้ความแปลกใหม่มาใช้ในงานเขียนของตน เพื่อสร้างความประทับใจตามความคิดและจินตนาการตามการสร้างสรรค์ของผู้เขียน

4) การเขียนเชิงสร้างสรรค์ในจินตนาการ คือการเขียนที่ให้ความคิดในด้านจินตนาการ นั่นคือผู้อ่านได้อ่านงานเขียนแล้วเกิดจินตนาการต่อเนื่องในทางที่สร้างสรรค์ มีการนำแนวคิดที่ผู้เขียนเสนอไปปฏิบัติหรือลองปฏิบัติให้เกิดผลงานที่สร้างสรรค์

ประเภทของการเขียนเชิงสร้างสรรค์สามารถนำเสนอได้หลากหลายแนวทางตามความถนัดและความสามารถของผู้เขียน เพื่อให้งานนั้นออกมาโดดเด่น แปลกใหม่ และสร้างสรรค์ โดยมีประเภทในการเขียน ได้แก่ ความเรียง บันเทิงคดี และสารคดี และในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกการเขียนเชิงสร้างสรรค์ประเภทบันเทิงคดี มาเป็นเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน

4.4 องค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบหลัก ซึ่งผู้เขียนจะต้องอาศัยองค์ประกอบเหล่านี้ในการสร้างงานที่ดึงดูดใจของผู้อ่าน ดังที่ ฤวิทย์ มาศจรฐ (2550, หน้า 157-167) ได้กล่าวไว้สามารถสรุปได้ ดังนี้

1.1) โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การกำหนดเหตุการณ์เรื่องใดเรื่องหนึ่งไว้เป็นเอกภาพก่อให้เกิดผลอย่างหนึ่งตามมา ซึ่งในโครงเรื่องจะมีการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง โดยโครงเรื่องที่ดีในการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น ควรมีการวางแผนให้โครงเรื่องน่าสนใจด้วยการกำหนดกลวิธีในการวางโครงเรื่อง ดังนี้

- บทเปิดเรื่อง (Exposition) ควรขึ้นอย่างรวดเร็วเพื่อให้ผู้อ่านทราบข้อมูล เกี่ยวกับ ตัวละคร ฉาก หรือเหตุการณ์ที่กำลังจะดำเนินว่ามีความเป็นมาเป็นไปอย่างไร เพื่อให้ผู้อ่านอยากรู้ อยากเห็น

- การผูกปม (Complication) และการขมวดปม (Rising Action) เป็นบทสืบเนื่องจากบทเปิดเรื่อง จะทำให้ผู้อ่านเห็นปมปัญหาและระทึกใจ ซึ่งผู้เขียนจะต้องขมวดปมเพื่อดึงดูดความสนใจผู้อ่าน

- จุดวิกฤติของเรื่อง (Crisis/Peripety) เป็นจุดสูงสุดของเหตุการณ์ในการเขียนเรื่องบันเทิงคดีทุกประเภท ซึ่งเป็นจุดที่ต่อยอดไปจากการผูกปมและการขมวดปมให้ตัวละครต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

- การแก้ไขหรือภาวการณ์คลี่คลายของเรื่อง (Falling Action) เป็นการแก้ปมหรือแก้ไขประเด็นความขัดแย้งของเรื่อง

- การคลี่คลายเรื่อง (Resolution) คือ การที่ปมปัญหาต่าง ๆ ในเรื่องได้คลี่คลายลงไป หรือการจบเรื่องนั่นเองซึ่งในการจบเรื่องมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการและกลวิธีของผู้เขียน ได้แก่ การจบแบบให้ผู้อ่านคิดหรือหาเอง การจบแบบหักมุมหรือพลิกความคาดหมาย การจบแบบโศกนาฏกรรม และการจบแบบสุขนานาฏกรรม

1.2) แนวคิด/แก่นเรื่อง (Theme) คือ สารัตถะสำคัญของเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เขียนขึ้น หรือเป็นความคิดหรือสาระสำคัญที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอไปยังผู้อ่าน โดยผู้อ่านจะเข้าใจได้จากการสรุปข้อความในเรื่องซึ่งเป็นประโยคใจความสำคัญ หรือสรุปจากเหตุการณ์ การกระทำของตัวละคร หรือคำพูดของตัวละคร เป็นต้นว่า เมื่อเราอ่านนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า จบลง เราก็สามารถสรุปแก่นเรื่องได้ว่า ความพยายามอย่างสม่ำเสมอจะทำให้ประสบความสำเร็จในท้ายที่สุด

1.3) ตัวละคร (Characters) คือ ผู้มีบทบาทแสดงการกระทำต่าง ๆ มีมิติทั้งความคิด ความรู้สึกและจะปรากฏในเรื่อง โดยตัวละครสามารถเป็นได้ทั้งคน สัตว์ สิ่งของ ทั้งที่เป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ทั้งนี้หากเป็นเรื่องบันเทิงคดีที่มีขนาดสั้น เช่น เรื่องสั้น นิทาน ตัวละครจะมีจำนวนน้อยเพื่อความกระชับของเรื่องต่างจากเรื่องที่มีขนาดยาว เช่น นวนิยาย ก็จะมีตัวละครหลากหลายเพื่อความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง

1.4) ฉาก (Setting) คือ สถานที่หรือสิ่งแวดล้อมที่ปรากฏในเรื่อง เช่น ฉากถนน ทะเล ท้องไร่ท้องนา ป่าเขา วัดวาอาราม หมู่บ้าน เป็นต้น ทั้งนี้การบรรยายฉากนั้นจะละเอียดลออหรือชัดเจนเพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถในการถ่ายทอดของผู้ประพันธ์

1.5) ทรรศนะ (Point of View) หรือเรียกว่า มุมมอง คือ กลวิธีการเล่าเรื่อง โดยผ่านผู้เล่าเรื่อง ซึ่งผู้อ่านสามารถรับรู้และสังเกตจากการใช้สรรพนามของผู้เขียนในการเล่าเรื่อง

เช่น การใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 หรือบุรุษที่ 3 ให้เป็นตัวละครเล่าเรื่องออกไปให้ผู้อ่านทราบ มุมมองผ่านผู้เล่าเรื่องนั้น

1.6) การเปิดเรื่อง (Opening) คือ การเริ่มต้นในฉากแรกของเรื่องที่เขียน เพื่อสร้างความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่อง

1.7) การดำเนินเรื่อง (Action) คือ การกำหนดให้ตัวละครแสดงบทบาท ไปตามที่ผู้เขียนกำหนดไว้ในโครงเรื่องเพื่อบ่งบอกเรื่องราวแก่ผู้อ่าน

1.8) การปิดเรื่อง (Ending) คือ การจบเรื่องซึ่งจะคลี่คลายปมปัญหา ทั้งหมด

1.9) ท่วงทำนองการเขียน (Style) คือ สติกาการประพันธ์ของผู้เขียน ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด เจตคติของผู้เขียน โดยท่วงทำนองการเขียนจะมีความแตกต่างกันออกไปตามผู้เขียนแต่ละคน เช่น เรียบง่าย เกร็งขรุขระ แข็งกร้าว อ่อนหวาน เสียดสี ลึกซึ้ง ซึ่งท่วงทำนองนี้ถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้เขียน ที่ไม่สามารถลอกเลียนกันได้

1.10) เทคนิค (Techniques) คือ กลวิธีในการแต่งเรื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับความสามารถและประสบการณ์ของผู้เขียน เป็นต้นว่า ผู้เขียนจะใช้วิธีในการรวบรัดหรือขยายความ ตอนใดของเรื่อง การเปิด-ปิดเรื่องอย่างไรให้น่าสนใจ หรือประทับใจ ตลอดจนการสร้างตัวละคร ให้มีมิติสมจริง เป็นต้น

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2552, หน้า 5-8) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของการเขียน สร้างสรรค์ สรุปได้ดังนี้

1) ครูมีบุคลิกที่สร้างสรรค์ เนื่องจากครูอยู่ใกล้ชิดกับผู้เรียนตลอดเวลา จึงเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อจูงใจและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก ซึ่งได้แก่จัดหากิจกรรมเข้าใจ ใหม่ ๆ การเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกด้านต่าง ๆ การรับฟังความคิดเห็นของทุกคนอย่าง เท่าเทียมกัน การใช้คำถามทำให้เกิดคำตอบหลาย ๆ อย่าง การกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็น การชมเชยและให้กำลังใจ การมีประชาธิปไตยในการสอน การจัดบรรยากาศให้จูงใจ

2) การจัดบรรยากาศในการเรียนที่จูงใจให้เด็กรักการเขียนสร้างสรรค์ ครูทำได้โดยไม่ให้บรรยากาศในการทำงานเคร่งเครียดเกินไป เพื่อเด็กจะได้ทำงานด้วยความ สบายใจ

3) เริ่มจากสิ่งใกล้ตัว การเขียนจากสิ่งที่ใกล้ตัวเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ อย่างยิ่งในการสอนการเขียนสร้างสรรค์ เพราะช่วยสร้างความสนใจของเด็กให้อยากเขียน อยากเล่า ในสิ่งที่มีประสบการณ์ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะเขียนงานต่าง ๆ อย่างสบายใจ สิ่งใกล้ตัว ที่จะนำมาใช้อาจเป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันเริ่มจากครอบครัว โรงเรียน หรือสถานที่ต่าง ๆ

4) ยั่วยุให้มีความคิดที่แตกฉาน ผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จะต้องมีบุคลิกที่ฉับไวที่จะรับรู้ปัญหาต่าง ๆ สามารถมองเห็นปัญหา มีความว่องไวที่จะแสดงความคิดใหม่ ๆ ตลอดจนรู้จักการหาทางปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ลักษณะของการคิดสร้างสรรค์จะต้องมีลักษณะ ดังนี้

4.1) คิดได้คล่อง (Fluency) เป็นความสามารถของสมองในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว เมื่อพบปัญหาต่าง ๆ

4.2) ต้องยืดหยุ่นความคิด (Flexibility) ความสามารถในการคิดหาคำตอบต่าง ๆ โดยพิจารณาหลายทิศทาง หลายคำตอบ

4.3) รู้จักประดิษฐ์ริเริ่ม (Originality) ความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในลักษณะที่บุคคลนั้นมีความคิดริเริ่ม สามารถพบแนวทางใหม่ ๆ ซึ่งไม่ซ้ำกับผู้อื่น ทำให้เกิดการค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ขึ้น

5) สนุกในการเขียน ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนอย่างมีชีวิตชีวา โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดและประสบการณ์ต่าง ๆ ของเขาได้อย่างเต็มที่ช่วยให้เกิดแรงบันดาลใจในการเขียน

6) ฝึกผู้เรียนให้เกิดทักษะ ผู้ที่ไม่มีพรสวรรค์ในการเขียนก็สามารถแสวงหาความสำเร็จที่จะเขียนได้ถ้าผู้นั้นมีแนวทางในการปฏิบัติให้ถูกต้องในการนำเอาหลักเกณฑ์ในการเขียนมาใช้ให้ถูกต้องจนหมั่นฝึกฝนตนเองให้เกิดความชำนาญ

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ ตามที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า ควรมีองค์ประกอบในการเขียนอันได้แก่ โครงเรื่อง แนวคิดของเรื่อง ตัวละคร การเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และปิดเรื่อง ซึ่งในแต่ละขั้นตอนต้องอาศัยความสามารถในการคิด การริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะตัวของผู้เขียน และนอกเหนือจากนั้น ครูยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน ได้แก่การมีบุคลิกที่ดี เป็นผู้นำด้านความคิด จัดบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการคิด โดยเริ่มจากสิ่งใกล้ตัว แสวงหาแนวทางในการฝึกให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทางความคิด และมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ

4.5 ประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์หลายประการทั้งต่อครูและนักเรียน ดังที่นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางการเขียนได้กล่าวไว้สรุปได้ ดังนี้

วรรณิ โสมประยูร (2537, หน้า 39) กล่าวว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อนักเรียนในการพัฒนาทักษะการเขียน ดังนี้

- 1) พัฒนาการเขียนคำ ประโยคและเรื่องราวต่าง ๆ โดยนักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาที่ดีทำให้เกิดความซาบซึ้งและเกิดความสนใจ
- 2) พัฒนาความสามารถทางภาษาในทักษะการเขียนมากกว่าความถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษา
- 3) นักเรียนได้แสดงออกอย่างเสรี เป็นการส่งเสริมความสามารถตามธรรมชาติทางวรรณคดีที่มีในนักเรียนให้สร้างผลงานเขียนที่มีคุณค่าทางภาษาและวรรณคดี
- 4) นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกจากประสบการณ์ที่เคยผ่านมาตาม ความสนใจและความต้องการของนักเรียน
- 5) ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการเขียนแสดงทางจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

Burn, Broman และ Alberta (1974, หน้า 189 – 170,อ้างถึงในอนุรักษไชยอึ้ง, 2555, หน้า 2) กล่าวถึงประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่ามีประโยชน์ต่อครูและนักเรียน ดังนี้

- 1) ประโยชน์ที่มีต่อครู ช่วยให้ครูเข้าใจความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน และช่วยให้ครูเกิดความคุ้นเคยเข้าใจนักเรียนเป็นรายบุคคลและรู้ถึงความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์ของนักเรียน
- 2) ประโยชน์ที่มีต่อนักเรียน ช่วยให้นักเรียนมีจิตใจกล้าแข็ง คิดอย่างรวดเร็ว ได้แสดงความรู้สึกสะท้อนอารมณ์และมีสุนทรียภาพ นอกจากนั้นยังเปิดโอกาสให้นักเรียนทดลองความสามารถในการเขียนรวมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิด ความเข้าใจและแสดงปฏิกิริยาต่อสิ่งที่ได้พบเห็น

จากการศึกษาประโยชน์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์สรุปได้ดังนี้ การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อครูและนักเรียน ประโยชน์ต่อครู คือการได้ทราบถึงพัฒนาการและศักยภาพของนักเรียน ความแตกต่างทางความคิด และประสบการณ์ของนักเรียนแต่ละคน ช่วยให้ครูเข้าใจผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น ประโยชน์ต่อนักเรียน ในการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะการเขียน การใช้ภาษา ด้านความคิด ด้านอารมณ์ ความรู้สึก สังคมและสติปัญญา นอกจากนั้น

นักเรียนยังได้ฝึกทักษะทางการเขียนตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ ด้วยเหตุดังกล่าวนี้เอง จึงทำให้การเขียนเชิงสร้างสรรค์จึงมีคุณค่าและประโยชน์ต่อการศึกษา และควรที่จะได้รับการพัฒนา โดยการวางแผน หรือแนวทางการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยวิธีใหม่ ๆ อย่างหลากหลาย และเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน

4.6 หลักการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่ง que แสดงถึงพฤติกรรมการสร้างสรรค์ ทางด้านความคิด จินตนาการและทักษะการเขียนของนักเรียนซึ่งช่วยให้นักเรียนตระหนักว่า ได้ผลิตงานเขียนที่มีลักษณะเฉพาะตัว ไม่ซ้ำใคร ดังนั้นการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงออกทางด้านการสร้างสรรค์จึงจำเป็นอย่างยิ่ง ในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์

Smith (1973, หน้า 469-471, อ้างถึงในอนุรักษ์ ไชยฮัง, 2555, หน้า 35-36)

ได้เสนอหลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้เป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

- 1) การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์จะต้องได้ผลงานใหม่ที่แตกต่างกันออกไป หรือมีลักษณะเฉพาะตัว
- 2) การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์เน้นกระบวนการทางความคิดแบบอนกนัย (divergent thinking) ซึ่งเป็นการคิดที่ได้หลายแนวทางหลายแง่มุม ไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นคำตอบที่ถูกต้องสมบูรณ์เพียงคำตอบเดียว
- 3) การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องอาศัยแรงจูงใจอย่างมากที่จะก่อให้เกิดกระบวนการคิด เช่น บรรยากาศที่ไม่เครียด การชมเชยและครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด พัฒนาความคิดและมีอิสระในการแสดงความคิดอย่างเต็มที่ โดยการตั้งคำถามให้นักเรียนสามารถตอบคำถามได้หลาย ๆ แนว
- 4) ครูควรมีบทบาทเป็นเพียงผู้ช่วยเหลือและชี้แนะนักเรียนให้เกิดกระบวนการคิด
- 5) กระบวนการทำงานมีความสำคัญเท่ากับผลงาน เริ่มตั้งแต่นักเรียนได้รับปัญหา ช่วงเวลาที่คิดแก้ปัญหา มองเห็นปัญหา เกิดแนวคิด ผลงานสำเร็จและประเมินผลตามลำดับ
- 6) ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักนำความคิดมาสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมและความคิดใหม่
- 7) ครูควรจัดสถานการณ์เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น ห้องเรียนที่สะดวกสบายและสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุข เป็นต้น

8) การให้นักเรียนอ่านงานเขียนเชิงสร้างสรรค์หลาย ๆ ประเภทจะช่วยให้
นักเรียนรู้จักแนวทางในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ยิ่งขึ้น

9) การพิจารณางานเขียนเชิงสร้างสรรค์ ครูต้องคำนึงถึงความแตกต่าง
ระหว่างบุคคล ควรเน้นและชมเชยในเนื้อหาที่แปลกใหม่ มีลักษณะเฉพาะตัวและมีความคิดริเริ่ม
สร้างสรรค์

10) การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาทักษะการเขียน การวิจารณ์
และการประเมินตนเองได้โดยการแสดงผลงานของแต่ละคนในชั้นเรียนเพื่อให้นักเรียนได้ช่วยกัน
วิจารณ์ จะทำให้นักเรียนเกิดความคิดและการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น ซึ่งช่วยพัฒนาการเขียนให้ดี
ยิ่งขึ้น

11) การเรียนการสอนต้องอาศัยกระบวนการแบบประชาธิปไตย เช่น
การเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียน

หนังสือ พฤกษะวัน (2535, หน้า 7-8) ได้กล่าวถึงหลักการสอนการเขียน
เชิงสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1) ครูต้องสร้างบรรยากาศ โดยเป็นผู้ที่มีความรัก ความเมตตา
มีความสัมพันธ์กับผู้เรียนอย่างใกล้ชิด มีความเข้าใจ ให้ความเห็นอกเห็นใจนักเรียนของตนโดย
ให้กำลังใจ ยกย่องชมเชยให้มาก และงดเว้นการตำหนิ

2) ควรให้อิสระแก่ผู้เรียน และให้อิสระในการทำงานแก่เด็กที่จะทำ
จะคิด และรู้สึก ใช้การ ยืดหยุ่นทั้งด้านเวลาและระเบียบหรือรูปแบบที่มักเคยกำหนดงานให้น้อยลง

3) ส่งเสริมให้เด็กได้รับประสบการณ์จริง จากการศึกษาสภาพแวดล้อม และ
จัดให้มีหนังสือเด็กหลาย ๆ ประเภท ให้เลือกอ่านอย่างอิสระ เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์จาก
การส่งเสริมการอ่าน ประดิษฐ์เศษวัสดุ และประสบการณ์ทั้งหลาย ควรให้มีโอกาสแลกเปลี่ยนโดย
การเล่ารายงานอภิปราย และสรุปผลการทำงานโดยนักเรียนเองเสมอ ๆ

5) กระตุ้นชี้แนะให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น สร้างความแปลกใหม่
ทั้งเครื่องเล่น หนังสือเด็ก โดยการชี้แนะและส่งเสริมให้มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน
อยู่เสมอ โดยครูเองต้อง เป็นคนให้ความสนใจการแสดงออกของเด็กและส่งเสริมการแสดงออก
อย่างกว้างขวาง

จากการศึกษาหลักการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์สิ่งแรกที่ครูผู้สอนควรคำนึงถึงคือความ
แปลกใหม่ เน้นความคิด ความเข้าใจและแรงจูงใจที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
ไม่คาดหวัง หรือตำหนิเด็ก แต่ควรชื่นชมและให้กำลังใจอย่างสม่ำเสมอ ทำให้บรรยากาศในเรียน

ไม่เครียดจนเกินไป จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้มีสื่อ หนังสือ หรือวัสดุอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ เพื่อให้อิสระแก่ผู้เรียนและเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ แม้จะอยู่ในชั้นเรียน

4.7 แนวทางการส่งเสริมการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.7.1 ปัจจัยที่สำคัญของการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์

กรณีการ์ พวงเกษม (2534, หน้า 34) กล่าวถึงปัจจัยที่สำคัญของการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1) บรรยากาศและสภาพการณ์ เด็กจะต้องรู้สึกสบายใจ รู้สึกอบอุ่นใจ เป็นตัวของตัวเอง มีความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนและครู เด็กจะไม่กล้าแสดงออกเลยถ้าหากเขาไม่ได้รับความเห็นใจและถูกพ่วงเสียงจากเพื่อน ๆ หรือครูจนเกินไป ต้องเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็นโดยอิสระ

2) ประสบการณ์ เด็กจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์โดยตรงที่ตนได้รับ เช่น จากการเดินทาง เด็กต้องการประสบการณ์ที่แท้จริงอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นในการเรียนควรสร้างความสนใจให้เด็ก และมีอุปกรณ์อย่างพร้อมเพียง

3) ความเอาใจใส่ของครู เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ครูควรปลูกฝังความช่างสังเกต ความมหัศจรรย์ และความสำคัญต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันในตนเองให้มากที่สุด จะได้เป็นผู้ที่สามารถมองเห็นอะไรได้แจ่มแจ้งมีชีวิตจิตใจ นอกจากนั้นควรปฏิบัติต่อนักเรียน ดังนี้

3.1) ต้องเร้าให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเขียน โดยการใช้อุปกรณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ

3.2) ให้ร่างอย่างหยาบ ๆ ให้เสร็จครึ่งหนึ่งก่อนในห้องเรียน

3.3) ให้นักเรียนแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วเขียนเพิ่มเติมใหม่ ซึ่งเป็นการวัดผลด้วยตนเอง

3.4) ให้นักเรียนทั้งชั้นช่วยประเมินการเขียนนั้น

3.5) ครูเป็นผู้ประเมินผลงานเอง และให้นักเรียนแก้ไขใหม่

3.6) อ่านนิทาน โคลง ให้เด็กฟังมาก ๆ เพื่อความสนุกสนาน หากเด็กได้มีส่วนร่วมบ้าง เช่น ช่วยกันตั้งชื่อเรื่อง ช่วยกันเล่า จะทำให้สนุกสนานยิ่งขึ้น

3.7) ส่งเสริมให้เด็กเขียนมาก ๆ ให้ลองเขียนสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ อยู่เสมอ

3.8) ช่วยให้กำลังใจ โดยยกย่องชมเชยผลงานเมื่อเห็นสมควร แต่ไม่แสดงมากเกินไปจนทำให้เด็กไม่พยายามทำ ให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม

3.9) ไม่บังคับให้เด็กเขียน ถ้าเด็กไม่อยากเขียนอาจให้เล่าเรื่องประกอบภาพแทนก็ได้

กรมวิชาการ (2546, หน้า 316) กล่าวถึงปัจจัยที่จะช่วยให้เขียนได้ดีหลายประการ ดังนี้

1) ความรักและความสนใจ คนที่จะเขียนได้ดีต้องมีความรักและความสนใจที่จะเขียน ไม่ย่อท้อที่จะแก่ ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาการเขียนอย่างยิ่ง

2) การอ่านและฟังมาก ความพยายามที่จะอ่านและฟังความคิดของคนอื่น จะช่วยให้ผู้เขียนมีความคิดกว้างขวางและมีข้อมูลที่จะเขียนได้ โดยเฉพาะการอ่านจะช่วยให้ผู้เขียนได้แนวทางการเรียบเรียงความคิด การใช้สำนวนภาษา การเลือกคำหรือหลักฐานประกอบการอ้างอิงหรือการดำเนินเรื่องใหม่ให้น่าสนใจชวนติดตาม

3) การเก็บบันทึกข้อมูล นักเขียนที่ดีต้องหัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ ไว้ รู้จักจดบันทึกถ่ายสำเนาหรือเก็บเอกสารดี ๆ เพราะการนำการเขียนที่ดีมาอ้างอิงจะทำให้ข้อเขียนของตนมีน้ำหนักมีความกระจ่าง ชัดเจน น่าสนใจมากขึ้น

4) การสังเกตและจดจำ การเป็นคนช่างสังเกตจะช่วยให้ผู้เขียนเป็นคนละเอียดอ่อนเข้าใจเลือกสาระและคำนำมาเขียนให้น่าสนใจมากขึ้น เช่น สังเกตว่าข้อใดเขียนอ่านแล้วเข้าใจง่ายประทับใจ ชื่นชมในตัวผู้เขียน กับพยายามสังเกตและจดจำแนวทางการเขียนนั้นนำมาพัฒนาเป็นลักษณะการเขียนของตน

5) การฝึกการเขียนบ่อย ๆ จะทำให้ผู้ฝึกเขียนเกิดความชำนาญในการคิด การเรียบเรียงสระ ถ้อยคำสำนวน และความพยายามที่จะตรวจสอบภาษาที่ใช้ในกรณีที่ไม่แน่ใจว่าจะใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่

6) นิษฐ์รักการท่องเที่ยว คนที่ท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่าง ๆ ย่อมมีประสบการณ์มากได้เห็นสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ทำให้เกิดความประทับใจ มีข้อมูลพอที่จะเขียนบรรยาย

7) ความมีมนุษยสัมพันธ์ การมีมนุษยสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ที่ต่างฐานะต่างความคิดต่างประเพณีวัฒนธรรมกัน ทำให้ผู้นั้นเข้าใจโลก เข้าใจคน ได้เห็นสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นบทเรียน ข้อคิด หรือเตือนใจ ทำให้สามารถนำเหตุการณ์การติดต่อของมนุษย์มาเป็นข้อมูลในการเขียนได้

จากการศึกษา ปัจจัยที่จะช่วยส่งเสริมให้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ดี ประกอบไปด้วยปัจจัยหลายด้าน ตั้งแต่บรรยากาศในชั้นเรียนที่ทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย เป็นตัวของตัวเอง โดยครูต้องเอาใจใส่เด็ก และเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดอย่างอิสระ ให้กำลังใจ และไม่

บังคับเด็กจนเกินไป เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ที่ดีในการเขียน และปัจจัยที่จะช่วยให้เขียนได้ดี เด็ก ๆ ควรเริ่มจากการรัก และสนใจเป็นอันดับแรก รักการอ่าน การฟัง ชอบจดบันทึก หรือหาข้อมูล มาสนับสนุนงานของตนเอง มีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น และฝึกการเขียนอย่างสม่ำเสมอ

4.7.2 แนวทางการส่งเสริมการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์

นักการศึกษาได้เสนอแนวทางการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้หลายแนวทาง ดังนี้

Hayden (1972 อ้างถึงใน อัจฉรา ชิวพันธ์, 2552, หน้า 5-8) ได้เสนอแนวทาง ในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ กล่าวโดยสรุปได้ ดังนี้

1) ครูมีบุคลิกที่สร้างสรรค์ในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากครูเป็นผู้ที่ อยู่ใกล้ชิดกับนักเรียนตลอดเวลา ดังนั้นครูควรจะเป็นผู้ที่มีบุคลิกของการเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ เพื่อจูงใจและเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียนด้วย ลักษณะของครูที่มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์จะต้องปฏิบัติ ดังนี้

- 1.1) จัดกิจกรรมเร้าใจใหม่ ๆ
- 1.2) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกด้านต่าง ๆ
- 1.3) รับฟังความคิดเห็นของทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน
- 1.4) ใช้คำถามทำให้เกิดคำตอบหลาย ๆ อย่าง
- 1.5) กระตุ้นให้แสดงความคิดเห็น
- 1.6) ชมเชยและให้กำลังใจ
- 1.7) มีประชาธิปไตยในการสอน

2) จัดบรรยากาศให้จูงใจ การจัดบรรยากาศในการเรียนที่จูงใจให้นักเรียน รักการเขียนเชิงสร้างสรรค์นั้น ครูทำได้โดยไม่ให้บรรยากาศในการทำงานเคร่งเครียดเกินไปเพื่อ นักเรียนจะได้ทำงานด้วยความสบายใจ เช่น แบบฝึกหัดที่ใช้ควรมีลักษณะจูงใจให้อยากทำ ไม่มากจนน่าเบื่อหน่าย กิจกรรมที่ใช้ควรให้เกิดความสนุกสนานอยากที่จะเรียน เป็นต้น

3) เริ่มจากสิ่งใกล้ตัว การเขียนจากสิ่งที่ใกล้ตัวของนักเรียน นับเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญอย่างยิ่งในการสอนการเขียนอย่างสร้างสรรค์ เพราะจะช่วยเร้า ความสนใจของนักเรียนให้อยากเขียน อยากเล่าในสิ่งที่มีประสบการณ์ร่วมทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ที่จะเขียนงานต่าง ๆ อย่างสบายใจ สิ่งใกล้ตัวนักเรียนที่สามารถนำมาใช้อาจเป็นเหตุการณ์ใน ชีวิตประจำวัน เริ่มจากในครอบครัว โรงเรียนหรือสถานที่ต่าง ๆ ที่นักเรียนมีประสบการณ์ผ่านมา เช่น การเขียนเล่าเรื่องของตน การเขียนบันทึกประจำวัน การแต่งคำประพันธ์เรื่องที่ตนสนใจ การเขียนจดหมายเล่าเรื่องที่อยากเล่าสู่เพื่อน ๆ ฯลฯ

4) ยั่วยุให้มีความคิดที่แตกฉาน ในการจัดกิจกรรมสำหรับการเขียนสร้างสรรค์ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถใช้ความคิดพิจารณาไตร่ตรองสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระด้วยความคิดริเริ่มของตนและครูสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ปัญหาได้หลายทาง

5) สนุกสนานในการเรียน การจัดกิจกรรมการสอนเขียนสร้างสรรค์นั้นควรคำนึงถึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยเพื่อให้นักเรียนสนุกสนานไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดและประสบการณ์ต่าง ๆ ของเขาได้อย่างเต็มที่ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดแรงบันดาลใจ และรักในการเรียน

6) ฝึกผู้เรียนให้เกิดทักษะ ครูผู้สอนควรมีแนวทางในการปฏิบัติที่จะนำเอาหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการเขียนมาใช้ให้ถูกต้อง ตลอดจนการฝึกฝนตนเองให้เกิดความชำนาญ ทั้งนี้เนื่องจากการเขียนเป็นทักษะของการส่งภาษาซึ่งจะต้องอาศัยการฝึกฝนบ่อย ๆ การที่ครูมีความสามารถในการเขียนและถ่ายทอดวิธีให้นักเรียนทราบถึงแนวทางนั้น ๆ ก็จะช่วยให้ผู้นั้นพัฒนาในการเขียนได้ สิ่งที่ครูควรถ่ายทอดให้นักเรียนฝึกฝนให้เกิดทักษะในการเขียน ดังนี้

6.1) ฝึกให้เป็นผู้ที่รักการอ่าน รักการค้นคว้าหาความรู้ ความรู้ที่ได้มาจากการอ่านหรือการฟังซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีข้อมูลหรือวัตถุดิบทางด้านเนื้อหา สารความรู้ต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ที่สามารถจะนำเอามาอ้างอิงหรือนำมาเป็นแนวทางในการลำดับความคิด และเนื้อหาในการเขียน เรื่องได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การอ่านยังเป็นแนวทางในด้านเทคนิควิธีการในการเขียนเรื่องของผู้อื่นด้วยว่ามีสิ่งใดที่ดีและนำมาเป็นแบบอย่าง หรือมีสิ่งใดที่ตนเองยังต้องปรับปรุงแก้ไข

6.2) ฝึกให้รู้จักการใช้ความคิดพิจารณาไตร่ตรองเมื่อได้อ่านหรือฟังสิ่งใด ๆ มาแล้วเพื่อทำให้ความคิดแตกฉาน สามารถหาแนวทางในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

6.3) ฝึกให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง ในการที่จะเขียนโดยการนำประสบการณ์ของตนเองที่มีอยู่มาประกอบการเขียน ประกอบกับความรู้ที่ได้จากการอ่านมาช่วยให้เกิดความมั่นใจ ในการเขียนยิ่งขึ้น

6.4) ฝึกให้มีความตั้งใจจริงที่จะเขียนอย่างสม่ำเสมอเพราะการฝึกบ่อย ๆ จะช่วยให้การเขียนมีพัฒนาการขึ้น

6.5) ฝึกให้มีใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำข้อติชมมาใช้ ในการปรับปรุงแก้ไขผลงานการเขียนในครั้งต่อไปให้มีการพัฒนายิ่งขึ้น

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2532, หน้า 6) กล่าวถึง แนวทางการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่า ควรคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1) กำหนดกิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ให้มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน โดยจะต้องคำนึงถึงหลักสูตรในระดับต่าง ๆ ว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อทำอะไร กิจกรรมต่าง ๆ นั้นสนองวัตถุประสงค์ใดในหลักสูตร

2) การจัดกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ควรได้มีการสัมพันธ์กับกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วย

3) จัดลำดับความยากง่ายของกิจกรรมให้เหมาะกับผู้เรียน

4) ใช้สื่อที่จูงใจเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ และรักในการเขียน

5) ให้ผู้เรียนสามารถใช้จินตนาการในการแสดงความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ วิชาฤดี วิชาวิน (2545, หน้า 24) ได้กล่าวถึงแนวทางการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ในระดับประถมศึกษา ว่าจะต้องเริ่มเรียงลำดับจากง่ายไปเรื่อย ๆ ค่อยเป็นค่อยไป และได้เสนอวิธีสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ตามลำดับดังนี้

1) การสร้างคำ

1.1) การสร้างคำจากการประสมอักษร

1.2) การสร้างคำจากการประสมคำ

1.3) การสร้างคำจากรูปภาพ

2) การสร้างคำจากประโยค

2.1) การสร้างประโยคจากการประสมอักษร

2.2) การสร้างประโยคจากการประสมคำและรูปภาพ

2.3) การสร้างประโยคในรูปแบบต่าง ๆ

3) การเขียนข้อความ

3.1) การเขียนคำขวัญ

3.2) การเขียนคำโฆษณา

3.3) การเขียนแสดงความรู้สึก

3.4) การเขียนแสดงความคิดเห็น

4) การเขียนความเรียง

4.1) การเขียนเรื่องโดยใช้คำและรูปภาพ

4.2) การเขียนความต้องการ

4.3) การเขียนนิทานตามจินตนาการ

4.4) การเขียนในเรื่องรูปแบบต่าง ๆ

จากการศึกษาแนวทางการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า ครูควรมีการกำหนดกิจกรรมให้ชัดเจน โดยคำนึงถึงหลักสูตรในแต่ละระดับชั้น จัดบรรยากาศให้มีความสนุกสนาน จัดประสบการณ์ใหม่ ๆ เร้าต่อการแสดงออกทางความคิด ให้ผู้เรียนสามารถใช้จินตนาการในการแสดงความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ ผูกพันผู้เรียนให้เป็นผู้รักการอ่าน มีการชมเชย หรือให้รางวัลกับความกล้าคิด กล้าทำสิ่งแปลกใหม่ จัดกิจกรรมอย่างเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนโดยเริ่มจากง่ายไปยาก มีความยืดหยุ่นในการทำงาน และให้โอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

4.7.3 ลำดับขั้นตอนในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์

ลำดับขั้นตอนในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งที่จะทำให้งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ประสบผลสำเร็จ ซึ่งนักการศึกษาได้ศึกษาลำดับขั้นตอนในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

Furner (1973, หน้า 130, อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยฮัง, 2555, หน้า 36) ได้เสนอขั้นตอนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

- 1) **ขั้นจูงใจ** ครูเป็นผู้ให้ความรู้ในเรื่องที่นักเรียนสนใจ โดยสร้างความรู้สึกอยากเขียนให้แก่นักเรียน
- 2) **ขั้นแลกเปลี่ยนความคิด** ครูเป็นผู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกันเพื่อให้มีแนวคิดในการเขียนเพิ่มขึ้น
- 3) **ขั้นเขียน** นักเรียนเขียนเรื่องได้อย่างอิสระ
- 4) **ขั้นแลกเปลี่ยนผลงาน** หลังจากเขียนเรื่องเสร็จแล้วให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนผลงานการเขียนเพื่อให้นักเรียนเกิดแนวคิดใหม่เพิ่มขึ้น
- 5) **ขั้นติดตามผล** นักเรียนเขียนเรื่องที่ต่อเนื่องจากความคิดเดิมหรือแก้ไขข้อบกพร่องของงานเขียนให้ดียิ่งขึ้น

Crafton (1979, หน้า 42 – 49, อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยฮัง, 2555, หน้า 37) ได้เสนอขั้นตอนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

- 1) **ขั้นกระตุ้นและส่งเสริม** ครูสร้างความสนใจแก่นักเรียนโดยการสร้างบรรยากาศ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ
- 2) **ขั้นสร้างแรงจูงใจ** ครูให้นักเรียนเลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจในการเขียน
- 3) **ขั้นสืบค้น** ครูให้นักเรียนหาข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องที่ตนสนใจ เช่น การสืบค้นจากห้องสมุด การสัมภาษณ์ เป็นต้น
- 4) **ขั้นร่างงานเขียน** ครูให้นักเรียนเขียนโครงร่างก่อนลงมือเขียน
- 5) **ขั้นแก้ไข** ครูให้นักเรียนแก้ไขงานเขียนหลังจากได้ข้อมูลย้อนกลับ

กล่าวโดยสรุป ลำดับขั้นตอนในการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้ (1) ขั้นตอนวางแผนการเขียน โดยครูต้องมีการจูงใจให้นักเรียนอยากเขียน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ส่วนนักเรียนเป็นผู้กำหนดรูปแบบของการเขียนด้วยตนเองโดยการสร้าง ตัวละคร ฉากจากประสบการณ์ของตนเอง (2) ขั้นตอนปฏิบัติการเขียน โดยการสืบค้นข้อมูลที่จำเป็นต่อการเขียน และมีครูเป็นผู้สอนกลวิธีในการเขียนให้แก่ นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนมีกระบวนการเขียนที่ถูกต้อง จากนั้นนักเรียนจึงเริ่มเขียนโครงร่าง และค่อย ๆ เพิ่มเติมเนื้อหา เรื่องราวตามที่วางแผนไว้ (3) ขั้นตอนตรวจสอบและแก้ไข การตรวจสอบและแก้ไขเป็นขั้นตอนสุดท้ายเมื่อนักเรียนเขียนงานเรียบร้อยแล้ว โดยนักเรียนจะได้ข้อมูลย้อนกลับจากเพื่อนและครูผู้สอนในการปรับปรุงผลงานเพื่อพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น

4.8 การประเมินความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.8.1 การประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์

การประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ควรมีหลักเกณฑ์ที่แน่นอนและครอบคลุมลักษณะต่าง ๆ ของงานเขียนด้วย เนื่องจากงานเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นงานเขียนเฉพาะบุคคลที่แสดงออกทางความรู้สึกนึกคิด อารมณ์และจินตนาการที่แปลกใหม่ แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นักการศึกษาได้เสนอหลักเกณฑ์ในการประเมินผลการเขียนสร้างสรรค์ไว้หลายเกณฑ์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2535, หน้า 11) กล่าวถึงลักษณะของการพิจารณาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไว้ที่น่าสนใจ 4 ประการ คือ

1) ให้มีความคิดแปลกใหม่ หมายถึง ความคิดที่ไม่ซ้ำแบบหรือไม่ลอกเลียนผู้อื่นมาเป็นความคิดที่ผู้เขียนคิดขึ้นเอง หรือดัดแปลงอย่างแยกกายด้วยภูมิปัญญาของตน

2) ใช้ภาษาคมคายกะทัดรัด ทั้งนี้ต้องเป็นการใช้ภาษาที่ไม่ผิดแปลกไปจากระเบียบของภาษาซึ่งเป็นที่ยอมรับกัน

3) สามารถเร้าความรู้สึกของผู้รับสาร อาจเป็นความขบขัน ความเศร้า ความปิติยินดี ความพิศวง ความสงบ ความซาบซึ้ง ความอาลัย ความมั่นใจ เป็นต้น อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกันก็ได้

4) เป็นประโยชน์ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม เช่น ให้ข้อคิดที่เป็นคติในการดำรงชีวิตชี้ให้เห็นคุณและโทษ อีกทั้งแนะนำให้คนรู้จักสังเกตพิจารณาสิ่งต่าง ๆ โดยแยกกายก่อให้เกิดจินตนาการในทางที่ดีงามหรือให้ความเพลิดเพลินแก่จิตใจในลักษณะของนันทนาการ เป็นต้น

Ryan (1994, หน้า 28-29 อ้างถึงใน บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543, หน้า 77) ได้ให้เกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบแยกส่วน (analytic rubric) ซึ่งเป็นแนวทางการ

ให้คะแนนโดยพิจารณาจากแต่ละส่วน โดยแต่ละส่วนจะต้องกำหนดแนวทางการให้คะแนนโดยมีคำนิยามหรือคำอธิบายลักษณะของงานในส่วนนั้น ๆ ในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน ดังนี้

1) แนวคิด

ระดับ 4 - แนวคิดทั้งหมดใหม่ ริเริ่ม

- จุดเน้นสอดคล้องกับชื่อเรื่อง
- มีรายละเอียดสนับสนุนแนวคิด

ระดับ 3 - แนวคิดใหม่มีอยู่บ้าง

- จุดเน้นสอดคล้องกับชื่อเรื่อง
- มีรายละเอียดสนับสนุนแนวคิดเป็นส่วนใหญ่

ระดับ 2 - แนวคิดใหม่มีน้อย

- จุดเน้นไม่สอดคล้องกับชื่อเรื่อง
- มีรายละเอียดสนับสนุนแนวคิดค่อนข้างน้อย

ระดับ 1 - แนวคิดไม่สมบูรณ์

- ไม่มีจุดเน้น
- ไม่มีรายละเอียด

ระดับ 0 - ไม่มี

2) การจัดระบบความคิด

ระดับ 4 - แนวคิดทั้งหมดมีความต่อเนื่อง

- มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย
- มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผล

ระดับ 3 - แนวคิดส่วนใหญ่มีความต่อเนื่อง

- มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย
- มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผล

ระดับ 2 - บางแนวคิดมีความต่อเนื่อง

- มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย
- มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผลน้อยมาก

ระดับ 1 - แนวคิดมีความต่อเนื่องน้อยมาก

- ไม่มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย
- ไม่มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผล

ระดับ 0 - ไม่มี

3) การเลือกคำ

ระดับ 4 - การเลือกใช้คำหลากหลายได้อย่างเหมาะสม

- คำที่ใช้ขยายแนวคิดได้อย่างชัดเจน

ระดับ 3 - การเลือกใช้คำหลากหลายมีอยู่บ้าง

- ส่วนใหญ่ใช้คำที่เหมาะสม

- คำที่ใช้สนับสนุนแนวคิด

ระดับ 2 - การเลือกใช้คำพื้น ๆ ขาดความหลากหลาย

- บางคำมีความเหมาะสม

- คำที่ใช้ไม่ค่อยสนับสนุนแนวคิด

ระดับ 1 - การเลือกใช้คำไม่เหมาะสม

- คำที่ใช้ไม่สนับสนุนแนวคิด

ระดับ 0 - ไม่มี

4) โครงสร้างของประโยค

ระดับ 4 - เขียนได้ชัดเจน

- เขียนประโยคได้ครบถ้วนสมบูรณ์

- มีความหลากหลายของความยาวประโยคที่ใช้

ระดับ 3 - ประโยคส่วนใหญ่เขียนได้ชัดเจน

- เขียนประโยคง่าย ๆ

- ความยาวของประโยคที่ใช้มีความหลากหลายบ้าง

ระดับ 2 - บางประโยคไม่ชัดเจน

- ใช้ประโยคย่อย ๆ

- มีความหลากหลายของความยาวของประโยคน้อยมาก

ระดับ 1 - ประโยคไม่ชัดเจน

- ใช้ประโยคย่อย ๆ น้อยมาก

- ไม่มีความหลากหลายของความยาวของประโยคที่ใช้

ระดับ 0 - ไม่มี

5) ด้านกลไกในการเขียน

ระดับ 4 - ผิดพลาดน้อยมากหรือไม่มีเลย

ระดับ 3 - มีที่ผิดพลาดบ้าง

ระดับ 2 - มีที่ผิดพลาดค่อนข้างมาก

ระดับ 1 - มีที่ผิดพลาดอย่างร้ายแรงมาก

ระดับ 0 - ไม่ทำ

ลักษณะของการเขียนทั้ง 5 ด้าน ข้างต้นสามารถสรุปเป็นตารางได้ ดังนี้

ตาราง 1 เกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบแยกส่วน

ระดับ คะแนน	แนวคิด	การจัดระบบความคิด	การเลือกคำ	โครงสร้างของประโยค	กลไกในการเขียน
4	- แนวคิดทั้งหมดใหม่ ริเริ่ม - จุดเน้นสอดคล้องกับชื่อเรื่อง - มีรายละเอียดสนับสนุนแนวคิด	- แนวคิดทั้งหมดมีความต่อเนื่อง - มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย - มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผล	- การเลือกใช้คำหลากหลายได้ อย่างเหมาะสม - คำที่ใช้ขยายแนวคิดได้อย่าง ชัดเจน	- เขียนได้ชัดเจน - เขียนประโยคได้ครบถ้วนสมบูรณ์ - มีความหลากหลายของความยาว ประโยคที่ใช้	- ผิดพลาดน้อยมาก หรือไม่มีเลย
3	- แนวคิดใหม่มีอยู่บ้าง - จุดเน้นสอดคล้องกับชื่อเรื่อง - มีรายละเอียดสนับสนุนแนวคิด เป็นส่วนใหญ่	- แนวคิดส่วนใหญ่มีความ ต่อเนื่อง - มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย - มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผล	- การเลือกใช้คำหลากหลายมีอยู่ บ้าง - ส่วนใหญ่ใช้คำที่เหมาะสม - คำที่ใช้สนับสนุนแนวคิด	- ประโยคส่วนใหญ่เขียนได้ชัดเจน - เขียนประโยคง่าย ๆ - ความยาวของประโยคที่ใช้มี ความหลากหลายบ้าง	- มีที่ผิดพลาดบ้าง
2	- แนวคิดใหม่มีน้อย - จุดเน้นไม่สอดคล้องกับชื่อเรื่อง - มีรายละเอียดสนับสนุนแนวคิด ค่อนข้างน้อย	- บางแนวคิดมีความต่อเนื่อง - มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย - มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผล น้อยมาก	- การเลือกใช้คำพื้น ๆ ขาดความ หลากหลาย - บางคำมีความเหมาะสม - คำที่ใช้ไม่ค่อยสนับสนุนแนวคิด	- บางประโยคไม่ชัดเจน - ใช้ประโยคย่อย ๆ - มีความหลากหลายของความยาว ของประโยคน้อยมาก	- มีที่ผิดพลาด ค่อนข้างมาก
1	- แนวคิดไม่สมบูรณ์ - ไม่มีจุดเน้น - ไม่มีรายละเอียด	- แนวคิดมีความต่อเนื่องน้อย มาก - ไม่มีจุดเริ่ม ส่วนกลาง ส่วนท้าย - ไม่มีการจัดลำดับอย่างมีเหตุผล	- การเลือกใช้คำไม่เหมาะสม - คำที่ใช้ไม่สนับสนุนแนวคิด	- ประโยคไม่ชัดเจน - ใช้ประโยคย่อย ๆ น้อยมาก - ไม่มี ความหลากหลายของความยาว ของประโยคที่ใช้	- มีที่ผิดพลาดอย่าง ร้ายแรงมาก
0	- ไม่มี	- ไม่มี	- ไม่มี	- ไม่มี	- ไม่ทำ

(บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543)

นอกจากนี้ อธิกมาส มากจ๋วย (2553, หน้า 55-63) ได้สร้างเกณฑ์การประเมินความสามารถ ในการเขียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์ โดยปรับจากเกณฑ์การตรวจงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ ประสิทธิ์ กาศย์กลอน (2518, หน้า 10-12) และ Ryan (1994, หน้า 27-29 อ้างถึงใน บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543, หน้า 1-3) ครอบคลุมองค์ประกอบของความสามารถในการเขียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ด้านเนื้อหา จินตนาการและลักษณะเฉพาะของงานเขียน คือความสามารถใน การนำเสนอเนื้อหา จินตนาการได้อย่างสมจริง มีประเด็นชัดเจน และเลือกใช้กลวิธีในการนำเสนอเนื้อหา จินตนาการได้อย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเขียนและมีองค์ประกอบของงานเขียนครบถ้วน ถูกต้องตามหลักเฉพาะของงานเขียน โดยประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.1 ความสมจริง ชัดเจนของเนื้อหา จินตนาการ ได้แก่

- การนำเสนอเนื้อหา จินตนาการของเรื่องได้อย่างชัดเจน ตรงตาม วัตถุประสงค์ของการเขียน
- การนำเสนอข้อมูลได้สมจริง

1.2 ความเหมาะสมของกลวิธีการเขียนกับเนื้อหา จินตนาการ ได้แก่

- การเลือกประเภทของการเขียนได้สอดคล้องกับเนื้อหา จินตนาการ และวัตถุประสงค์ของการเขียน
- การเลือกกลวิธีการเขียนได้นำสนใจ นำติดตาม สอดคล้องกับเนื้อหา จินตนาการ
- การเลือกกลวิธีการให้รายละเอียดได้อย่างเหมาะสม

1.3 ความสอดคล้องของเนื้อหา จินตนาการ ได้แก่

- การนำเสนอเนื้อหา จินตนาการมีความสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง

1.4 นำเสนอเนื้อหา จินตนาการ ได้แก่

- การนำเสนอเนื้อหา จินตนาการใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากตัวบทเดิม

1.5 ลักษณะเฉพาะของงานเขียน

- องค์ประกอบของงานเขียนครบถ้วนตามลักษณะของงานเขียน
- องค์ประกอบของแต่ละส่วนของงานเขียนมีความถูกต้อง

2) ด้านการเรียบเรียงความคิด คือ ความสามารถในการเรียบเรียงเนื้อหา และลำดับความคิดได้อย่างเป็นระบบ สมเหตุสมผล สามารถขยายความคิดสำคัญของเรื่องได้อย่าง ชัดเจน มีเหตุผลประกอบความคิดได้อย่างเหมาะสมและสามารถปรับเปลี่ยน ดัดแปลงเนื้อหา กลวิธีการเขียนตามจินตนาการได้อย่างเหมาะสม โดยประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.1 การลำดับความคิด ได้แก่

- การลำดับความคิดและเรียบเรียงเนื้อหาได้อย่างเป็นระบบ และสมเหตุสมผล

2.2 การขยายความคิด ได้แก่

- การขยายความคิดสำคัญของเรื่องได้อย่างครอบคลุม และ ชัดเจน
- การใช้เหตุผลประกอบความคิดได้อย่างเหมาะสม

2.3 การปรับเปลี่ยน ดัดแปลง ได้แก่

- การปรับเปลี่ยน ดัดแปลงเนื้อหาตามจินตนาการได้อย่าง เหมาะสม
- การปรับเปลี่ยน ดัดแปลงกลวิธีการเขียนตามจินตนาการ ได้อย่างเหมาะสม

3) ด้านการใช้ภาษา คือความสามารถทางภาษาในการเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวนและรูปประโยคได้ถูกต้องตรงความหมาย มีความหลากหลาย น่าสนใจให้ความรู้สึก คล้อยตามและสามารถเลือกใช้ระดับภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมกับรูปแบบการเขียนแต่ละประเภท พร้อมทั้งการสะกดคำ การเว้นวรรคและใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้อย่างถูกต้อง โดยประกอบด้วย องค์ประกอบย่อย ด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

3.1 การเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน และประโยค ได้แก่

- การเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ได้อย่างถูกต้องตรงความหมาย
- การเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ได้อย่างหลากหลาย
- การเลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ได้น่าสนใจ ให้ความรู้สึก คล้อยตาม
- การใช้รูปประโยคที่สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน
- การเชื่อมประโยคและขยายความได้สอดคล้องเหมาะสม กับเนื้อหา

3.2 การเลือกใช้ระดับภาษา ได้แก่

- การเลือกใช้ระดับภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมกับรูปแบบการเขียน
- การใช้ระดับภาษาระดับเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง

3.3 กลไกภาษา

- การเขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้องตามอักขรวิธี
- การเว้นวรรคตอนได้อย่างถูกต้อง
- การใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้อย่างถูกต้อง

4) ด้านคุณค่าของงานเขียน คือ ความสามารถในการนำเสนองานเขียนที่ให้คุณค่า ทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญาแก่ผู้อ่าน นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันและความสามารถ ในการนำเสนองานเขียนที่ให้ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม โดยประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

4.1 คุณค่าของงานเขียน ได้แก่

- งานเขียนให้คุณค่าทั้งทางด้านจิตใจ
- งานเขียนให้คุณค่าทางด้านสติปัญญา

4.2 ประโยชน์ของงานเขียน ได้แก่

- งานเขียนมีประโยชน์ต่อตนเอง
- งานเขียนมีประโยชน์ต่อสังคม

จากรายละเอียดข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปรายละเอียดการให้คะแนนหรือระดับคะแนนดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 เกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

เกณฑ์ / ระดับคะแนน	5	4	3	2	1
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
1. ด้านเนื้อหาจินตนาการ และลักษณะเฉพาะของงานเขียน	<p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการของเรื่องได้อย่างสมจริงมีประเด็นชัดเจน</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการได้อย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเขียน</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการได้นำเสนอเนื้อหาจินตนาการที่น่าสนใจน่าติดตามมีความสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง</p> <p>- องค์ประกอบของงานเขียนมีความถูกต้องครบถ้วนตามลักษณะเฉพาะของงานเขียน</p>	<p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการของเรื่องได้อย่างสมจริงมีประเด็นแต่ไม่ชัดเจน</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการได้อย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเขียนโดยส่วนใหญ่</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการได้นำเสนอเนื้อหาจินตนาการที่น่าสนใจน่าติดตามและมีความสอดคล้องกันตลอดโดยส่วนมาก</p> <p>- องค์ประกอบของงานเขียนมีความถูกต้อง แต่ขาดองค์ประกอบบางองค์ประกอบไปแต่ไม่มีผลกับเนื้อหา</p>	<p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการของเรื่องได้อย่างสมจริงแต่ขาดประเด็นและมีข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องอยู่บ้าง</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการได้อย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเขียนเพียงบางส่วน</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการได้นำเสนอเนื้อหาจินตนาการที่น่าสนใจน่าติดตามในบางส่วนมีความสอดคล้องกันบ้าง</p> <p>- องค์ประกอบของงานเขียนมีความถูกต้อง แต่ขาดองค์ประกอบบางส่วนของผลกระทบบนเนื้อหา</p>	<p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการของเรื่องไม่สมจริง มีประเด็นไม่เกี่ยวข้องกัน</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเขียน</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการไม่น่าสนใจ ไม่น่าติดตามขาดความสอดคล้องของเนื้อหา</p> <p>- องค์ประกอบของงานเขียนไม่ถูกต้อง ขาดองค์ประกอบหลายองค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อเนื้อหา</p>	<p>- นำเสนอเนื้อหาจินตนาการของเรื่องไม่สมจริง ไม่ถูกต้อง ไม่ตรงประเด็น</p> <p>- นำเสนอเนื้อหาไม่แตกต่างจากงานเขียนเดิม ลอกเลียนแบบผู้อื่นทั้งหมด</p> <p>- องค์ประกอบของงานเขียนไม่ถูกต้อง ขาดองค์ประกอบหลายองค์ประกอบที่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นงานเขียนประเภทใด</p>
2. การเรียบเรียงความคิด/สาระสำคัญของเรื่อง	<p>- มีการเรียบเรียงเนื้อหา จัดลำดับความคิดและขยายความคิดของเรื่องได้อย่างครบคลุมชัดเจน อีกทั้งใช้เหตุผลประกอบความคิดได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>- มีการเรียบเรียงเนื้อหา จัดลำดับความคิดและขยายความคิดของเรื่องได้ไม่ครบถ้วน การใช้เหตุผลประกอบความคิดยังไม่ชัดเจนในบางประเด็นแต่ไม่มีผลกระทบต่อเนื้อหา</p>	<p>- มีการเรียบเรียงเนื้อหาจัดลำดับความคิดยังสับสนอยู่บ้าง การใช้เหตุผลประกอบความคิดยังสับสนบ้าง มีผลกระทบต่อเนื้อหาบางส่วน</p> <p>- ปรับเปลี่ยน ดัดแปลงเนื้อหาหรือกลวิธีการเขียนไม่ชัดเจนนัก มีบางส่วนที่ลอกเลียนแบบผู้อื่น</p>	<p>- มีการเรียบเรียงเนื้อหาจัดลำดับความคิดมีความสับสน ไม่มีการใช้เหตุผลประกอบความคิด ซึ่งทำให้ขาดความต่อเนื่องของเนื้อหาและไม่เข้าใจ</p> <p>- ขาดความชัดเจนในการปรับเปลี่ยน ดัดแปลงเนื้อหาหรือกลวิธีการเขียนลอกเลียนแบบผู้อื่นเป็นส่วนมาก</p>	<p>- เรียบเรียงเนื้อหาไม่เป็นระบบ ลำดับความคิดสับสนมาก ไม่มีการใช้เหตุผลประกอบความคิด ทำให้เนื้อหาขาดความต่อเนื่อง สื่อความไม่เข้าใจ</p> <p>- ไม่ได้ปรับเปลี่ยนดัดแปลงเนื้อหาหรือกลวิธีการเขียนในงานเขียนของตนเองแต่ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น</p>

เกณฑ์ / ระดับคะแนน	5	4	3	2	1
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
	- ปรับเปลี่ยน ดัดแปลงเนื้อหาหรือกลวิธีการเขียนตามจินตนาการได้อย่างเหมาะสม	- ปรับเปลี่ยน ดัดแปลงเนื้อหาหรือกลวิธีการเขียนไม่ชัดเจนนัก มีบางส่วนที่ลอกเลียนแบบผู้อื่น			
3. การใช้ภาษา	- เลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ประโยค ที่ ถูก ต้อง ตรง ความหมายและหลากหลาย น่าประทับใจให้ความรู้สึกคล้อยตาม - เลือกใช้ระดับภาษาถูกต้องเหมาะสมกับรูปแบบการเขียน ใช้ภาษาในระดับเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง - เขียนสะกดคำ เว้นวรรคตอน และใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมทั้งหมด	- เลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ประโยค ระดับภาษาถูกต้องบ้าง แต่ไม่ครบถ้วนการสื่อความหมายและสื่อความประทับใจให้รู้สึกคล้อยตาม - เขียนสะกดคำผิด 3 - 4 คำ เว้นวรรคตอนและใช้เครื่องหมายวรรคตอนบ้าง แต่ยังทำให้การสื่อความไม่ผิดไปจากเดิม	- เลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ประโยค และระดับภาษาไม่ถูกต้องบ้าง ส่งผลกระทบต่อการการสื่อความหมาย - เขียนสะกดคำผิด 5 - 7 คำ แต่ไม่ทำให้ความหมายเปลี่ยน เข้าใจได้พอสมควร เว้นวรรคตอน และใช้เครื่องหมายวรรคตอนไปจากเดิม จนอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิดได้	- เลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ประโยค และระดับภาษาไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ทำให้เข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อได้ยาก - เขียนสะกดคำผิด 8 - 10 คำ	- เลือกใช้ถ้อยคำ สำนวน ประโยค ที่ ถูก ต้อง ไม่ตรงความหมายและไม่หลากหลาย ไม่ประทับใจ ไม่ให้ความรู้สึกคล้อยตาม - เขียนสะกดคำผิดเกิน 10 คำ และทำให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อความที่เขียนได้
4. คุณค่าของงานเขียน	- นำเสนองานเขียนที่ให้คุณค่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญาแก่ผู้อ่าน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์กับตนเองและสังคมทั้งหมด	- นำเสนองานเขียนที่ให้คุณค่าทางด้านจิตใจและสติปัญญาแก่ผู้อ่าน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้ในส่วนใหญ่	- นำเสนองานเขียนที่ให้คุณค่าในด้านใดด้านหนึ่งระหว่างด้านจิตใจหรือด้านสติปัญญาแก่ผู้อ่าน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์กับตนเองและสังคมได้ในบางส่วน	- นำเสนองานเขียนที่ให้คุณค่าในด้านใดด้านหนึ่งระหว่างด้านจิตใจหรือด้านสติปัญญาแก่ผู้อ่าน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์กับตนเองและสังคมได้น้อย	- นำเสนองานเขียนที่ไม่ให้คุณค่าทางด้านจิตใจและสติปัญญาแก่ผู้อ่าน ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและไม่เป็นประโยชน์กับตนเองและสังคม

(อธิกมาส มากจู้ย, 2553)

ผลการศึกษา เหนือการประเมินผลการเขียนเชิงสร้างสรรค์ดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของเกณฑ์ และความเป็นระบบของเกณฑ์ในการประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างครอบคลุม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พิจารณาและนำเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์ของอิทธิมาศ มากจ้อย (2553) ที่ปรับจากเกณฑ์การตรวจงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ ประสิทธิ์ กาพย์กลอน (2518, หน้า 10-12) และ Ryan (1994, หน้า 27-29 อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยฮั้ง, 2555 หน้า 48) มาใช้ในการประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

4.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.9.1 อนุรักษ์ ไชยฮั้ง (2555) ศึกษา ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคognition ในการเขียนภาษาไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน ศรีสวัสดิ์วิทยา จังหวัดน่าน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถ ในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมและรายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

4.9.2 อัจฉรา ชุมภู (2557) ศึกษา การพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกคิดและเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเถิน (ท่านางอุปถัมภ์) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการเขียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกคิดและเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

4.9.3 จงกล วจนะเสถียร (2559) ศึกษา การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบซินเนคติกส์ โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบซินเนคติกส์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้รูปแบบซินเนคติกส์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ พบว่า รูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความคิดว่าการออกแบบการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงบริบทของผู้เรียน ความสามารถ ความพร้อม และศักยภาพในด้านต่าง ๆ รวมไปถึงการผสมผสานเทคนิควิธีการที่สอดคล้องกับตัวผู้เรียนให้มากที่สุด ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่นำกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch มาผสมผสานในกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเร้าผู้เรียนให้เกิดความสนใจใน

รายวิชาการเขียน และเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานการเขียนของตนเองได้

5. ความพึงพอใจ

5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้

กาญจนา อรุณสุขรุจี (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน และต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้น สิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

ปริญญา จเรรัตน์และคณะ (2546, หน้า 3) กล่าวว่า iva ความพึงพอใจ หมายถึงท่าทีความรู้สึกหรือทัศนคติ ในทางที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งที่ปฏิบัติร่วมปฏิบัติหรือได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติโดยผลตอบแทนที่ได้รับรวมทั้ง สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเป็นปัจจัยทำให้เกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ

อรรถพร คำคม (2546 , หน้า 29) ได้สรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทัศนคติหรือระดับ ความพึงพอใจของบุคคลต่อกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมนั้น ๆ โดยเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลจะได้รับ ระดับของความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อกิจกรรมนั้น ๆ สามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้นได้

กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ (2550, หน้า 13) กล่าวถึง ความพึงพอใจ หมายถึง สิ่ง ที่ควรจะเป็นไปตามความต้องการ ความพึงพอใจเป็นผลของการแสดงออกของทัศนคติของบุคคลอีก รูปแบบหนึ่งซึ่งเป็นความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีประสบการณ์ ที่มนุษย์เราได้รับ อาจจะมีมากหรือน้อยก็ได้ และเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ แต่ก็เมื่อสิ่งใด นั้นสามารถตอบสนองความต้องการหรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้ ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกบวก เป็นความรู้สึกที่พึงพอใจ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าสิ่งนั้นรู้สึกผิดหวัง ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบ เป็นความรู้สึกไม่พอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554, หน้า 775) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พอใจ ชอบใจ

วอลเลอร์สไตน์ (Wallerstein, 1971 หน้า 256, อ้างถึงใน จารุวรรณ เทวกุล, 2555) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย และอธิบายว่า ความพึงพอใจเป็นกระบวนการทางจิตวิทยา ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่สามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มีจากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้น การที่จะทำให้คนเกิดความพึงพอใจ จะต้องศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุของความพึงพอใจนั้น

กู๊ด (Good, 1973, อ้างถึงในจักรพันธ์ สีหานาถ, 2559) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพ คุณภาพ หรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลมาจาก ความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งนั้น

จากความหมายของความพึงพอใจที่จากนักวิชาการข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในเชิงบวก ซึ่งสิ่งนั้นมักเป็นไปในรูปแบบของการตอบสนองความต้องการของบุคคล และสามารถส่งผลถึงพฤติกรรมในเชิงปฏิบัติได้ และในทางตรงกันข้าม หากความต้องการของบุคคลนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง อาจเกิดเป็นความไม่พึงพอใจขึ้น

5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจในการเรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ สมบูรณ์ พรรณาภพ และชัยโรจน์ ชัยอินคำ (2518, หน้า 416, อ้างถึงใน จารุวรรณ เทวกุล, 2555) กล่าวไว้ว่า การที่บุคคลจะเรียนรู้หรือมีการพัฒนาและความเจริญงอกงามนั้น บุคคลจะต้องอยู่ในสภาวะพึงพอใจสุขใจเป็นเบื้องต้น นั่นคือบุคคลจะต้องได้รับการจูงใจทั้งในลักษณะนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ บราวน์และโฮลท์ซแมน (Brown & Holtzman, 1955 หน้า 75 – 84, อ้างถึงใน จารุวรรณ เทวกุล, 2555) สรุปไว้ว่า นักเรียนที่มีสติปัญญาเท่ากัน ถ้ามีแรงจูงใจในการเรียนต่างกันจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน ซึ่งตรงกับความคิดเห็นของฮิลล์ (Hill. n.d., อ้างถึงใน จารุวรรณ เทวกุล, 2555) ที่ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุดเมื่อผู้เรียนได้รับการจูงใจ

จากการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากความพึงพอใจคือสิ่งกระตุ้น หรือจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น เกิดพฤติกรรมที่เป็นหัวใจสำคัญต่อการเรียนรู้ ดังนั้นครูผู้สอน ต้องมีวิธีการจัดการเรียนสอนที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการเรียน

5.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ได้มีผู้ให้แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

วิชัย เหลืองธรรมชาติ (2531, หน้า 9) ได้ให้แนวความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ คือความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

Kotler and Armstrong (2002) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา (biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์ และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์

ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation) ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow, 1970, อ้างถึงใน รังสรรค์ ฤทธิ์ผาด, 2550, หน้า 23) มาสโลว์ (Maslow) ได้เรียงลำดับสิ่งจูงใจ หรือความต้องการของมนุษย์ไว้ 5 ระดับ โดยเรียงลำดับขั้นของความสำคัญไว้ตามความสำคัญ ดังนี้

- 1) ความต้องการพื้นฐานทางสรีระ
- 2) ความต้องการความปลอดภัยรอดพ้นอันตรายและมั่นคง
- 3) ความต้องการความรักความเมตตา ความอบอุ่น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ
- 4) ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง การยกย่อง และความเคารพตัวเอง
- 5) ความต้องการความสำเร็จด้วยตนเอง

ความพอใจในขั้นต่าง ๆ ของความต้องการของมนุษย์นี้ ความต้องการขั้นสูงกว่าบางครั้ง ได้ปรากฏออกมาให้เห็นแล้ว ก่อนที่ความต้องการขั้นแรกจะให้เห็นผลเป็นที่พอใจเสียด้วยซ้ำ อย่างไรก็ตามบุคคลแต่ละคนส่วนมากแสดงให้เห็นว่า ตนมีความพอใจอย่างสูงสุดในลำดับขั้นความต้องการขั้นต่ำ ๆ มากกว่าขั้นสูงจากการสำรวจ พบว่าคนธรรมดาทั่วไปจะมีความพอใจในลำดับขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

- ความต้องการทางด้านกายภาพ 85%
- ความต้องการความปลอดภัย 70%
- ความต้องการทางด้านสังคม 50%
- ความต้องการเด่นในสังคม 40%
- ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในสิ่งที่ตนปรารถนา 10%

ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าคุณคนมักไม่รู้ตัวมากกว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม ฟรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝันพูดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

ซารินี เดชจินดา (2535) ได้เสนอทฤษฎีการแสวงหาความพึงพอใจไว้ว่า บุคคลพอใจจะกระทำสิ่งใด ๆ ที่ให้มีความสุขและจะหลีกเลี่ยงไม่กระทำในสิ่งที่เขาจะได้รับความทุกข์หรือความยากลำบาก โดยอาจแบ่งประเภทความพอใจกรณีนี้ได้ 3 ประเภท คือ

1) ความพอใจด้านจิตวิทยา (psychological hedonism) เป็นทฤษฎีของความพึงพอใจว่า มนุษย์โดยธรรมชาติจะมีความแสวงหาความสุขส่วนตัวหรือหลีกเลี่ยงจากความทุกข์ใด ๆ

2) ความพอใจเกี่ยวกับตนเอง (egoistic hedonism) เป็นทฤษฎีของความพอใจว่ามนุษย์จะพยายามแสวงหาความสุขส่วนตัว แต่ไม่จำเป็นว่าการแสวงหาความสุขต้องเป็นธรรมชาติของมนุษย์เสมอไป

3) ความพอใจเกี่ยวกับจริยธรรม (ethical hedonism) ทฤษฎีนี้ถือว่ามนุษย์แสวงหาความสุขเพื่อผลประโยชน์ของมวลมนุษย์หรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่และเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ผู้หนึ่งด้วย

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ พบว่าความพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองในความต้องการ และทางด้านการศึกษาความพึงพอใจนั้นขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าหรือสิ่งจูงใจผู้เรียนให้เกิดพฤติกรรมบางประการ และสิ่งจูงใจนั้นต้องมากพอที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยทั่วไปแล้วความพึงพอใจจะเกิดก็ต่อเมื่อมีสิ่งเร้าที่ทำให้

เกิดความสุข ดังนั้นในการจัดการการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรสร้างเร้า หรือสิ่งจูงใจในการเรียน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ หรือบรรยากาศในชั้นเรียน

5.4 การวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเกิดขึ้นหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ระดับ ความรู้สึกของนักเรียนดังนั้นในการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้กระทำได้หลายวิธี ต่อไปนี้ (สาโรจน์ ไสยสมบัติ , 2534, หน้า 39)

- 1) การใช้แบบสอบถามซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้มากอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง
- 2) การสัมภาษณ์ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตามข้อเท็จจริง
- 3) การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้ง ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม ขณะปฏิบัติกิจกรรมและ หลังการปฏิบัติกิจกรรมจะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้สามารถที่จะวัดได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความ สะดวกความเหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายของการวัดด้วยจึงจะส่งผลให้การวัดนั้น มีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือ

ปริญญา จเรรัชต์ และคณะ (2546, หน้า 5) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

- 1) การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริการ การบริหาร และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น
- 2) การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดีที่จะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้
- 3) การสังเกตเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากการศึกษาเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจ สรุปได้ว่า มีวิธีการในการวัดความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ 3 วิธี คือ (1) การใช้แบบสอบถาม โดยครูผู้สอนต้องออกแบบรายการที่ต้องการทราบเกี่ยวกับพึงพอใจของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ (2) การสัมภาษณ์ เป็นการวัดความพึงพอใจทางตรงซึ่งครูหรือผู้สอบถามต้องมีเทคนิค วิธีการในการถามคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูล

ที่แท้จริง และ (3) การสังเกต เป็นการวัดพฤติกรรมของผู้เรียนโดยที่ครูทำหน้าที่สังเกตจากพฤติกรรม และมีระเบียบแบบแผนในการจัดบันทึก

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

5.5.1 พงษ์เทพ นาคอัน และคณะ (2555) ศึกษา ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานรายวิชาการผลิตพันธุ์ไม้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นกิจกรรมในลักษณะของการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามความสนใจ ได้เลือกเนื้อหาที่ต้องการศึกษาด้วยตนเอง ตามความสนใจ และนำเสนอผลงานจากการศึกษาตามวิธีการของตนเอง อย่างมีระบบ เป็นขั้นตอน โดยมีครูหรือผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษาการวัดผลตามสภาพจริง

5.5.2 จารุวรรณ เทวกุล (2555) ศึกษา ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 และชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษา จังหวัดฉะเชิงเทรา ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอน ด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านบุคลิกภาพของครู ด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน ด้านการบริหาร และด้านการวัดประเมินผล อยู่ในระดับมาก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บุคลิกภาพของครู สภาพแวดล้อม และการวัดประเมินผล มีผลต่อความพึงพอใจในการเรียน ของผู้เรียน ซึ่งรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเป็นกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือก หรือสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ และเนื้อหาในการเรียนด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมทักษะการคิด และให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

6. กรอบแนวคิดการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation

องค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch สร้างเป็นขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป
2. กลวิธี SCPC ประกอบด้วย
(S = Suggest ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก)
(C = Choose ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก)
(P = Plan ขั้นวางโครงเรื่อง)
(C = Compose ขั้นสร้างงานเขียน)
3. โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างผลงาน เช่น เกม นิทาน งานศิลปะ ผ่านการเขียนโปรแกรมซึ่งมีลักษณะเป็นบล็อกคำสั่ง ถูกพัฒนาขึ้นโดยสถาบัน MIT



1. ความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา วารสาร บทความและงานวิจัยทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีเอสซีพีซี โปรแกรม Scratch และการเขียนเชิงสร้างสรรค์

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมถึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาการเขียน ที่กล่าวถึงการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากคำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และเนื้อหาที่หลักสูตรกำหนดเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

1.3 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวกับหลักและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน

2. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

2.1 การกำหนดประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 184 โรงเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2563 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

2.2 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง ตำบลวังชะพลู อำเภอขาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

ซึ่งการดำเนินการสร้างเครื่องมือแต่ละประเภทมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยเครื่องมือ 2 ฉบับ คือ

3.1.1 เอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ภายในเล่มประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ แบบฝึกหัด และแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนนั้นเป็นแบบทดสอบความสามารถแบบอัตนัยที่ใช้ประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนตามจินตนาการ) โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

- 1) ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- 2) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำมากำหนดเนื้อหาในการสร้างเอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch

3) ศึกษาหลักสูตร รูปแบบ และกิจกรรมการสอนเกี่ยวกับโปรแกรม Scratch

4) สร้างเอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน แบบบันทึกกิจกรรม แบบฝึกหัด และแบบทดสอบหลังเรียน

5) นำเอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ความเหมาะสม และการใช้ภาษาเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

6) นำเอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนภาษาไทย ด้านการวิจัย และด้านเทคโนโลยี จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

ผลการตรวจพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ที่สร้างขึ้นมีความชัดเจน และสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัดในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และมีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์เท่ากับ 0.96 โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์/เนื้อหานั้น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์/เนื้อหานั้น
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าไม่สอดคล้องจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

โดยค่า $IOC \geq 0.50$ แสดงว่ามีความสอดคล้องเหมาะสม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเกณฑ์การตรวจให้คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกณฑ์การประเมินผลงานการเขียนและองค์ประกอบของความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่กำหนดไว้ในงานวิจัย

2. ศึกษาวัตถุประสงค์ของแบบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำมากำหนดเป็นองค์ประกอบของความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และเลือกเกณฑ์การประเมินให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของแบบทดสอบและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ อธิกมาส มากจ้อย ที่ปรับ

จากเกณฑ์การตรวจงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ ประสิทธิ์ กาศย์กลอน (2518, หน้า 10-12 อ้างถึงใน บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543 หน้า 1-3) มีผลการตรวจหาค่าความสอดคล้องของการตรวจให้คะแนนระหว่างผู้ประเมินโดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันมีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลการตรวจให้คะแนนมีความสอดคล้องกันในระดับสูง

3. กำหนดสัดส่วนคะแนนตามความสำคัญขององค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหาจินตนาการและลักษณะเฉพาะของงานเขียน 5 คะแนน 2) การเรียบเรียงความคิด/สาระสำคัญของเรื่อง 5 คะแนน 3) การใช้ภาษา 5 คะแนน และ 4) คุณค่าของงานเขียน 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 20 คะแนน

4. นำเกณฑ์การประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เสนออาจารย์ที่ปรึกษา

5. นำเกณฑ์การประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์เสนอผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาประเมินความสอดคล้องของเกณฑ์ ผลการตรวจสอบคุณภาพของเกณฑ์การประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์พบว่า เกณฑ์การประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

6. นำเกณฑ์การประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังตาช่วย จำนวน 16 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเคยศึกษาเรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์มาแล้ว โดยนำผลงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ประเภทเรื่องสั้น มาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนทักษะการเขียนภาษาไทย จำนวน 2 ท่าน

7. หาคุณภาพของเกณฑ์การประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ และนำผลการตรวจมาหาค่าความสอดคล้องของการตรวจให้คะแนนระหว่างผู้ประเมิน 2 คน โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.73 หมายความว่าตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันโดยตรงอย่างมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลการตรวจให้คะแนนมีความสอดคล้องกัน

3.1.2 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับวิชาภาษาไทย จากเอกสาร ตำราต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างคำถาม

2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 20 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ใช้แบบมาตรวัดแบบลิเคอร์ท สเกล (Likert Scale) ซึ่งแบ่งมาตราส่วนประมาณค่า ออกเป็น 5 ระดับโดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจและความหมาย ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการถาม (Index of Item Objective Congruence : IOC) จากนั้นนำผลจากการวิเคราะห์ค่า IOC มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งผลการตรวจสอบได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.98 แสดงว่าแบบประเมินสอบถามความพึงพอใจมีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำไปใช้ในการแบบประเมินสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์/เนื้อหานั้น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์/เนื้อหานั้น
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าไม่สอดคล้องจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

โดยค่า $IOC \geq 0.50$ แสดงว่ามีความสอดคล้องเหมาะสม

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วยเครื่องมือ 1 ฉบับ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งสิ้น 8 แผน 16 ชั่วโมง

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยดำเนินตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์ ขอบข่ายของเนื้อหา สาระ การวัดประเมินผล และสื่อการสอน ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ

2. ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์

3. ศึกษาขั้นตอน วิธีการสอน และการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับกลวิธี SCPC จากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเขียนเรื่องตามจินตนาการเพื่อใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

4. ศึกษาโปรแกรม Scratch ขั้นตอน วิธีการสอน และการจัดการเรียนรู้ จากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

5. ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งสิ้น 8 แผน รายละเอียดแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 3 เนื้อหาและเวลาในการจัดกิจกรรมของแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	เนื้อหา	จำนวนคาบ/แผน
1	การเขียนเชิงสร้างสรรค์	2
2	เรียนรู้ และทดลองใช้โปรแกรม	2
3	กำหนดและคัดเลือกตัวละคร จาก	4
4	การวางโครงเรื่อง	2
5	การสร้างเรื่อง	2
6	การสร้างงานเขียน	1
7	นำเสนอ/อภิปรายงานเขียน	2
8	ทดสอบหลังเรียน	1
	รวม	16

6. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 แผน ระยะเวลา 16 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการอธิบายขอบเขตของเนื้อหา และข้อมูลในเอกสารประกอบการสอนให้นักเรียนได้ทราบถึงวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นทำการทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน และทำกิจกรรม "กล่องปริศนา" เพื่อเป็นเชื่อมโยงไปสู่กิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรียนรู้และทดลองใช้โปรแกรม โดยการให้นักเรียนศึกษา เรียนรู้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นผ่านการดูคลิปวิดีโอ เกี่ยวกับการสร้างฉาก ตัวละคร ภายในตัวโปรแกรมและทดลองสร้างฉาก ตัวละครขึ้นเองผ่านโปรแกรม Scratch โดยมีครูคอยให้คำปรึกษาชี้แนะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 กำหนดและคัดเลือกตัวละคร จาก นักเรียนศึกษาใบความรู้ภายในเอกสารประกอบการสอน เรื่อง วิธีการสร้างฉาก และตัวละคร จากนั้น

นักเรียนฝึกการให้รายละเอียดตัวละคร และฉาก ต่าง ๆ จากที่นักเรียนได้กำหนดไว้ และวางแผนการเขียนของตนเอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การวางโครงเรื่อง นักเรียนทำกิจกรรม "นิทานเชื่อมโยง" เพื่อสูมนิทานที่ครูนำมาให้ จากนั้นเลือกตัวแทนเป็นผู้อ่านนิทานอีสป ประมาณ 2 – 3 เรื่อง เพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างงานเขียนของนักเรียน จากนั้นนักเรียนศึกษาขั้นตอนของกลวิธี SCPC และวิธีการวางโครงเรื่องในใบความรู้ และทำแบบบันทึกกิจกรรม จากนั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และอภิปรายร่วมกัน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การสร้างเรื่อง นักเรียนทบทวนความรู้ที่ศึกษา มา แล้ววางโครงเรื่องของตนเองบนโปรแกรม Scratch

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การสร้างงานเขียน นักเรียนสร้างผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของตนเองเชื่อมโยงจากสิ่งที่นักเรียนได้สร้างในโปรแกรม Scratch จากนั้นร่วมกันสรุปกระบวนการของกลวิธี SCPC และการเขียนเชิงสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 การนำเสนอและอภิปราย นักเรียนนำเสนอผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของตนเอง จากนั้นร่วมกันสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ทดสอบหลังเรียน นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ อภิปรายสรุป ชักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ความเหมาะสมของกิจกรรม และการใช้ถ้อยคำเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

8. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเสนอผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของการเรียนการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิปรากฏว่า มีค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 0.96 แสดงว่าเครื่องมือมีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และสามารถนำเครื่องมือไปใช้ในการทดลองได้ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์/เนื้อหานั้น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์/เนื้อหานั้น
- 1	หมายถึง	แน่ใจว่าไม่สอดคล้องจุดประสงค์/เนื้อหานั้น

โดยค่า IOC \geq 0.50 แสดงว่ามีความสอดคล้องเหมาะสม

4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากขั้นตอนการสร้าง ตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ซึ่งเป็นการศึกษากลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว คือ กลุ่มนักเรียนที่ได้รับการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

4.2 ผู้วิจัยทดสอบนักเรียนก่อนการทดลอง โดยให้ทำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน (pre - test) จำนวน 1 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 45 นาที เพื่อวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนตามจินตนาการ) จากนั้นผู้วิจัยนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.3 ผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนกลุ่มทดลองด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 16 ชั่วโมง ใช้เวลาสอน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์ รวมระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด คือ 4 สัปดาห์

4.4 ผู้วิจัยทดสอบนักเรียนหลังเรียน เมื่อผู้วิจัยสอนครบตามกำหนด (post - test) ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 45 นาที (ชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน)

4.6 ผู้วิจัยตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น

4.7 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน และหลังเรียน รวมถึงแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง ตามขั้นตอนดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

5.1.1 วิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และเชิงโครงสร้าง (construct validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และแบบวัดความพึงพอใจโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

5.2.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ

1) วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากการประเมินสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์

2) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test Independent) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า

5.2.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

เป็นข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกภาคสนาม โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เพื่อประเมินสภาพที่เกิดขึ้นว่าครูจัดการเรียนรู้ดีหรือไม่ และเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้ดีขึ้น โดยเสนอผลที่ได้ในรูปแบบความเรียง

5.2.3 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้างของเครื่องมือทุกฉบับ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีสูตรการคำนวณดังนี้ (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2540, หน้า 249)

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์
R	แทน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
Σ	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

กำหนดคะแนนของผู้เชี่ยวชาญเป็น 1 หรือ 0 หรือ -1

1	หมายถึง	สอดคล้อง
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
-1	หมายถึง	ไม่สอดคล้อง

2) การหาค่าความยากของแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบอัตนัย มีสูตรการคำนวณหาค่าความยาก ดังนี้ (Sabers, 1970)

$$\text{ค่าความยากหาจากสูตร} \quad P_E = \frac{S_u + S_L - 2NX_{\min}}{2N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ	P_E	แทน ค่าความยาก
	S_u	แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มสูง
	S_L	แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มต่ำ
	N	แทน จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม
	X_{\max}	แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด
	X_{\min}	แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

หมายเหตุ ค่าความยากที่เหมาะสม = .40 ถึง .80

3) การหาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์แบบอัตนัย มีสูตรการคำนวณหาค่าอำนาจจำแนกดังนี้ (Sabers, 1970)

$$\text{ค่าอำนาจจำแนกหาจากสูตร} \quad D = \frac{S_u - S_L}{2N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ	D	แทน ค่าอำนาจจำแนก
	S_u	แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มสูง
	S_L	แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มต่ำ
	N	แทน จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม
	X_{\max}	แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด
	X_{\min}	แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

หมายเหตุ ค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสม = .20 - .60

4) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของ ลี เจ คอนบาค (Lee J. Conbach) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, หน้า 125-126) ซึ่งหาได้จากสูตร ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad \alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	n	แทน จำนวนข้อ
	s_i^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	s_t^2	แทน ความแปรปรวนทั้งฉบับ

ค่า α ตั้งแต่ .70 ขึ้นไป ถือว่ามีความเชื่อมั่นใช้ได้

5) สูตรการหาค่าเฉลี่ย

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

เมื่อ	\bar{X}	=	คะแนนค่าเฉลี่ย
	$\sum N$	=	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	=	จำนวนข้อมูล

6) สูตรการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Francis Galton, 1860)

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

เมื่อ	S.D.	=	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	=	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	=	กำลังสองของคะแนนผลรวม
	n	=	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กระบวนการจัดการเรียนรู้ ในรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้และเอกสารประกอบการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งสิ้น 8 แผน รวมระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง

ตาราง 4 ค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ และ เอกสารประกอบการสอน การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการ สร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลรวม	ดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)
1	แผนมีความสอดคล้องกับหลักสูตร	5	1.00
2	แผนมีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	5	1.00
3	เนื้อหาสาระการเรียนรู้มีความถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์	5	1.00
4	กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์	5	1.00
5	ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา	4	0.8
6	กิจกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและการแก้ปัญหา	4	0.8
7	กิจกรรมหลากหลายเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถผู้เรียน	5	1.00
8	กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ ด้วยตนเอง	5	1.00
9	กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น	5	1.00
10	สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและจุดประสงค์	5	1.00
11	สื่อหลากหลายสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ วิจัย และความสามารถผู้เรียน	5	1.00
12	รูปเล่มสื่อมีความเหมาะสม (ปก/เนื้อหา/ตัวอักษร/กิจกรรม)	5	1.00
13	รูปเล่มสื่อสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้และใช้ภาษาเข้าใจง่าย	4	0.8
14	วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม	5	1.00
15	เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจต คติ	5	1.00
ค่าเฉลี่ยรวม		4.80	0.96

จากตาราง 4 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้และเอกสารประกอบการสอน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 0.96 ผลจากข้อมูลที่ วิเคราะห์ได้นั้นแสดงให้เห็นว่าเครื่องมือในการทดลอง คือแผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสาร

ประกอบการสอนที่ผู้วิจัยสร้างนั้นมีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าที (t-test) ของ คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลัง ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation

การทดสอบ ความสามารถ ในการเขียนเชิง สร้างสรรค์	จำนวน (คน) N=10	คะแนน เต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		df	t	Sig
			\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ความสามารถ ในการเขียนเชิง สร้างสรรค์	10	20	10.1	3.75	15.4	4.33	9	5.618	0.00*

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนเท่ากับ 10.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.75 และมีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.33 เมื่อนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนโดยการทดสอบ ค่าที (t-test) พบว่า คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 6 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ครูมีการเตรียมการสอน และจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	4.8	0.42	มากที่สุด
2	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล	5	0.00	มากที่สุด
3	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.9	0.32	มากที่สุด
4	ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา ให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึง และยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนขณะสอน	5	0.00	มากที่สุด
5	ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ต หรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ	4.8	0.42	มากที่สุด
6	ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	5	0.00	มากที่สุด
7	ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	5	0.00	มากที่สุด
8	รูปแบบของกิจกรรมน่าสนใจ ทำให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับเนื้อหา	4.8	0.42	มากที่สุด
9	รูปแบบของกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น	4.7	0.48	มากที่สุด
10	รูปแบบของกิจกรรมมีขั้นตอนในการเรียนรู้ที่ตรงประเด็น	5	0.00	มากที่สุด
11	เนื้อหาของกิจกรรม เหมาะกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน	4.7	0.48	มากที่สุด
12	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	0.00	มากที่สุด
13	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	0.00	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
14	อุปกรณ์มีความพร้อมต่อการใช้งานของนักเรียน	4.9	0.32	มากที่สุด
15	นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจและทักษะตามเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	5	0.00	มากที่สุด
16	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของตนเอง	5	0.00	มากที่สุด
17	นักเรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองในการคิด แก้ปัญหา และการเรียนรู้	5	0.00	มากที่สุด
18	นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.5	0.53	มาก
19	นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นได้	4.6	0.52	มากที่สุด
20	นักเรียนมีความสุข และสนุกสนานในการทำกิจกรรม	4.9	0.32	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		4.88	0.21	มากที่สุด

จากตาราง 5 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ของกลุ่มทดลอง พบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุดในการจัดการเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.21

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจุดมุ่งหมายในการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากำแพงเพชร เขต 2 จังหวัดกำแพงเพชร (จำนวน 184 โรงเรียน) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวมทั้งสิ้น 8 แผน 16 ชั่วโมง

ผู้วิจัยนำเสนอเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองที่กล่าวมาข้างต้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำเครื่องมือไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ในการทดลอง แล้วจึงนำเครื่องมือไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านวังตาช่วย ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาความเชื่อมั่น

ของเครื่องมือ และพิจารณาความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริง กับกลุ่มตัวอย่าง

2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่

2.1) เอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ภายในเล่มประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ แบบฝึกหัด และแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนนี้เป็นแบบทดสอบความสามารถแบบอัตนัยที่ใช้ประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนตามจินตนาการ) จำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 45 นาที เพื่อวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.96 ค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.67 และค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.58 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ของข้อสอบที่มีคุณภาพ

ในการประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การตรวจให้คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นเกณฑ์การประเมิน โดยพิจารณาองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้ (1) ด้านเนื้อหาจินตนาการและลักษณะเฉพาะของงานเขียน (2) การเรียบเรียงความคิด/สาระสำคัญของเรื่อง (3) การใช้ภาษา (4) คุณค่าของงานเขียน เกณฑ์การประเมินงานเขียนเชิงสร้างสรรค์มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.73 หมายความว่าตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันโดยตรงอย่างมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลการตรวจให้คะแนนมีความสอดคล้องกัน

2.2) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกำหนดเป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 อันดับ มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.98 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลการตรวจให้คะแนนมีค่าความสอดคล้องกันในระดับสูง

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยการแจ้งวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การดำเนินการเรียนการสอน การประเมินผล ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองและประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนการสอน จากนั้นผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในเล่มเอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch เพื่อทดสอบก่อนเรียน

ผู้วิจัยดำเนินการสอนสัปดาห์ละ 4 คาบ เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ระหว่างการทดลองผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการวัดความสามารถการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนจากผลงานการเขียนของกลุ่มตัวอย่าง และดำเนินการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากนั้นผู้วิจัยจึงทำการวัดความสามารถในการเขียน

เชิงสร้างสรรค์หลังการสอนเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเสร็จสิ้น หลังจากนั้นนำคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์กลุ่มตัวอย่างมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบ ค่าที (t-test dependence) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1) ผู้วิจัยได้กระบวนการในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งได้รับการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 0.96 แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation หลังการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียน (post-test) มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน (pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุดต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.21

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ คือ 1) กระบวนการในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation 2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ที่มีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation โดยรายละเอียดการอภิปรายมีดังนี้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation มีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัย จากผลการทดลองแสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบมานี้เป็นสิ่งที่ช่วยทำให้ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้น และสาเหตุที่ทำให้ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้นั้นมีรายละเอียดดังนี้

กลวิธี SCPC เป็นกลวิธีที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนางานเขียนของตนเองจากจินตนาการ และประสบการณ์ตั้งแต่ในชั้นตอนแรก คือ ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก (s : suggest) ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักเรียนใช้ทั้งความรู้ และประสบการณ์เดิมของตนเองในการกำหนดตัวละคร และฉากขึ้นมา จากนั้นมาถึงขั้นตอนที่สอง ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก (c : choose) นักเรียนต้องคัดเลือกตัวละครหลัก ตัวละครเสริม และฉากต่าง ๆ ที่จะปรากฏอยู่ในเรื่องของตนเอง โดยทำการคัดเลือกจากตัวละครที่กำหนดไว้ในขั้นตอนแรก จากนั้นนำไปสู่ขั้นตอนที่สามคือขั้นวางโครงเรื่อง (p : plan) นักเรียนจะกำหนดสถานการณ์ภายในเรื่องเป็นโครงร่างว่ามีเหตุการณ์ใดบ้างที่เป็นเหตุการณ์สำคัญ และผลของการกระทำของตัวละครจะพาไปสู่ปมเรื่องอย่างไร หรือสถานการณ์จะคลี่คลายอย่างไร และขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นของการสร้างงานเขียน (C : compose) นักเรียนสร้างงานเขียนจากโครงเรื่องที่กำหนดอย่างมีเป้าหมาย และใส่รายละเอียดของเรื่องจนเป็นงานเขียนที่สมบูรณ์

จากการสังเกตการสอนพบว่า ในขั้นตอนดังกล่าวของกลวิธี SCPC เป็นขั้นตอนการเขียนที่นักเรียนสามารถเลือกตัวละคร ฉาก และวางโครงเรื่องได้อย่างอิสระ ไม่มีการจำกัดความคิดและจินตนาการของนักเรียน จากผลการศึกษาพบว่านักเรียนบางคนเลือกตัวละครที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น ตนเอง เพื่อน ครอบครัว ครู หรือตัวละครที่เป็นมนุษย์ในจินตนาการ และบุคคลตัวอย่าง เช่น ดารา นักแสดง นักฟุตบอล เป็นต้น หรือบางกลุ่มจะใช้ตัวละครที่มีพลังเหนือธรรมชาติ สัตว์ และมนุษย์ต่างดาว และเลือกฉากที่เคยเห็น เช่น โรงเรียน ทะเล ภูเขา หรือเป็นฉากในจินตนาการ เช่น

ห้องเวทมนต์ อวกาศ ทะเลทราย เป็นต้น จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การที่นักเรียนได้ใช้ประสบการณ์และจินตนาการในการเขียนอย่างอิสระ โดยมีครูเป็นผู้สังเกตและคอยให้ความช่วยเหลือหรือปรึกษาเมื่อนักเรียนพบปัญหา ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จงกล วจนะเสถียร (2559, หน้า 60) ที่พบว่า การที่นักเรียนได้รับการฝึกฝนด้วยการกระตุ้นทางความคิด ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่นอกกรอบ อีกทั้งการให้อิสระทางความคิดทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางความคิด ส่งผลให้นักเรียนสามารถเขียนเรื่องจากจินตนาการออกมาได้ดี และมีความมั่นใจในการเขียน

โปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation จากการศึกษา ผู้วิจัยได้สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้เรื่องของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้มีความแตกต่างจากการเขียนทั่วไป โดยนำโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation มาเป็นสื่อกระตุ้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีจินตนาการในการเขียนมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยนำโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation มาใช้ผสมผสานในขั้นตอนของกลวิธี SCPC ขั้นของการกำหนดตัวละครและฉาก (s : suggest) การคัดเลือกตัวละครและฉาก (c : choose) และการวางโครงเรื่อง (p : plan) เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนของผู้เรียนอย่างมีลำดับขั้นตอน เป็นการบูรณาการเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ผสานกับวิชาการเขียนที่นักเรียนค่อนข้างเบื่อหน่าย ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกทางความคิดในการสร้างชิ้นงานได้อย่างอิสระ สอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) (เต็มศักดิ์ คตวณิช, 2549) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเอง หากนักเรียนมีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้ความคิดนั้นเป็นรูปธรรมมากขึ้น

สอดคล้องกับผลการศึกษาของจงกล เดชสุวรรณ (2558, หน้า 98) พบว่าการเขียนโปรแกรม Scratch โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วในการคิด มีความคิดริเริ่ม ยืดหยุ่น และละเอียดลออมากขึ้นในระดับดี และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยด้านความคิดสร้างสรรค์ของของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Scratch ว่ามีความยืดหยุ่นทางความคิด และมีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Worarit Kobsiripat, 2014 หน้า 231)

ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลอง ในด้านจินตนาการ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น โดยนักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาการเขียนจากจินตนาการถ่ายทอดออกมาได้อย่างได้สมจริง มีเรื่องราว และเนื้อหาที่เป็นเอกภาพ ให้ข้อคิดและคติสอนใจ สามารถนำไปปรับใช้ได้

ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ สอดคล้องกับ อัจฉรา ชุมภู (2557, หน้า 74) ที่กล่าวว่าครูเป็นผู้สร้างบรรยากาศในชั้นเรียน การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และให้อิสระในการแสดงความคิดเห็น ใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน สามารถส่งเสริมประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนสามารถสร้างงานเขียนจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวและจินตนาการของนักเรียน ออกมาได้ดี สอดคล้องกับ ถวัลย์ มาศจรัส (2545, อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยั้ง, 2555, หน้า 144) และ มานพ ถนอมศรี (2548, อ้างถึงใน อนุรักษ์ ไชยั้ง, 2555, หน้า 144) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ประสบการณ์ เป็นจุดเริ่มต้น ของการเขียน และเป็นวัตถุดิบที่สำคัญอย่างยิ่งของการเขียน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation จากการศึกษาพบว่านักเรียนมีความความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงสุดในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.21 ซึ่งองค์ประกอบที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนมาจากการที่ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย โดยมีการนำสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนตลอดระยะเวลาในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจและพัฒนาทักษะตามเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ได้พัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มีความสุข และสนุกสนานในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับจงกล วณะเสถียร (2559, หน้า 62) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นทางการเป็นขั้นตอนสามารถทำให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการสังเกตและเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ จนทำให้เกิดจินตนาการ มีความกล้าคิดกล้าแสดงออก และสามารถพัฒนาด้านการเขียนได้อย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปปรับใช้

1.1 ครูควรประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของนักเรียนในด้านการเขียน หากนักเรียนมีระดับความรู้ที่แตกต่างกันมาก ครูควรปรับพื้นฐานความรู้ของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมให้กับผู้เรียน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนและรายวิชา

1.2 ผู้สอนควรเตรียมผู้เรียนให้มีพื้นฐานการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์บางส่วนเพื่อการเรียนรู้ในตัวโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation อย่างเป็นลำดับขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้

1.3 ครูควรให้ความสำคัญกับขั้นตอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์แต่ละขั้นตอนของกลวิธี SCPC เพื่อเป็นการสร้างความสนใจของนักเรียน และจูงใจให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรายวิชาการเขียนที่นักเรียนส่วนใหญ่มองว่าเป็นเรื่องยาก ให้เป็นเรื่องง่าย เรื่องใกล้ตัว จนเกิดความสนุกสนาน คอยให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทางในแต่ละขั้นตอนในการเขียน

1.4 ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสม โดยการจัดเนื้อหาที่มีความซับซ้อน จากง่ายไปยากตามลำดับ พร้อมทั้งให้ความสำคัญของการระบุคุณค่าในงานเขียนของนักเรียน เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน

1.5 นำกิจกรรมการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ไปปรับใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ และสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา และ ศิลปะ เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาพัฒนาด้านทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation กับการเขียนประเภทอื่น ๆ เช่น การเขียนเรื่องสั้น การเขียนบทร้อยกรอง หรือการเขียนบันเทิงคดีประเภทอื่น ๆ

2.2 ควรมีการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation กับการจัดกิจกรรมการเรียนในรูปแบบอื่น ๆ

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). *คู่มือหลักสูตรการสอน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรรณิการ์ พวงเกษม. (2534). *การสอนเขียนเรื่องโดยใช้จินตนาการทางสร้างสรรค์ในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ.(2535). *ความคิดสร้างสรรค์หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอนทการวัดผลประเมินผล*.พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ.(2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542*.กรุงเทพฯ : บริษัทสยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ.(2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพมหานคร : พัฒนาคุณภาพวิชาการ(พว)
- กระทรวงศึกษาธิการ.(2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ.(2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัลญู เพชรภรณ์. (2561). *จิตวิทยาครูสำหรับการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*.สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2564, จาก :
www.eledu.ssru.ac.th/kalanyoo_pe/file.php/4/_6_.pdf.
- กาญจนา อรุณสุขจุฑา. (2546). *ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้*. (พิมพ์ที่ 9). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- โกชัย สาริกบุตร. (2540). *ศิลปะการสื่อความหมาย*. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พรีนซ์.
- จงดล เดชสุวรรณณ์. (2560). *การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์วิชา การเขียนโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา*.
- จงดล วจนะเสถียร. (2559). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบซินเนคติกส์*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร.กรุงเทพมหานคร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- จักรพันธ์ สีหานาด. (2559). การพัฒนาความสามารถทางการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวคิดการเสริมศักยภาพการเรี ด้วยเทคนิคการใช้คำถามแบบกระตุ้นให้คิดและแผนผังความคิด. วิทยานิพนธ์ กศม., มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. ปทุมธานี.
- จารุวรรณ เทวกุล. (2555). ความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพประเภทวิชาพาณิชยกรรม ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยอาชีวศึกษาฉะเชิงเทรา. สารนิพนธ์ กศ.ม. (ธุรกิจศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชนะ เวชกุล. (2542). การเขียนสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: บารมีการพิมพ์.
- ขริณี เดชจินดา. (2535). ทฤษฎีการแสวงหาความพึงพอใจไว้ว่า บุคคลพอใจจะกระทำสิ่งใด ๆ ที่ให้มีความสุขและจะหลีกเลี่ยงไม่กระทำในสิ่งที่เขาจะได้รับความทุกข์หรือความยากลำบาก. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2532). การเขียน 2. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- ดิเรก ฤกษ์ห่วย. (2528). ทศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำ ของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก. กรุงเทพฯ: เพรส แอนด์ดีไซน์.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2545). เรื่องสั้นและการเขียนเรื่องสั้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ธารอักษร.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาและอาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 9. ธารอักษร.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมีลัดดีมีเดีย. กรุงเทพฯ: เคทีพี คอมพ์ แอนด์คอนซัลท์.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2533). พัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2550). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2543). เกณฑ์การประเมิน (Rubric Assessment). วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์ 15 (พฤษภาคม-สิงหาคม): 77.
- บุญยเสนา ตริวิเศษ. (2554). การเขียนสร้างสรรค์. บุรีรัมย์: พิมพ์ลักษณ์.
- ประภาศรี สีหอำไพ. (2531). การเขียนสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ประสิทธิ์ กาพย์กลอน. (2518). การเขียนภาคปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- ปราณี สุรสิทธิ์. (2549). การเขียนสร้างสรรค์ เชิงวารสารศาสตร์. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปริญญา จเรรัตน์ และคณะ. (2546). ความพึงพอใจของเกษตรกรผู้ผลิตและผู้ใส่เสียบึงสัตว์ จังหวัดสุพรรณบุรี กิจกรรมนาหญ้าและพัฒนาอาชีพผลิตเสียบึงสัตว์เพื่อจำหน่าย การฝึกอบรมหลักสูตร "พัฒนานักวิจัยกรมปศุสัตว์เบื้องต้นรุ่นที่ 1". กรุงเทพฯ: กองอาหารสัตว์กรมปศุสัตว์.
- ปิยกุล เลาว์ณยศิริ. (2532). ความรู้ทั่วไปทางภาพยนตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พิมพ์ลักษณ์.
- พงษ์เทพ นาคอัน. (2555). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานรายวิชาการผลิตพันธุ์ไม้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. กำแพงเพชร : มปป.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พิศมัย อำไพพันธุ์. (2535). การเขียนเชิงสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. เชียงใหม่: โครงการตำราคณะศึกษามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูเชียงใหม่.
- มานพ ถนอมศรี. (2548). เรื่องสั้นคืออะไร. วารสารวิชาการ 8, 4 (ตุลาคม-ธันวาคม): 80-84.
- รังสรรค์ ฤทธิ์ผาด. (2550). ความพึงพอใจของประชาชนต่อการจัดการมูลฝอยของเทศบาล ตำบลแสงสว่าง อำเภอหนองแสง จังหวัดอุดรธานี. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัย บริหารจัดการสิ่งแวดล้อม, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์,
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2540). สถิติวิทยาการวิจัย(พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- วรรณา เครื่องเนียม. (2531). เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกและไม่ใช้แบบฝึก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี .มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์:กรุงเทพฯ.
- วรรณิ โสมประยูร. (2537). การเขียนแบบสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์. (2542). *การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น : สานต่อที่ท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: บริษัท เซ็นเตอร์ดีสคัฟเวอร์รี่ จำกัด.
- วิชัย เหลืองธรรมชาติ. (2531). *ความพึงพอใจและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมใหม่ของ ประชากร ในหมู่บ้านอพยพโครงการเชื่อมรัฐชพระภา(เขี้ยวหลาน) จังหวัด สุราษฎร์ธานี*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ, สาขาบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วิภาฤดี วิภาวิน. (2545). *การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ ระดับประถมศึกษา*. วารสารปาริชาติ, 14(2), 23-28.
- ศรีจันทร์ วิชาติตรง. (2542). *หลักภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏพระนคร.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *หลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *คู่มือการเรียนการสอนภาษาไทย คิดและเขียนเชิงสร้างสรรค์: เรียงความ ย่อความ และสรุปความ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระ การเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สมชาย พัฒนาชวนชม. (2555). *สอนเด็กให้คิด สอนศิษย์ให้ Scratch*. การเขียนโปรแกรม สำหรับเด็ก. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2564 จาก <https://kidsangsan.files.wordpress.com>
- สมพร มั่นตะสูตร. (2525). *การเขียนสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: มารมีการพิมพ์.
- สาโรช ไสยสมบัติ. (2534). *ความพึงพอใจในการทำงานของครูอาจารย์ โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัด กรมสามัญศึกษาจังหวัดร้อยเอ็ด*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.(2550). *การส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน*. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์, ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- สุทธิวรรณ อินทะกนก. (2559). *การเขียนเชิงสร้างสรรค์*. อุตรธานี: พิมพ์ลักษณ์ สำนักวิชาศึกษา ทั่วไป.

บรรณานุกรม (ต่อ)

สุมน อมรวิวัฒน์. (2533). การสอนโดยสร้างคร่ำครึและ โยนิโตมนสิการ. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ตรีรัตนสาร.

อธิกมาส มากจ๋ย. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามทฤษฎีสหบทเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนุรักษ์ ไชยอั้ง. (2555). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อ ความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคอกนิชันในการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

อรรถพร คำคม. (2546). การให้บริการสินเชื่อของธนาคารอาคารสงเคราะห์ : ศึกษาจากความคิดเห็น ของผู้ใช้บริการฝ่ายกิจการสาขากรุงเทพและปริมณฑล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชารัฐศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อัจฉรา ชุมภ. (2557). การพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แบบฝึกคิดและเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเถิน (ทำนางอุปถัมภ์). วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, จังหวัดเชียงใหม่.

อัจฉรา ชีวพันธ์. (2552). กิจกรรมการเขียนสร้างสรรค์ในชั้นประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 8.

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจพิจารณาเครื่องมือในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาษ เพ็งพุ่ม
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ดร.ทรงภพ ชุนมธุรส
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ดร.सारमारถ กมขุนทด
ศึกษานิเทศก์ด้านวัดและประเมินผล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
กำแพงเพชร เขต 2
4. คุณครูยุเวช ทองนวม
ตำแหน่งครูเชี่ยวชาญ วิชาเอกภาษาไทย โรงเรียนบ้านดงเย็น
5. อาจารย์อรรถเดช สรสุชาติ
อาจารย์ประจำสถาบันกวดวิชา King of Knowledge Academy (KKA)
จังหวัดนครราชสีมา

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) ตัวอย่างเอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch
- 2) แบบวัดความพึงพอใจ
- 3) ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถ ด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- 1) ตัวอย่างเอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch

เอกสารประกอบการสอน

**การเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC
ร่วมกับโปรแกรม Scratch**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ป.๖

ชื่อ _____ เลขที่ _____

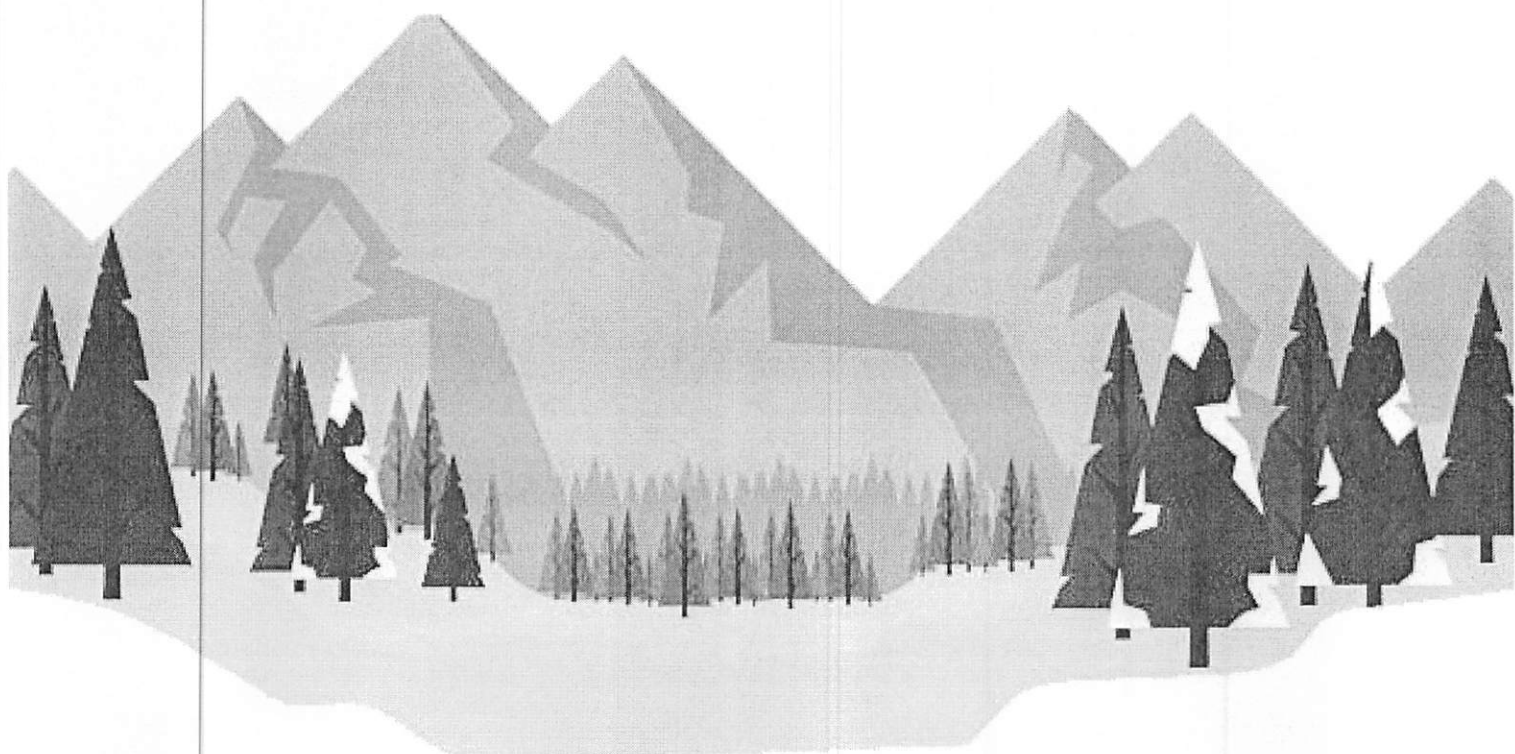
ผู้สอน
นางสาวชนนี มั่นตะสูตร

โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง
สพป. กท.๖ จ.กำแพงเพชร

คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการสอน

การจัดทำเอกสารประกอบการสอน การเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับ โปรแกรม Scratch กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เล่มนี้ สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ควบคู่กับโปรแกรม Scratch ในการพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะในการใช้เทคโนโลยีซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ สำหรับศตวรรษที่ ๒๑ และมีกลวิธี SCPC เป็นกลวิธีในการดำเนินการเขียนในขั้นตอนต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ และชัดเจน เอกสารประกอบการสอนนี้ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดทำขึ้นด้วยกัน ทั้งหมด ๘ แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาทั้งสิ้น ๑๖ ชั่วโมง (รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน) โดยมีวิธีการใช้ดังนี้

๑. ศึกษาคำชี้แจง/ขั้นตอนการใช้เอกสารประกอบการสอน
๒. ศึกษาทำความเข้าใจสาระ/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดของเอกสารประกอบการสอน
๓. ศึกษาทำความเข้าใจจุดประสงค์การเรียนรู้ของเอกสารประกอบการสอน
๔. เรียนรู้และลงมือทำเอกสารประกอบการสอนตั้งแต่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ - ๘ (เพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนไม่ควรข้ามขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้)
๕. ศึกษาเนื้อหาและคำชี้แจงในเอกสารประกอบการสอนก่อนลงมือทำทุกครั้ง
๖. ทำกิจกรรมในเอกสารประกอบการสอนแต่ละกิจกรรมตามลำดับและเวลาที่กำหนด



สาระ/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๒ การเขียน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความและเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ



ท ๒.๑ ป.๖/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน เหมาะสม



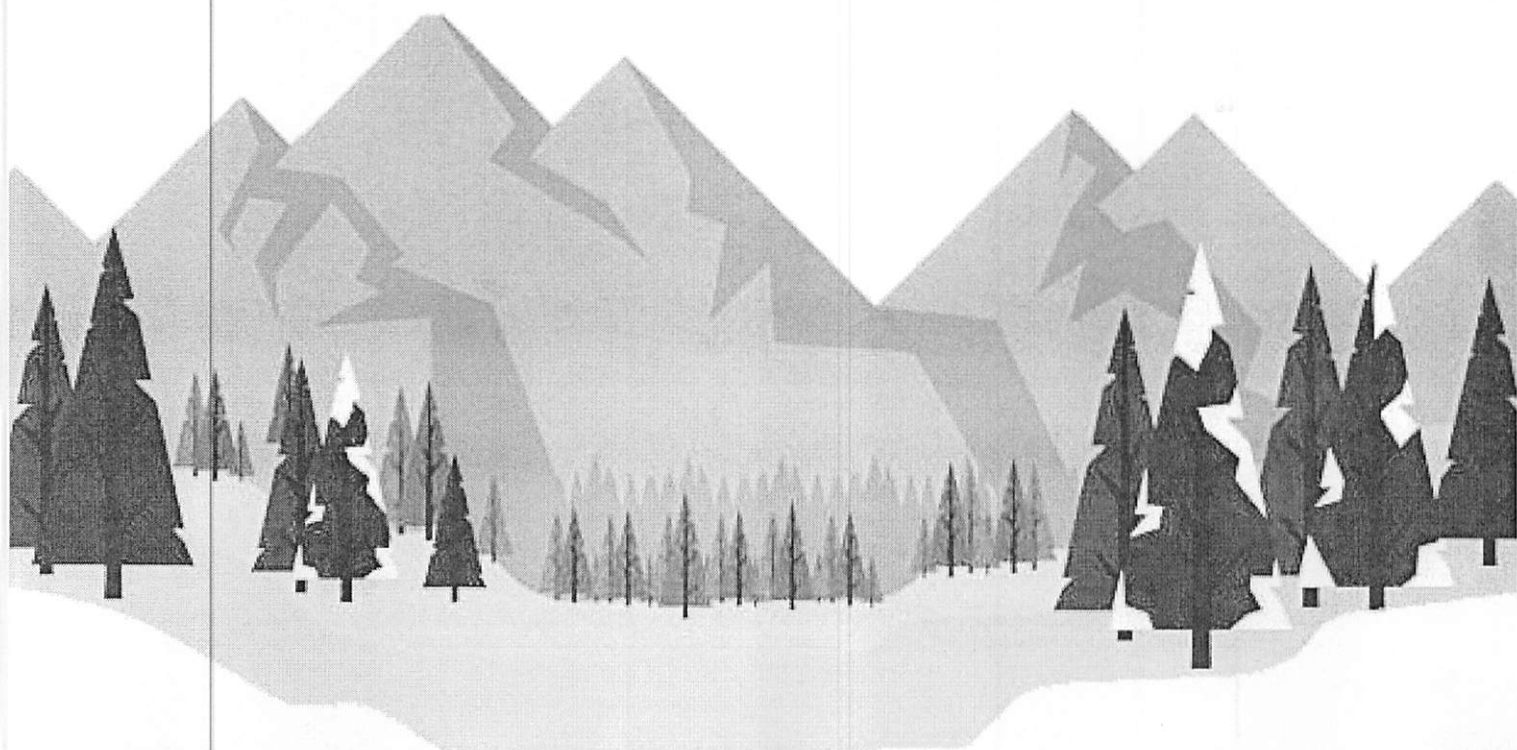
ท ๒.๑ ป.๖/๖ เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน



ท ๒.๑ ป.๖/๘ เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์



ท ๒.๑ ป.๖/๙ มีมารยาทในงานเขียน



สาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้

สาระสำคัญ

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานเขียนที่มุ่งถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของผู้เขียนผ่านทางตัวอักษร เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความคิด ความเข้าใจ มองเห็นภาพ มีมุมมอง ความรู้สึก และอารมณ์ร่วมไปกับผู้เขียนด้วย ผู้เขียนจึงต้องศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการคิด การเขียน รูปแบบการนำเสนอ กลวิธี รวมไปถึงการเลือกใช้ถ้อยคำสำนวน เพื่อสร้างงานเขียนที่มีความแปลกใหม่แตกต่างจากงานเขียนอื่น ๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

- นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉาก รวมไปถึงสามารถอธิบายวิธีการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉากได้
- นักเรียนรู้และเข้าใจลักษณะวิธีการวางโครงเรื่อง และสามารถอธิบายวิธีการวางโครงเรื่องได้
- นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการสร้างเรื่องเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถอธิบายวิธีการสร้างเรื่องเชิงสร้างสรรค์ได้
- นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับวิธีการสร้างเรื่องเชิงสร้างสรรค์ และสามารถอธิบายวิธีการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้
- นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับตัวโปรแกรม Scratch ได้

ด้านทักษะพิสัย (Process)

- นักเรียนสามารถกำหนด คัดเลือกตัวละครและฉากได้
- นักเรียนสามารถวางโครงเรื่องตามกลวิธี SCPC ได้อย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนสามารถวางโครงเรื่องและเชื่อมโยงเนื้อหาตามกลวิธีการเขียนได้
- นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้น และสามารถใช้โปรแกรม Scratch ในการสร้างชิ้นงานได้
- นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรม Scratch ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้
- นักเรียนสามารถเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ได้ (เรื่องตามจินตนาการ) โดยใช้ภาษาในการเรียบเรียงในการเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนมีมารยาทในการเขียน

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- นักเรียนเห็นคุณค่าของการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉาก
- นักเรียนเห็นคุณค่าของการวางโครงเรื่อง
- นักเรียนเห็นคุณค่าของโปรแกรม Scratch
- นักเรียนเห็นคุณค่าของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนเรื่องตามจินตนาการ)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวประมาณ ๑๕ - ๒๐ บรรทัด เวลา ๔๕ นาที พร้อมกำหนดชื่อเรื่อง



A large rectangular area with rounded corners, containing 20 horizontal lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page, providing a space for the student to write their story.

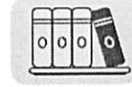
บันทึกกิจกรรมที่ได้เรียนรู้กันเถอะ



พื้นที่สร้างสรรค์



เรื่อง วิธีการสร้างฉาก และตัวละคร



๑

วิธีการสร้างตัวละคร

การสร้างตัวละคร ผู้เขียนควรพิจารณา ดังนี้

- ๑) สร้างตัวละครให้สมจริง แม้ว่าตัวละครในเรื่องสั้นจะเป็นตัวละครที่ผู้เขียนสมมติหรือจินตนาการขึ้นมาก็ตาม แต่ตัวละครในเรื่องก็คือแบบจำลองชีวิตมนุษย์หรือสัตว์จริง ๆ ทั้งทางด้านจิตใจและพฤติกรรมกระทำต่าง ๆ ของตัวละครควรเป็นสิ่งสามารถแสดงออกมาได้ ในกรณีที่สร้างตัวละครไม่สมจริงหรือเกินจริงเพื่อจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้เขียนจะต้องพิจารณาว่าจะสร้างตัวละครอย่างไร ในลักษณะใดจึงจะสอดคล้องกับแก่นเรื่องได้ดีที่สุด
- ๒) การแนะนำตัวละคร ผู้เขียนให้รายละเอียดไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางกายภาพ ลักษณะนิสัย ที่มาหรือแม้แต่ความรู้สึกนึกคิด
- ๓) ตัวละครมีลักษณะนิสัยคงที่หรือมีการเปลี่ยนแปลง
 - ลักษณะนิสัยของตัวละครที่คงที่ คือ การที่ตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไรในตอนต้นเรื่อง ก็เป็นไปอย่างนั้นจนจบเรื่อง
 - ลักษณะนิสัยที่มีการเปลี่ยนแปลง คือ การที่ตัวละครมีนิสัยที่เปลี่ยนไปจากต้นเรื่องเพราะอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม

๒

วิธีการสร้างฉาก

การสร้างฉาก ผู้เขียนควรพิจารณา ดังนี้

สร้างฉากให้มีความสมจริง การกำหนดฉากในเรื่องนั้น ๆ ผู้เขียนต้องใช้สถานที่จริงเป็นฉาก ควรบรรยายรายละเอียดของฉากให้ถูกต้องตามสภาพความเป็นจริง และมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ตลอดจนลักษณะบุคลิกของตัวละคร แม้ว่าผู้เขียนจะสร้างฉากจินตนาการก็ตามผู้เขียนต้องคำนึงถึง ความชัดเจนและถูกต้องของฉากเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพตาม

อ้างอิง

อนุรักษ์ ไชยยัง. (๒๕๕๕). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคอนนิชันในการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๔. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



เรื่อง กลวิธี SCPC



๑

ความหมายและหลักการของกลวิธี SCPC

กลวิธี SCPC เป็นกลวิธีการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๔ โดย วิเชนทร์ แดงเจอร์, เพอร์รี่ และ เบราร์น อาจารย์มหาวิทยาลัยลองวูด ประเทศสหรัฐอเมริกา

ความหมายและหลักการของกลวิธี SCPC

กลวิธี SCPC หมายถึง วิธีการเรียนการสอนเขียนที่เสริมสร้างพัฒนาทักษะการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ และสร้างงานเขียนที่ต่อเนื่องกันเป็นลำดับเพื่อพัฒนาความสามารถที่จะสร้างสรรค์งานเขียน โดยช่วยให้นักเรียนอธิบายแนวคิด จัดระเบียบความคิด และองค์ประกอบพื้นฐานของเนื้อเรื่อง

๒

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC กลวิธี SCPC ประกอบด้วยขั้นตอน ๔ ขั้นตอน คือ

S

(suggest)

ขั้นกำหนดตัวละคร
และฉาก

>>> เสนอตัวละคร
และสร้างฉากของ
เรื่องจากประสบการณ์
เดิมของนักเรียนพร้อม
ทั้งให้เหตุผลประกอบ
ในการเลือก

C

(choose)

ขั้นคัดเลือกตัวละคร
และฉาก

>>> วางแผนในการ
เขียน พร้อมทั้งคิด
พิจารณาเลือกตัว
ละครและฉากที่จะ
ปรากฏในเนื้อเรื่อง
อีกครั้ง

P

(plan)

ขั้นวางโครงเรื่อง

>>> วางโครงเรื่อง
เพื่อพัฒนาเป็นเนื้อ
เรื่องจากขั้นตอนที่
ผ่านมา ประกอบด้วย
การเปิดเรื่อง การ
ดำเนินเรื่อง และการ
ปิดเรื่อง

C

(compose)

การสร้างงานเขียน

>>> นำเนื้อหาในแต่ละ
ส่วนมาประกอบกัน
เป็นเรื่องที่สมบูรณ์
ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับ
โครงเรื่องที่ตั้งไว้ และ
ทำการตรวจสอบ
แก้ไขการใช้ภาษาและ
ความถูกต้องของเนื้อ
เรื่องทั้งหมด

อ้างอิง

อนุรักษ์ ไชยยัง. (๒๕๕๕). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคอกนิชันในการเขียนภาษาไทย ของนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ ๔. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



เรื่อง กลวิธี SCPC



คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนแผนภาพความคิดกลวิธี SCPC พร้อมอธิบายความหมาย

SCPC

เรื่อง วิธีการวางโครงเรื่อง



๑. ระดมความคิดเพื่อให้ได้แนวคิดในการเขียนโครงเรื่อง



นักเรียนควรเขียนแนวคิดเป็นอันดับแรก จึงจะสามารถพัฒนาไปเป็นเรื่องราวฉบับสมบูรณ์ได้ และลองเขียนทุกอย่างที่นักเรียนคิดได้ หรือเขียนแนวคิดต่าง ๆ ออกมาเป็นรายการ ไม่ต้องกังวลว่าเรื่องจะมีความสมเหตุสมผลหรือไม่ และพยายามเขียนแนวคิดของเรื่องที่เป็นไปได้ ออกมาก่อน

- ระดมความคิดเกี่ยวกับแนวคิดของเรื่อง ตัวละคร ฉากท้องเรื่อง หรือแนวคิดเรื่องฉากต่าง ๆ เท่าที่นักเรียนคิดออก
- เขียนแผนผังความคิดเพื่อพัฒนาแนวคิดให้ออกมาเป็นภาพ



๒. เขียนสมมุติฐานหรือบทสรุปของเรื่อง



สมมุติฐาน คือแนวคิดพื้นฐานของเรื่อง นักเรียนอาจจะเริ่มจากประโยคแค่ประโยคเดียว แต่ให้ลงมือเขียนไปเรื่อย ๆ



๓. ตัดสินใจว่าต้องการให้โครงเรื่องละเอียดแค่ไหน



นักเรียนอาจจะเขียนสรุปแต่ละฉากไว้ในประโยคเดียว หรืออาจจะเขียนทุกอย่างที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากลงไปก็ได้ เพราะทั้งสองเทคนิคนี้สามารถใช้ในการเขียนโครงเรื่อง และเนื้อเรื่องที่ตีได้เช่นกัน

- จำไว้ว่านักเรียนสามารถเพิ่มรายละเอียดโครงร่างเนื้อเรื่องเพิ่มเติมได้เสมอ เพราะฉะนั้นไม่ต้องกังวลว่าจะต้องเขียนทุกอย่างออกมาในทันที



๔. เขียนโครงร่างที่มีทั้งลำดับตัวเลขและตัวหนังสือเพื่อเรียงลำดับข้อมูล



โครงร่างที่มีทั้งลำดับตัวเลขและตัวหนังสือเหมาะกับการสร้างชั้นของข้อมูล เหมาะจะนำมาใช้กับโครงร่างเนื้อเรื่อง โครงร่างพื้นฐานอาจจะมีชั้นข้อมูล ๑ หรือ ๒ ชั้น แต่นักเรียนสามารถเพิ่มชั้นเข้าไปได้ถ้านักเรียนต้องการได้โครงร่างที่ละเอียดกว่านั้น



๕. เริ่มจากตอนต้นเรื่องไปถึงท้ายเรื่อง



เนื่องจากนักเรียนวางปมหลักของเรื่องไว้เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนนี้จะง่ายขึ้น คือการลำดับฉากต่าง ๆ ตามปมหลักของเรื่อง



๖. เขียนสรุปอธิบายแต่ละฉากใน ๑ ประโยค



วิธีนี้เป็นการรวบประเด็นหลักเข้าไปในโครงร่างเนื้อเรื่อง ใส่แต่ละฉากในเนื้อเรื่องลงไป และใส่ประเด็นหลักที่บอกว่าจะต้องมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นถึงจะเชื่อมประเด็นของโครงเรื่องเหล่านั้นด้วยกันได้



๗. เพิ่มรายละเอียดแต่ละฉากได้ตามต้องการ



นักเรียนไม่จำเป็นต้องใส่รายละเอียดลงไปโครงเรื่อง แต่มันจะช่วยให้นักเรียนเขียนเรื่องได้ง่ายขึ้นทีหลัง แล้วแต่วิธีการเขียนของนักเรียน เช่น

- เขียนชื่อตัวละครที่อยู่ในฉากนั้นทั้งหมด
- เขียนทุกการกระทำที่เกิดขึ้นในฉากนั้น
- หมายเหตุรายละเอียดสำคัญที่ใช้อธิบายลักษณะ เกริ่นการณ์ สร้างความตึงเครียด และอื่น ๆ



อ้างอิง

การวางโครงเรื่อง. สืบค้นเมื่อ ๘ ธันวาคม ๒๕๖๓ , จากโรงเรียนบ้านหนองชุมแสง. เข้าถึงจาก <https://th.wikihow.com>



2) แบบวัดความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนของครู

ชื่อครูผู้สอน นางสาวชนิ มั่นตระกูล กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
ปีการศึกษา ๒๕๖๓

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนของครู เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลยุทธ์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้

๕ : มากที่สุด

๔ : มาก

๓ : ปานกลาง

๒ : น้อย

๑ : น้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		๕	๔	๓	๒	๑
๑	ครูมีการเตรียมการสอน และจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน					
๒	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล					
๓	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย					
๔	ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา ให้ความสับสนแก่นักเรียนอย่างทั่วถึง และยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนขณะสอน					
๕	ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ					
๖	ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย					
๗	ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ย้ำแนวความสับสนแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม					
๘	รูปแบบของกิจกรรมน่าสนใจ ทำให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับเนื้อหา					
๙	รูปแบบของกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น					
๑๐	รูปแบบของกิจกรรมมีขั้นตอนในการเรียนรู้ที่ตรงประเด็น					
๑๑	เนื้อหาของกิจกรรม เหมาะกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน					
๑๒	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
๑๓	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
๑๔	อุปกรณ์มีความพร้อมต่อการใช้งานของนักเรียน					
๑๕	นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจและทักษะตามเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้					
๑๖	นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของตนเอง					
๑๗	นักเรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองในการคิด แก้ปัญหา และการเรียนรู้					
๑๘	นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
๑๙	นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นได้					
๒๐	นักเรียนมีความสุข และสนุกสนานในการทำกิจกรรม					

สรุปผลการประเมิน

- ๘๐ - ๑๐๐ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
- ๗๐ - ๗๙ ระดับความพึงพอใจมาก
- ๖๐ - ๖๙ ระดับความพึงพอใจปานกลาง
- ๕๐ - ๕๙ ระดับความพึงพอใจน้อย
- น้อยกว่า ๕๐ ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

3) ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์

เวลา ๒ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนนี มั่นตะสูตร

วันที่สอน _____

๑. สาระ/มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๒ การเขียน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

๒. สาระการเรียนรู้

๑. การเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

๒. การใช้คำได้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม

๓. ตัวชี้วัด

ท ๒.๑ ป.๖/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน เหมาะสม

ท ๒.๑ ป.๖/๘ เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

ท ๒.๑ ป.๖/๙ มีมารยาทในงานเขียน

๔. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานเขียนที่มุ่งถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของผู้เขียนผ่านทางตัวอักษร เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความคิด ความเข้าใจ มองเห็นภาพ มีมุมมอง ความรู้สึก และอารมณ์ร่วมไปกับผู้เขียนด้วย ผู้เขียนจึงต้องศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการคิด การเขียน รูปแบบการนำเสนอ กลวิธี รวมไปถึงการเลือกใช้ถ้อยคำสำนวน เพื่อสร้างงานเขียนที่มีความแปลกใหม่แตกต่างจากงานเขียนอื่น ๆ

๕. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

- นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้

ด้านทักษะพิสัย (Process)

- นักเรียนสามารถเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ได้ (เรื่องตามจินตนาการ)
- นักเรียนมีมารยาทในการเขียน

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- นักเรียนบอกความสำคัญของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์สุจริต | <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย |
| <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง | <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ | |

๗. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๘. ความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน

๑. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลสารสนเทศเสริมประสบการณ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ
๒. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเรื่องราว เหตุการณ์ของเรื่องที่อ่าน
๓. นักเรียนสามารถถ่ายทอดความเข้าใจ ความคิดเห็น และคุณค่าจากเรื่องที่อ่านโดยการเขียน

๙. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้

ขั้นนำ (ชั่วโมงที่ ๑)

๑. ครูอธิบายชี้แจงเกี่ยวกับเรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์พอสังเขป และแจกเอกสารประกอบการสอนเรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์(๕ นาที)

๒. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการ ความยาวประมาณ ๑๕ - ๒๐ บรรทัด (๔๕ นาที)
๓. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปและซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับการเขียนสร้างสรรค์ (๑๐ นาที)

ขั้นสอน (ชั่วโมงที่ ๒)

๑. นักเรียนทำกิจกรรม “กล่องปริศนา” โดยส่งตัวแทนออกมาจับฉลากจากกล่องปริศนาที่คุณครูเตรียมไว้ ภายในกล่องจะมีลูกปิงปองที่เขียนชื่อสัตว์ชนิดต่าง ๆ บรรจุอยู่ เช่น เสือ ลิง ม้า สิงโต ช้าง งู กบ เต่า นกแมว เป็นต้น ให้นักเรียนสุ่มจับลูกปิงปองออกมาจำนวน ๓ ลูก (๑๐ นาที)
๒. เมื่อนักเรียนจับฉลากลูกปิงปองในชุดของสัตว์ได้แล้ว ขั้นต่อไปครูจะเปลี่ยนลูกปิงปองชุดใหม่เป็นเรื่องของฉาก เช่น ทะเล ป่าใหญ่ หุ่นนา ชุมชน เมืองใหญ่ ภูเขา เป็นต้น ให้นักเรียนสุ่มจับลูกปิงปองออกมาจำนวน ๓ ลูก (๑๐ นาที)
๓. นักเรียนช่วยกันแต่งเรื่องเชิงสร้างสรรค์ตามจินตนาการจากโจทย์ที่นักเรียนจับได้ โดยคุณครูจะเป็นผู้เขียนเรื่องของนักเรียนลงบนกระดานหน้าชั้นเรียน (๒๕ นาที)

ขั้นสรุป

๑. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเรื่องเชิงสร้างสรรค์ที่นักเรียนร่วมกันแต่ง (๕ นาที)
๒. ครูให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับกิจกรรมที่ผ่านมา พร้อมกับเชื่อมโยงว่ามีอะไรบ้างที่นักเรียนสังเกตได้เป็นภาพหลัก ๆ เช่น มีตัวละคร มีฉาก และการดำเนินเรื่องราว (๑๐ นาที)

๑๐. สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

- แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์ (เขียนเรื่องตามจินตนาการ)
- เกมกล่องปริศนา

๑๑. ภาระงาน

- แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์

๑๒. แหล่งการเรียนรู้

- ห้องสมุด

- ห้องคอมพิวเตอร์

๑๓. การวัด/ประเมินผล

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านทักษะพิสัย (Process)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนสามารถเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ได้ (เรื่องตามจินตนาการ)	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนมีมารยาทในการเขียน	ตรวจผลงาน	แบบประเมินคุณภาพผลงาน	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนบอกความสำคัญของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้	สังเกตพฤติกรรม การเข้าเรียน การปฏิบัติกิจกรรม และการส่งงานของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม	ไม่ต่ำกว่าระดับ คุณภาพ ๓

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนเรื่องตามจินตนาการ)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวประมาณ ๑๕ - ๒๐ บรรทัด เวลา ๔๕ นาที พร้อมกำหนดชื่อเรื่อง



เรื่อง ความฝันของเด็กชายเดวิด (ทั้งกลาง)

ณ เมืองแห่งหนึ่ง ซึ่งมีบ้านของเดวิดกับครอบครัวอยู่ ในเมืองแห่งนี้เดวิด พ่อกับแม่ ได้ส่งเดวิดไปเข้าเรียนในโรงเรียนที่ชื่อที่ไกลและห่างไกล เดวิดเรียนอยู่เพียงแค่ 5 วันเท่านั้น เขาก็กลับบ้านแล้ว และได้กินนึ่งของน้องผู้ซนตลอดทุก และเรื่องเขา เขาเรียนได้ 12 ปี เดวิดได้ส่งไปขมาเขา ในตอนที่เขาออก มาจากที่นี่ เขาเรียนและเห็นคนที่รวยที่สุดในเมือง และได้รู้ถึงฝันไว้ว่า เขาจะไป ได้เที่ยวรอบโลกไปในประเทศต่างๆ และมีอสังขาคือ เดวิดเขาเดวิดเขา ออกมา ออกไปเที่ยวชมโลกอันกว้าง ในตอนนี้ครอบครัวเขาได้ถามเด็กชายว่า เมื่อโตขึ้น นึกเรียนอยากเรียนอะไรหรือทำอะไร เด็กชายเรียนทุกคนตอบกันอย่างดี แต่เดวิดกลับ ไม่ได้ตอบอะไรสักอย่างกับความคิดของเดวิดเขาเดวิดเขา เมื่อเวลาผ่านไป 7 ปี เดวิดเขา เดวิดเขาก็มีอายุถึง 19 ปีแล้ว เดวิดเขาเดวิดเขาได้เลิกเรียนและเขาเริ่มทำงานที่ร้าน เริ่มสามวัน แต่พ่อกับแม่นั้นไม่ยอมให้เดวิดเขาเดวิดเขาทำงานและไปทำงานที่อื่น ที่ดีเลย พ่อกับแม่นั้นจึง เดวิดเขาเดวิดเขาได้เลิกเรียน จึงทำงานในเดวิดเขาเดวิดเขาเดวิดเขา เดวิดเขาได้ส่งเรื่องเล่าพ่อกับแม่และครอบครัว แล้วเดวิดเขาเดวิดเขาก็ได้สามวันออกไป ไปด้วยที่เขารู้จักๆ อีกชื่อและแม่ เดวิดเขาเดวิดเขาได้เงิน เครื่องบินและตรงไปยังประเทศ ต่างๆ ได้แค่ ๕ เดือน และในขณะนี้ เขายู่ที่ประเทศไนจีเรีย ซึ่งในประเทศนี้ ที่สูงที่สุดชั้นราวๆ 2000 เมตร เขานั้นได้พยามปีนเขาอันสูงชัน อสังขาคือ ยากลำบาก จนถึงยอดเขา เดวิดเขาเดวิดเขาได้ตั้งเต็นท์อยู่กินนอนเป็นเวลา 2 วัน และวันที่ ๓ เดวิดเขาเดวิดเขาก็ได้ตั้งเต็นท์อยู่กินนอนที่นั่น เดวิดเขาเดวิดเขาได้ประมาณทำให้นอน พอลดึกลงมาจากเขานั้น เขาเห็นคอกวัวร้องลงมาอย่าง ที่มัน จนเขานั้นเขาแต่อาอานว่า อ่าพืงตางซึ่งไม่ได้ ไม่ใช่ในโลกเขา เขาเองอย่างนี้ที่ไปทำมา จนร่างกายของเขาถึงขั้นหนัก และเดวิดเขาเดวิดเขาก็ได้ปลดปล่อยเขาใจลง

15/20

ตัวอย่างผลงานการบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

แบบบันทึกกิจกรรมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

คำชี้แจง : ให้นักเรียนบันทึกกิจกรรม "กล่องปริศนา" ลงในแบบบันทึกกิจกรรม



ฉากที่ ๑

ป่าใหญ่

ฉากที่ ๒

ศาล

ฉากที่ ๓

ทะเลทราย

ตัวละครที่ ๑

ทอม

ตัวละครที่ ๒

จระเข้

ตัวละครที่ ๓

ลีโอ

เนื้อเรื่อง

กาลครั้งหนึ่งมี ๑ สหายเพื่อนรักอาศัยอยู่ต่างถิ่นกันคนอยู่อาศัยอยู่ในป่าใหญ่ ลีโออาศัยอยู่ในทะเลทราย ส่วนจระเข้อาศัยอยู่ในทะเลสาบหรือ ตามเกร็ดชีวิตประจำวันเพื่อนรัก จึงออกเดินทางไปในจระเข้โดยการพบเรือไปในทะเลสาบนั้นแต่ไม่ทันมองเห็นเรือจนหนีขนาดในเรือจึงขึ้นเข้ากับเรือในทะเลสาบในป่าใหญ่ทำให้เรือนั้นจมลงน้ำในป่าช่วยจระเข้ไปเรือได้ขึ้นเข้าลีโอว่าทำไมใส่เสื้อเพื่อหนีจระเข้บอกให้มันขึ้นแล้วจระเข้ก็พาไปหาบ้านไปขังขังและเก็บของหน้าต่งไป ลีโออาศัยอยู่ในกลางที่ทะเลทรายอันร้อนระอุ ลีโอรู้สึกกระหายน้ำจืดจืดออกไปค้นหาน้ำไม่ทันไรลีโอก็เป็นลมล้มลงขณะนั้นจระเข้และนมได้เดินมาพบลีโอที่ล้มลงก็จระเข้ก็คิดหาวิธีที่จะช่วย ลีโอเพื่อนรักจากนั้นได้หันมาสังเกตดูเนินที่กระดกของพขรที่อยู่นั้นใกล้ๆกับเลขบอกให้จระเข้เอาหางมาตจนขาดจากนั้นนมจืดน้ำกระดกของพขรไปให้ลีโอดื่มแล้วเพียงเล็กน้อยก็ทำให้ลีโอฟื้นจากการกระดกน้ำจากนั้นลีโอก็สามชีวิตได้ปรึกษาหาวิธีหนีในเรือของทอมย้ายที่อยู่อาศัยเพื่อที่จะอยู่ร่วมกันและได้สรุปจะหาร้านไปอาศัยอยู่ในป่าใหญ่ถ้ามีดามมอดมสมบูรณ์ มีทั้งน้ำ และแหล่งอาหารเมื่อตกลงกันเป็นที่เรียบร้อยแล้วลีโอทอมสามชีวิตพากันออกเดินทางไปที่ป่าใหญ่และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง เรียนรู้และทดลองใช้โปรแกรม Scratch เวลา ๒ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนิ มั่นตะสุตร

วันที่สอน _____

๑. สาระ/มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๒ การเขียน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราว ในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษา ค้นคว้า อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. สาระการเรียนรู้

๓. การใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้น

๔. รู้จักเครื่องมือภายในตัวโปรแกรม Scratch

๓. ตัวชี้วัด

ท ๒.๑ ป.๖/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน เหมาะสม

ท ๒.๑ ป.๖/๖ เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน

ท ๒.๑ ป.๖/๘ เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์

ท ๒.๑ ป.๖/๙ มีมารยาทในงานเขียน

๔. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

โปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยสถาบัน MIT (The Massachusetts Institute of Technology) เป็นโปรแกรมที่มีบล็อกคำสั่งที่นำมาวางต่อกัน โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องพิมพ์คำสั่งใหม่ทั้งหมด จึงช่วยลดข้อผิดพลาดในการพิมพ์ เป็นโปรแกรมที่สามารถให้ผู้เรียนสร้างภาพอนิเมชัน สร้างโปรแกรมการมีปฏิสัมพันธ์ และสร้างเกมได้ อีกทั้งโปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมที่ส่งเสริมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และทักษะด้าน ICT จะเป็นเหตุให้ผู้เรียนเกิดความคิดอย่างเป็นผลอย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

๕. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

- นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับตัวโปรแกรม Scratch ได้

ด้านทักษะพิสัย (Process)

- นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นได้

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- นักเรียนบอกความสำคัญของโปรแกรม Scratch ได้

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> รักษาดี ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์สุจริต | <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย |
| <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง | <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ | |

๗. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๘. ความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน

๔. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลสารสนเทศเสริมประสบการณ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ
๕. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเรื่องราว เหตุการณ์ของเรื่องทีอ่าน
๖. นักเรียนสามารถถ่ายทอดความเข้าใจ ความคิดเห็น และคุณค่าจากเรื่องทีอ่านโดยการเขียน

๙. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้

ขั้นนำ (ชั่วโมงที่ ๑ ห้องคอมพิวเตอร์)

๔. นักเรียนดูคลิปวิดีโอเพื่อทำความรู้จักกับโปรแกรม Scratch เบื้องต้น
<https://www.youtube.com/watch?v=5gEwx9RQgU&t=75s> (๑๐ นาที)
๕. ครูสุ่มถามนักเรียนเกี่ยวกับโปรแกรม Scratch เบื้องต้น เรื่องของลักษณะการทำงาน และการใช้งาน (๑๐ นาที)
๖. นักเรียนดูคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการสร้างฉากและตัวละครในโปรแกรม Scratch
<https://www.youtube.com/watch?v=eGd๕๐ZolgHE> (๔๐ นาที)

ชั้นสอน (ชั่วโมงที่ ๒ ห้องคอมพิวเตอร์)

๔. ครูให้นักเรียนจับคู่เป็นบัดดี้เพื่อที่จะคอยช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ และการทำงาน (๕ นาที)
๕. จากกิจกรรมการเมื่อคาบที่แล้ว (แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑) ให้นักเรียนนำภาพฉาก และตัวละครที่นักเรียนช่วยกันแต่งมาสร้างในโปรแกรม Scratch โดยมีครูคอยให้คำปรึกษา ชี้แนะเมื่อนักเรียนเกิดข้อสงสัย หรือมีปัญหาในการใช้โปรแกรม (๔๐ นาที)

ขั้นสรุป

๓. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเรียนรู้โปรแกรม Scratch (๑๐ นาที)
๔. ครูให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับโปรแกรม Scratch เชื่อมโยงจากกิจกรรมที่ผ่านมา ในเรื่องของการสร้างฉาก และตัวละคร (๕ นาที)

๑๐. สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

- คลิปวิดีโอแนะนำโปรแกรม Scratch
 - <https://www.youtube.com/watch?v=5gEwx9ROgU&t=75s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=eGd&oZolGHE>
- โปรแกรม Scratch
- แบบบันทึกกิจกรรม

๑๑. ภาระงาน

- สร้างชิ้นงานในโปรแกรม Scratch

๑๒. แหล่งการเรียนรู้

- ห้องสมุด
- ห้องคอมพิวเตอร์

๑๓. การวัด/ประเมินผล

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับตัวโปรแกรม Scratch ได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านทักษะพิสัย (Process)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้นได้	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงานการใช้โปรแกรม Scratch	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนบอกความสำคัญของโปรแกรม Scratch ได้	สังเกตพฤติกรรม การเข้าเรียน การปฏิบัติกิจกรรม และการส่งงานของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม	ไม่ต่ำกว่าระดับคุณภาพ ๓

ตัวอย่างผลงานนักเรียนประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ทิวทัศน์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch |
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

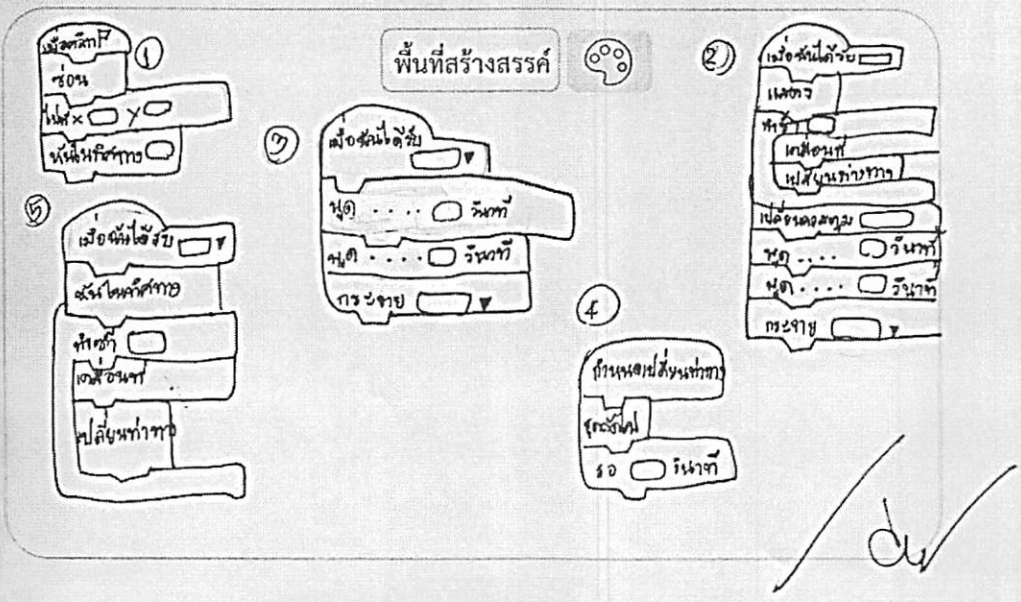
แบบบันทึกกิจกรรมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

บันทึกกิจกรรมที่ได้เรียนรู้กันเถอะ



ผู้เรียนได้เรียนรู้จากโปรแกรม Scratch

ตัวละคร คือ 1. แมวคลีก (สีเสื้อ) 2. ซ่อนเสียง 3. โยนที่ $x - y - 3$ นกในนกคิกทาว
- 2. แมวคลีกได้ใจ 2.1 แสดง 2.2 ทำซ้ำสีเสื้อจนเสื้อ 2.3 เคลื่อนที่สีฟ้า 2.4 เปลี่ยนท่าทาง
(สีชมพู) 2.3 และ 2.4 ใส่ในทำซ้ำ (สีเสื้อ) 2.5 เปลี่ยนคอของแมวเป็น 2.6 นก 2.7 นก
2.8 กระชาก 3. แมวคลีกได้ใจ 3.1 นก 3.2 นก 3.3 กระชาก 4. จีรอน 4.1 ชุดตัวไป
(สีฟ้า) 4.2 รอ - จีรอน (สีเสื้อจนเสื้อ) 5. แมวคลีกได้ใจ 5.1 นกในนกคิกทาว สีฟ้า
5.2 ทำซ้ำ (สีเสื้อจนเสื้อ) 5.3 เคลื่อนที่ (สีฟ้า) 5.4 เปลี่ยนท่าทาง 5.3 และ 5.4
ใส่ในทำซ้ำ



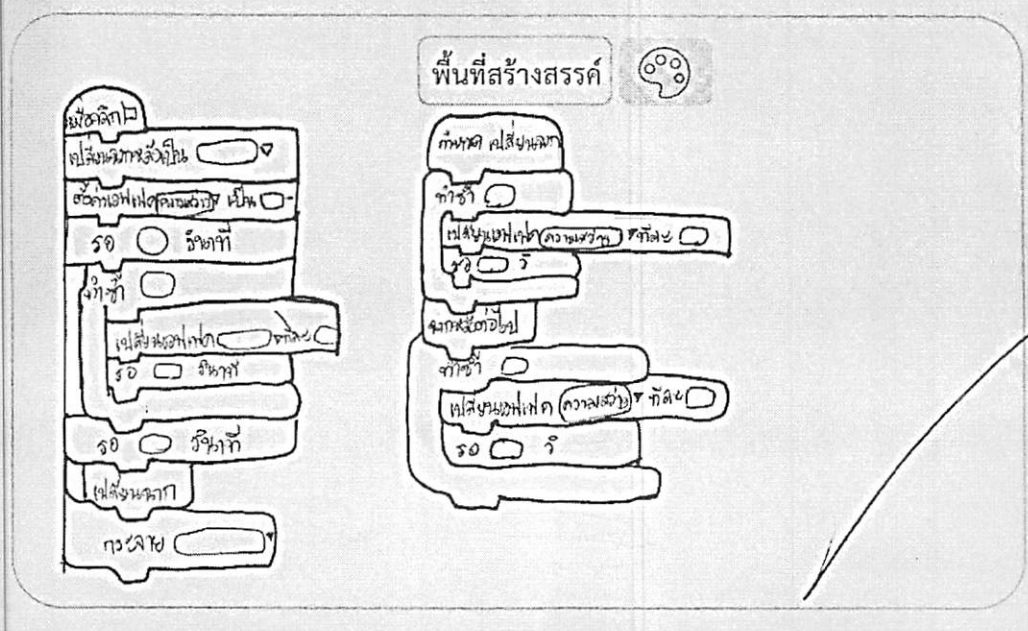
แบบบันทึกกิจกรรมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

บันทึกกิจกรรมที่ได้เรียนรู้กันเถอะ



สิ่งที่ได้เรียนรู้จากโปรแกรม Scratch

วิธีการเปลี่ยนฉาก คือ 1. เมื่คลิก (สีเหลือง) 2. เปลี่ยนฉากหลังเป็น (สีม่วง) 3. ตั้งค่าของไฟฟีด (สีม่วง) (ความสว่าง) 4. รอ (ทีวี) (สีเหลือง) 5. ทำซ้ำ (สีส้ม) 6. เปลี่ยนฉากหลัง (ความสว่าง) 7. รอ (แล้วแต่) 8. วิ 6 และ 7 ใส่ในทำซ้ำ 8. รอ 3 วิ 9. เปลี่ยนฉาก 10. กระดาษฉากที่ 1 (สีเหลือง) 11. กำหนดเปลี่ยนฉาก (สีชมพู) 12. ทำซ้ำ (สีส้ม) 13. เปลี่ยนฉากเปิด ความสว่าง (สีม่วง) 14. รอ (ทีวี) 15 และ 14 ใส่ในทำซ้ำ 15 ฉากหลังต่อไป ในทำซ้ำ (-) 16 เปลี่ยนฉากเปิด (สีม่วง) 17. รอ - วิ 16 และ 17 ใส่ในทำซ้ำ



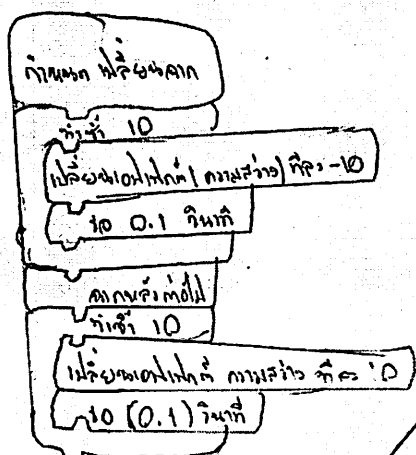
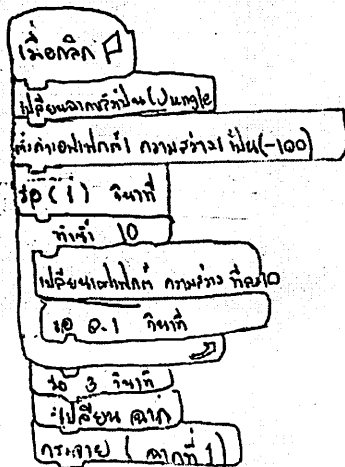
บันทึกกิจกรรมที่ได้เรียนรู้กันเถอะ



การสำรวจโลกจากโปรแกรม scratch

- | | |
|--|---|
| 1) เปลี่ยนฉาก | 1 กำหนด เปลี่ยนฉาก |
| 2 = เมื่อคลิก | 2 ท้าหัว (10) |
| 2 - เปลี่ยนฉากหลังเป็น (Jungle) | 3 เปลี่ยนเอฟเฟกต์ (ความสว่าง) ที่ลบ (-10) |
| 3 = ท้องฟ้าเอฟเฟกต์ (ความสว่าง) เพิ่มขึ้น (-100) | 4 30 (0.1) วินาที |
| 4 = 30 (1) วินาที | 5 ฉากหลังมืดไป |
| 5 = ท้าหัว (10) | 6 ท้าหัว (10) |
| 6 = เปลี่ยนเอฟเฟกต์ (ความสว่าง) ที่ลบ 10 | 7 เปลี่ยนเอฟเฟกต์ (ความสว่าง) ที่ลบ (10) |
| 7 = 30 (0.1) วินาที | 8 30 (0.1) วินาที |
| 8 = 30 (0) วินาที | |
| 9 = เปลี่ยนฉาก | |
| 10 = กระจาย (ฉากที่ 1) | |

พื้นที่สร้างสรรค์





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง การกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉาก เวลา ๔ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนนี มั่นตะสุตร

วันที่สอน _____

๑. สาระ/มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๒ การเขียน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษา ค้นคว้า อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. สาระการเรียนรู้

๕. การกำหนด คัดเลือกตัวละครและฉาก

๓. ตัวชี้วัด

- ท ๒.๑ ป.๖/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน เหมาะสม
- ท ๒.๑ ป.๖/๖ เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน
- ท ๒.๑ ป.๖/๘ เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- ท ๒.๑ ป.๖/๙ มีมารยาทในงานเขียน

๔. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การกำหนดและคัดเลือกตัวละคร ฉาก เป็นสิ่งสำคัญในการเขียนเรื่องจะขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ได้ การสร้างตัวละครและฉากจากประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้เขียนจะช่วยให้เนื้อเรื่องมีความสมจริง นอกจากนี้การบรรยายให้รายละเอียดของตัวละครและฉากที่มีความสอดคล้องกัน ยังช่วยให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตามกับเนื้อเรื่องได้

๕. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

- นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉาก
- นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉากได้

ด้านทักษะพิสัย (Process)

- นักเรียนสามารถกำหนด คัดเลือกตัวละครและฉากได้
- นักเรียนมีมารยาทในการเขียน

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- นักเรียนบอกความสำคัญของการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉากได้

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์สุจริต | <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย |
| <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง | <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ | |

๗. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๘. ความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน

๗. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลสารสนเทศเสริมประสบการณ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ
๘. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเรื่องราว เหตุการณ์ของเรื่องที่อ่าน
๙. นักเรียนสามารถถ่ายทอดความเข้าใจ ความคิดเห็น และคุณค่าจากเรื่องที่อ่านโดยการเขียน

๙. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้

ขั้นนำ (ชั่วโมงที่ ๑ - ๒)

๗. ครูอธิบายเชื่อมโยงเมื่อคาบที่แล้วเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Scratch เบื้องต้น (๕ นาที)
๘. นักเรียนทำแบบบันทึกกิจกรรม เรื่อง การกำหนด และการคัดเลือกตัวละคร และฉาก เพื่อให้นักเรียนได้กำหนดตัวละคร และฉาก จากนั้นจดบันทึกลงในแบบบันทึกกิจกรรม (๒๕ นาที)
๙. นักเรียนฝึกเขียนการให้รายละเอียดตัวละคร และฉากไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางกายภาพ ลักษณะนิสัย ที่มาของฉาก ตัวละครหรือแม้แต่ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยมีครูคอยให้คำปรึกษา หรือชี้แนะแนวทาง (๓๐ นาที)

ชั้นสอน (S : Suggest ชั้นกำหนดตัวละคร และฉาก)

๖. ครูยกตัวอย่างตัวละครที่เป็นสัตว์มา ๓ ชนิด ได้แก่ เสือ ลูกแกะ และเต่า จากนั้นให้นักเรียนระดมสมองเสนอตัวละครเพิ่มเติมจากประสบการณ์เดิม โดยให้เหตุผลประกอบ จากนั้นครูเขียนตัวละครที่นักเรียนเลือกลงบนกระดาน (๒๐ นาที)
๗. นักเรียนเสนอฉาก โดยระบุเหตุผลว่าฉากเหล่านั้นจะปรากฏอยู่ในช่วงเวลาใด เช่น ในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต โดยให้เหตุผลประกอบ จากนั้นครูเขียนฉากที่นักเรียนเลือก ลงบนกระดาน (๒๐ นาที)
๘. นักเรียนร่วมกันกำหนดลักษณะของตัวละคร และฉากเพื่อกำหนดทิศทางของเรื่อง (๑๐ นาที)
๙. ครูอธิบายกิจกรรมหลังจากนี้ว่าตัวละครและฉากที่นักเรียนเลือก ลำดับต่อไปครูจะให้นักเรียนเลือกใช้ตัวละครและฉากเหล่านี้ในการเขียนโปรแกรม (๑๐ นาที)

(C : Choose ชั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก) (ชั่วโมงที่ ๓ - ๔ ห้องคอมพิวเตอร์)

๑๐. ครูเชื่อมโยงการใช้โปรแกรมสู่งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร(๑๐ นาที)
๑๑. นักเรียนวางแผนการเขียนเรื่องเชิงสร้างสรรค์ และทบทวนความคิดจากเหตุผลที่เลือกในขั้นตอนกำหนดตัวละคร และฉากมาประกอบการเลือกตัวละครและฉากในเรื่องของตนเอง (๕ นาที)
๑๒. ครูสุ่มถามนักเรียนแต่ละคนถึงวิธีการคัดเลือกตัวละครและฉากว่ามีวิธีการอย่างไร(๕ นาที)
๑๓. นักเรียนลงมือสร้างตัวละคร และฉากในโปรแกรม Scratch ตามที่ได้คัดเลือกไว้แล้ว และบันทึกข้อมูลลงในแบบบันทึกกิจกรรม (๑.๓๐ ชั่วโมง)

ขั้นสรุป

๕. นักเรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการกำหนดและคัดเลือกตัวละคร และฉาก ของเรื่อง (๕ นาที)
๖. ครูให้ข้อสรุปเพิ่มเติม (๕ นาที)

๑๐. สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

- Power Point ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้
- โปรแกรม Scratch
- แบบบันทึกกิจกรรม

๑๑. ภาระงาน

- สร้างชิ้นงานในโปรแกรม Scratch

๑๒. แหล่งการเรียนรู้

- ห้องสมุด
- ห้องคอมพิวเตอร์

๑๓. การวัด/ประเมินผล

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉาก	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉากได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านทักษะพิสัย (Process)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนสามารถกำหนดคัดเลือกตัวละครและฉากได้	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนมีมารยาทในการเขียน	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนบอกความสำคัญของการกำหนดและคัดเลือกตัวละครและฉากได้	สังเกตพฤติกรรม การเข้าเรียน การปฏิบัติกิจกรรม และการส่งงานของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม	ไม่ต่ำกว่าระดับคุณภาพ ๓

ตัวอย่างผลงานนักเรียนประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบบันทึกกิจกรรมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓

เรื่อง การกำหนด และการคัดเลือกตัวละคร และฉาก



คำชี้แจง : ให้นักเรียนกำหนดตัวละคร และฉาก พร้อมบรรยายละเอียดของตัวละคร

ตัวละคร

รายละเอียดของตัวละคร

ลิจิ
= แม็คกี้

ลิจิ : พอม / จนสีน้ำตาล ขาว / นิสัย ซอมช่วยเหลือสัตว์
หิวใหญ่ / ซอมกินกล้วย
ลิจิ : เป็นลิจิที่มีรูปร่างพอม มีจนสีน้ำตาลที่ท้องเป็นลิจิซอม ลิจิซอมช่วย
เหลือสัตว์หิวใหญ่ อาหารที่ลิจิซอมกินมากที่สุดคือกล้วยพอม เพราะลิจิซอม
อ้วน

นกแก้ว
= ออกัส

นกแก้ว : อ้วน / จนสีม่วง / นิสัย ซอมสนุกและซอมใจไม่ชอบ
ผลท / ใจไว / ซอมกินผลไม้
นกแก้ว : เป็นนกแก้วที่มีรูปร่างอ้วนที่สีม่วงที่สีของลิจิซอมที่ลิจิซอม
รักการพอสวยซอมที่อ้วนก็อ้วน มีสีของผลทหลายๆ สีมาซอมกินไปจนไม่ได้
และชอบผลทที่อ้วนใจไว แต่ซอมใจไม่ชอบอาหารที่ลิจิซอมกินไม่ต่าง

ลิจิโต
= ลีโอ

ลิจิโต : ส้มอ่อน / จนสีน้ำตาล / นิสัย อ้วน / กล้าหาญ / ใจเร็ว
ซอมกินกล้วยเป็นอาหารโปรด
ลีโอ : มีรูปร่างอ้วน ส้มอ่อนที่สีน้ำตาลที่ท้องเป็นลิจิซอม ลิจิซอมช่วย
เหลือสัตว์หิวใหญ่ แต่ไม่ทำลิจิโต : ลีโอที่ลิจิซอมกินเยอะ ลีโอที่ลิจิซอมกิน
เป็นอาหาร

คน
= ต่อม

คน : ส้มอ่อน / ใจดี / ส้มตาที่อ้วน / กล้าหาญ / อ่อนโยน
ซอมกินผลไม้
คน : มีรูปร่าง ส้มอ่อนที่สีน้ำตาลที่ท้องเป็นลิจิซอม ลิจิซอมช่วย
เหลือสัตว์หิวใหญ่ แต่ไม่ทำลิจิโต : ลีโอที่ลิจิซอมกินเยอะ ลีโอที่ลิจิซอมกิน
เป็นอาหาร

แบบบันทึกกิจกรรมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓

ฉาก

รายละเอียดของฉาก

ป่าใหญ่

ป่า มีทามอดมสมรณะ มีพี่ใหญ่ ๕ นาย พี่ใหญ่ ๑ มีชื่อ นาคพิทนต์ มีชื่อ ว่า โลกพิทนต์
๑ นาย มีชื่อ นาคพิทนต์ นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย
๑๐๐ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย

จ้าวศกราย
เมื่อดวงมืด

จ้าวศกราย มีดวงพิทนต์ ๑๐๐ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย
นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย
นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย

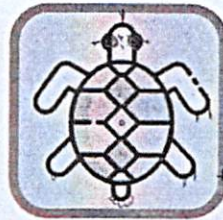
จวน ศิมทาร์
จเรือ ทวาล

จวน ศิมทาร์ มีดวงพิทนต์ ๑๐๐ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย
นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย
นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย

จวน ศิมทาร์
จเรือ ทวาล

จวน ศิมทาร์ มีดวงพิทนต์ ๑๐๐ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย
นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย
นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย นาคพิทนต์ ๑ นาย

บันทึกกิจกรรมที่ได้เรียนรู้กันเถอะ



ชื่อ ออ๊ก และจำปีภูเขา

ณ หมู่บ้านในชนบทเล็กๆ มีบ้านหลังหนึ่งที่มีชื่อออ๊กไว้ เจ้าของเป็นเด็กชายตัวเล็ก อายุ 12 ปี เขาเป็นคนฉลาด ได้ขายสิ่งของบางอย่างอยู่บ้านคนเดียวเพราะ พ่อแม่ทั้งสองเขาที่โดนไล่คือไปกินในขณะที่เขาเขาไปกินที่ตัวเมื่อเวลาคลับมันมากมันเข้าคอกของพ่อมวัว เด็กชายคนนี้มีชื่อว่า โฉมตัด โฉมตัดต้องทำงานคนเดียวตลอดวันมากมาย แต่ได้สิ่งที่มีเหมือนที่ไปเขาชื่อ ออ๊ก โฉมตัดกับออ๊กช่วยกันดูแลพ่อแกะทุกตัว เขาอยู่มาวันหนึ่ง โฉมตัดออ๊กไปซื้อของที่ตลาด ในขณะนั้นเขาซื้อไก่ตัวใหญ่ตัวใหญ่ชื่อออ๊กมาจากพ่อมวัว มันได้ขับแกะกินมันอาหาร เมื่อแกะมันเสียคอกมากมันจึงหนีเข้าไปในป่า เมื่อแกะวิ่งมาถึงคอกที่เล็ก ๆ และ พ่อแกะได้ขับแกะไปคอกมันตัวหนึ่งจึงลี้ภัยมันออกไปอยู่ แต่ตัวนี้ชื่อ ฟิช ออ๊กที่ไปกินหญ้าฟองนั้นมาจึงเข้าป่ามา ฟิช ว่า มันทำนุถนอมช่วยพวกเราได้หรือไม่ว่า ฟิชเป็นพ่อที่มีนิสัยดี ช่วยช่วยเหลือ และช่วยเขาชื่อ และช่วยเขาชื่อ ฟิชคือพ่อเขา ได้สิ



บันทึกกิจกรรมที่ได้เรียนรู้กันเถอะ



ฉันตามจ้าวมาทั้งหมดมาไปขโมยที่กัไต้ฆ่าตก เมื่อแควได้ยินจึงรีบตามแต่ไป ๑๐๐ สก็ที่ไป
 ล่าพวกจิ้งกินเขามาของบดนมพีร์ พืชจึงลาไปกินอาหารก่อน ในขณะที่ยังกำลังเดินกลับ
 ก็ได้พบกับเสือ เสือจึงถามว่า เจ้าขึ้นฟองแควผ่านมาทางไหนบ้าง พืชจึงตอบ
 เสือกลับไม่ว่า ทำไม่ขึ้นฟองแควเลย เสือจึงเข้าไปถามใกล้ๆว่า เห็นจิ้งกี่ตัว เสือ
 ที่มี ขนสีน้ำตาล นกดำ และสีน้ำตาลดำก็ได้ทันทีว่าเท่าไรนง เสือจึงบอกว่า เจ้ามอง
 จ้าวมาด้วยนี้ แต่กลัวพวกเสือที่ร้ายจริง นกดำที่ซ่อนของแควไป ๑๐๐ สก็เห็นแควเดินมา
 จึงกล้าสั่งแควกลับว่าเป็นนายพรานฆ่าคนเสือ เมื่อเสือได้ยินก็ตกใจกลัวมากแต่
 เสือไม่มองแควเพราะ เสือเห็นจ้าวซ่อนอยู่ในน้ำของแคว เสือเห็นดังนั้นจึงวิ่งเข้าไป
 ในกั ๑๐๐ สก็ก็ถูกฆ่าตาย (๑๐๐) แควปรอดเปรี้ยว จึงสั่งให้แควแอมแปงต่ออยู่ใน
 ความมืด และเมื่อเสือเดินเข้ามา ๑๐๐ สก็ก็สั่งให้แควทั้งหมดยกมือ ๑๐๐ คนแล้ว ๑๐๐ สก็
 เห็นจ้าวที่ปร่าหรือใหญ่จึงขอให้จ้าวช่วยย่นก่อนหนีไปจากถ้ำ แควไฟก็ ลิดแควกลับ
 ไปหา น้ำ อย่างปลอดภัยในที่สด

[Handwritten signature]

ข้อคิด : นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ผู้ที่ฉลาดย่อมรู้ทันเสมอ และผู้ที่ฉลาด
 ย่อมแก่ไปก่อนได้เสมอ





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง การวางโครงเรื่อง

เวลา ๒ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนนี มั่นตะสุตร

วันที่สอน _____

๑. สาระ/มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๒ การเขียน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษา ค้นคว้า อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. สาระการเรียนรู้

๖. การวางโครงเรื่องของงานเขียน

๓. ตัวชี้วัด

- ท ๒.๑ ป.๖/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้คำได้ถูกต้องชัดเจน เหมาะสม
- ท ๒.๑ ป.๖/๖ เขียนแผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิดเพื่อใช้พัฒนางานเขียน
- ท ๒.๑ ป.๖/๘ เขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์
- ท ๒.๑ ป.๖/๙ มีมารยาทในงานเขียน

๔. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การวางโครงเรื่อง คือ การที่ผู้เขียนลำดับเหตุการณ์ที่ผู้เขียนกำหนดขึ้นเพื่อใช้ดำเนินเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ประกอบไปด้วยการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องและการปิดเรื่อง

๕. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

- นักเรียนรู้และเข้าใจลักษณะวิธีการวางโครงเรื่อง
- นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการวางโครงเรื่องได้

ด้านทักษะพิสัย (Process)

- นักเรียนสามารถวางโครงเรื่องตามกลวิธี SCPC ได้อย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนมีมารยาทในการเขียน

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- นักเรียนบอกความสำคัญของการวางแผนเรื่องได้

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์สุจริต | <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย |
| <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง | <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ | |

๗. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๘. ความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน

- ๑๐. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลสารสนเทศเสริมประสบการณ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ
- ๑๑. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเรื่องราว เหตุการณ์ของเรื่องทีอ่าน
- ๑๒. นักเรียนสามารถถ่ายทอดความเข้าใจ ความคิดเห็น และคุณค่าจากเรื่องทีอ่านโดยการเขียน

๙. กิจกรรม/กระบวนการเรียนรู้ ขั้นนำ

- ๑๐. ครูให้นักเรียนตัวแทนสุ่มนิทาน ๒ เรื่อง โดยใช้นิทานเขี่ยมซี (เขย่าเพื่อส่มนิทาน) (๑๐ นาที)



- ๑๑. ครูเล่านิทานจากที่นักเรียนเขย่าเขี่ยมซี (๑๐ นาที)
สือนิทานเขี่ยมซี โดย คุณครูชนนี มั่นตะสุตร

๑๒. ครูแนะนำให้นักเรียนพิจารณาตัวละครและฉากที่สุมออกมา นั้น เพื่อเชื่อมโยงสู่ การวางโครงเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และผลเป็นอย่างไร (๒๐ นาที)

ขั้นสอน (P: Plan ขั้นวางโครงเรื่อง)

๑๔. ครูอธิบายให้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการ/ขั้นตอนของกลวิธี SCPC ในการเขียน เชิงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงสู่การเรียนการสอน (๒๐ นาที)

๑๕. นักเรียนทำแบบบันทึกกิจกรรม เรื่อง กลวิธี SCPC (๒๐ นาที)

๑๖. ครูสุ่มถามนักเรียนว่าตอนนี้ นักเรียนอยู่ในขั้นตอนใดของกระบวนการ SCPC (๕ นาที)

๑๗. จากนั้นนักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าจะเกิดเหตุการณ์ใดในงานเขียนของตนเอง และมีวิธีการอย่างไรในการเขียนเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง (๑๐ นาที)

๑๘. นักเรียนศึกษาวิธีการ/ขั้นตอนการวางโครงเรื่องจากใบความรู้ เรื่อง วิธีการวาง โครงเรื่อง (๑๕ นาที)

๑๙. นักเรียนทำแบบบันทึกกิจกรรม เรื่องการวางโครงเรื่อง โดยครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนในการพิจารณาเหตุการณ์ และวางโครงเรื่องเมื่อนักเรียนเกิดปัญหาหรือ ต้องการความช่วยเหลือ (๑๕ นาที)

๒๐. ครูสุ่มถามนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรมว่านักเรียนมีวิธีการวางโครงเรื่อง อย่งไร

ขั้นสรุป

๑. นักเรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการวางโครงเรื่อง (๕ นาที)

๒. ครูให้ข้อสรุปเพิ่มเติม (๕ นาที)

๑๐. สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

- นิทานซีมซี
- ใบความรู้ เรื่อง กลวิธี SCPC
- แบบบันทึกกิจกรรม

๑๑. ภาระงาน

- แบบบันทึกกิจกรรม

๑๒. แหล่งการเรียนรู้

- ห้องสมุด
- ห้องคอมพิวเตอร์

๑๓. การวัด/ประเมินผล

ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนรู้และเข้าใจ ลักษณะวิธีการวางโครงเรื่อง	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนสามารถอธิบาย วิธีการวางโครงเรื่องได้	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านทักษะพิสัย (Process)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนสามารถวางโครงเรื่องตามกลวิธี ของ SCPC ได้อย่างสร้างสรรค์	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนมีมารยาท ในการเขียน	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๗๐

ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
๑. นักเรียนบอก ความสำคัญของการวางโครงเรื่องได้	สังเกตพฤติกรรม การเข้าเรียน การปฏิบัติกิจกรรม และการส่งงานของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม	ไม่ต่ำกว่าระดับคุณภาพ ๓

ตัวอย่างผลงานนักเรียนประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

แบบบันทึกกิจกรรมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔

เรื่อง กลวิธี SCPC



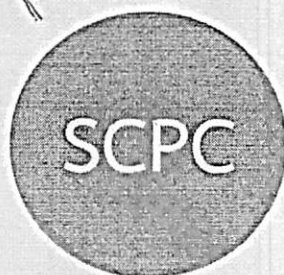
คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนแผนภาพความคิดกลวิธี SCPC พร้อมอธิบายความหมาย

S(suggest)

ให้นักเรียนจดหัวข้อและสรุปร่างจาก
เส้นหรือตัวละครและสรุปร่างจากของเรื่อง
จากประสบการณ์เดิมของนักเรียน
พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบในการ
เลือก

C(choose)

ให้นักเรียนเลือกตัวละครและฉาก
วางแผนและคิดพิจารณาเลือก
ตัวละครและฉากที่จะปรากฏในเรื่อง
เรื่องสำคัญ



P(plan)

ให้นักเรียนโครงเรื่องวางโครงเรื่อง
เพื่อพัฒนาเป็นเนื้อเรื่องจาก
ขั้นตอนที่ผ่านมาประกอบด้วยการ
เปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง
และการปิดเรื่อง

C(compose)

การสร้างงานเขียน จำเนื้อหาใน
แต่ละส่วนมาประกอบกันเป็นเรื่อง
ที่สมบูรณ์ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับโครง
เรื่องที่ได้วางไว้และทำการตรวจสอบ
แก้ไขการใช้ภาษาและความถูกต้อง
ของเนื้อเรื่องทั้งหมด

du

ตัวอย่างผลงานการทดสอบหลังเรียน (Post-test)

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนเรื่องตามจินตนาการ)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวประมาณ ๑๕ - ๒๐ บรรทัด เวลา ๔๕ นาที พร้อมกำหนดชื่อเรื่อง



ชื่อ เรื่อง ร่ำวีรพิทของดิ

ณ เมื่อ เล็กๆ ในวัย ๖ ปี มีชายคนหนึ่ง ที่ชื่อของเขามีแม่ตาม
 เดี่ยว เขาคิดว่าเขาจะมาตายมาหลายครั้ง เพราะ ตอน ตัวของเขาได้เกิดอุบัติเหตุ
 ทางรถยนต์ จึงได้เสียชีวิตลงแล้ว แต่ได้ทำเรื่องชีวิต ชายคนนั้น
 ชื่อ ดิว คนหนึ่งซึ่งเขาได้พยายามฆ่าตัวตาย โดยพยายามวิ่งจ๊อกกิ้ง
 ไปที่ลิฟต์แล้วดิ้วก็ได้อพยพหนีไป ดิวก็คิดว่าดิ้วก็ได้อพยพหนีไป
 ที่ลิฟต์ ความอดทนของเขา ดิวได้เดินทางไม่ได้อีก คนที่ไม่ยอมฆ่าตัว
 ฆ่าตัวตายได้เข้าไปข้างใน คนในหมู่บ้านต่างหวาดระแวง ดิว โฟงระ ฆ่า
 ฆ่าตัวตายดิ้วก็ได้อพยพหนีไปมาดิ้ว คนมีชายคนหนึ่ง ที่ไปหมู่บ้านหมู่บ้าน
 ได้ถามดิ้วว่า " นายไปไหน มาหมู่บ้านนี้เพื่ออะไร " ข้างขวามือดิ้วก็ได้อพยพหนี
 เมตตากรุณาของหมู่บ้าน ช่วยเขืออด้วย 1 วันดิ้วจึงให้ดิ้วไป พัก ตอนเช้าวันต่อมา
 ดิว ได้ออกเรื่องที่เขาฆ่าตัวตายแล้วคนนั้น ก็เพราะ มีใครจะมาช่วย
 เงินของหมู่บ้าน โดยเคยมีคนพยายามไปฆ่าดิ้ว แต่ก็ไม่สำเร็จ ดิว
 จึงพูดขึ้นว่า ข้าจะไม่ทำตัวดิ้วเอง ดิวจึงฟังตามคนในหมู่บ้าน ดิวจึง
 เตรียมออก และเขาก็ได้คนไปคุมขังหมู่บ้าน ในตอนกลางคืน ดิวรวมความ
 กล้าหาญทั้งหมดและพาพวกไปคุมขังดิ้ว ดิวกับพวกก็ได้กำจัดพวกดิ้วคนหมด
 และหมู่บ้านก็กลับมาปลอดภัยและมีความสุข คนในหมู่บ้านต่างพากันยกย่อง
 ว่าดิ้วเป็นคนกล้าหาญ ดิวจึงได้รู้สึกว่าชีวิตตัวเองมีค่า และไม่ได้คิดว่าตัวเองตาย
 อีก ดิวได้มีครอบครัวกับหมู่บ้านและได้เป็นหัวหน้าแล้ว ดิวและหมู่บ้าน อย่างมีความสุข
 สๆ

ข้อคิด ฝากพวกบ้านๆ และ ชีวิตเรามีค่ามากไม่ควรถูกขายชีวิตตัวเอง

Handwritten signature and date '17/10'.

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนเรื่องตามจินตนาการ)

จุดประสงค์ : ให้นักเรียนเขียนเรื่องตามจินตนาการด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาวประมาณ ๑๐ บรรทัด เวลา ๔๕ นาที พร้อมกำหนดชื่อเรื่อง



เรื่อง เจ้าเสือโคร่งขี้ดุก

ณ ทุ่งหญ้าแห่งหนึ่ง มีเจ้าควาย ที่อาศัยอยู่ในคอกกลางทุ่งหญ้า
 วันหนึ่งใหม่เจ้าของ ของเจ้าควายส่งไปให้พี่นางมา ให้สัตว์ตัวอื่นๆ
 ใกล้เคียง ในขณะนั้นเจ้าควายเดินทางเข้าไปในป่าก็เจอเจ้าเสือโคร่งขี้ดุก
 ของเจ้าควายด้วยสาขาที่ดุกๆ พร้อมพูดว่า เจ้าควายใจเจ้าช่างอ่อนแอ
 ไปเที่ยวหาไปวันๆ เจ้าช่างไม่แข็งแรงเหมือนข้าสักนิด จากนั้นเจ้า
 ควายก็เดินหนีไปโดยไม่สนใจคำพูดของเจ้าเสือโคร่ง สัตว์ต่างๆ ล้วน
 วิจารณ์เจ้าควาย พร้อมบอกว่า เจ้าควายขี้แพ้ เจ้าควายไม่สนใจคำพูด
 ของเจ้าสัตว์พวกนั้น อยู่มาวันหนึ่ง เจ้าควายเดินทางไปลี้ภัยเจอเจ้าเสือ
 โคร่งคราวนี้เจ้าเสือโคร่งดุกเจ้าควายหนักกว่าเดิมทำให้เทวดา
 ใจดีลงมาเล่นให้สัตว์ทั้ง 2 พวกหนึ่งเต็มรักและให้เจ้าเสือโคร่ง
 ลากเจ้าเสือโคร่งลากไม่ไหวกว่าให้นางคนหน้าสัตว์ตัวอื่นๆ ต่อมา
 สัตว์เจ้าควายก็ออก เจ้าควายขี้ดุก เจ้าเสือโคร่งก็หนีหนีมา เจ้า
 ควายไม่ได้ออก เจ้าควายไม่หมกมึนออกเร็วเต็มที่ทำในรถหนึ่ง
 หนึ่งๆ หนึ่งๆ คนสามารถเคลื่อนย้ายได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เจ้าเสือ
 โคร่ง ล้างจากนั้นมันก็วิ่งเจ้าควายไป

ข้อคิด ไม่ควรดุด่าคนอื่นโดยไม่เคยเห็น ฝีมือของเขาก่อน

๑๐

ภาคผนวก ค**คะแนนและค่าสถิติ**

- 1) ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถในการเขียน
เชิงสร้างสรรค์
- 2) คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง
- 3) ค่าดัชนีความสอดคล้องของการตรวจเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ
- 4) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ตรวจ 2 คน
- 5) ค่าคะแนน t-test

1) ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบความสามารถในการเขียน
เชิงสร้างสรรค์

$$\text{ค่าความยากหาจากสูตร} \quad P_E = \frac{S_u + S_L - 2NX_{\min}}{2N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ P_E แทน ค่าความยาก

S_u แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มสูง

S_L แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มต่ำ

N แทน จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม

X_{\max} แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด

X_{\min} แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

$$P_E = \frac{58 + 32 - (2 \times 3 \times 5)}{2(3) \times (20 - 5)}$$

$$= \frac{90 - 30}{6 \times 15} = \frac{60}{90}$$

$$\text{ค่าความยาก} = 0.67$$

การแปลความหมายค่าความยาก

ค่า P_E ต่ำกว่า 0.20 แสดงว่าข้อสอบยากเกินไป

ค่า $P_E = 0.20 - 0.39$ แสดงว่าข้อสอบค่อนข้างยาก

ค่า $P_E = 0.40 - 0.59$ แสดงว่าข้อสอบยากปานกลาง

ค่า $P_E = 0.60 - 0.80$ แสดงว่าข้อสอบค่อนข้างง่าย

ค่า P_E มากกว่า 0.80 แสดงว่าข้อสอบง่ายเกินไป

$$\text{ค่าอำนาจจำแนกหาจากสูตร} \quad D = \frac{S_u - S_L}{2N(X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ D แทน ค่าอำนาจจำแนก
 S_u แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มสูง
 S_L แทน ผลรวมของคะแนนกลุ่มต่ำ
 N แทน จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม
 X_{\max} แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้สูงสุด
 X_{\min} แทน คะแนนที่นักเรียนทำได้ต่ำสุด

$$D = \frac{58 - 32}{2(20 - 5)} = \frac{26}{45}$$

$$\text{ค่าอำนาจจำแนก} = 0.58$$

การแปลความหมายค่าอำนาจจำแนก

ค่า D ติดลบ	แสดงว่าข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกที่ใช้ไม่ได้
ค่า $D = 0.00 - 0.19$	แสดงว่าข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกต่ำ
ค่า $D = 0.20 - 0.39$	แสดงว่าข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกปานกลาง
ค่า $D = 0.40 - 0.59$	แสดงว่าข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกค่อนข้างสูง
ค่า D ตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป	แสดงว่าข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกสูง

2) คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

ก่อนเรียน		หลังเรียน	
1	4	1	5
2	9	2	15
3	9	3	13
4	10	4	17
5	12	5	19
6	13	6	20
7	15	7	19
8	9	8	17
9	5	9	14
10	15	10	15

1) ค่าดัชนีความสอดคล้องของการตรวจเครื่องมือของผู้เชี่ยวชาญ

ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) ของการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ข้อที่	คะแนนการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	5	1.00
2	1	1	1	1	1	5	1.00
3	1	1	1	1	1	5	1.00
4	1	1	1	1	1	5	1.00
5	1	1	1	1	0	4	0.8
6	1	1	1	1	0	4	0.8
7	1	1	1	1	1	5	1.00
8	1	1	1	1	1	5	1.00
9	1	1	1	1	1	5	1.00
10	1	1	1	1	1	5	1.00
11	1	1	1	1	1	5	1.00
12	1	1	1	1	1	5	1.00
13	1	1	1	1	0	4	0.8
14	1	1	1	1	1	5	1.00
15	1	1	1	1	1	5	1.00

มีค่า IOC เฉลี่ย = 0.96 ผลจากข้อมูลทีวิเคราะห์ได้นั้นแสดงว่าเครื่องมือมีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบประเมินสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ข้อที่	คะแนนการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	5	1.00
2	1	1	1	1	1	5	1.00
3	1	1	1	1	1	5	1.00
4	1	1	1	1	1	5	1.00
5	1	1	1	1	1	5	1.00
6	1	1	1	1	1	5	1.00
7	1	1	1	1	1	5	1.00
8	1	1	1	1	1	5	1.00
9	1	1	1	1	1	5	1.00
10	1	1	1	1	1	5	1.00
11	1	1	1	1	0	4	0.8
12	1	1	1	1	1	5	1.00
13	1	1	1	1	1	5	1.00
14	1	1	1	1	1	5	1.00
15	1	1	1	1	1	5	1.00
16	1	1	1	1	1	5	1.00
17	1	1	1	1	1	5	1.00
18	1	1	1	1	1	5	1.00
19	1	1	1	1	1	5	1.00
20	1	1	1	1	0	4	0.8

มีค่า IOC เฉลี่ย = 0.98 ผลจากข้อมูลที่วิเคราะห์ได้นั้นแสดงว่าแบบประเมินสอบถามความพึงพอใจมีความเหมาะสมมากที่สุดที่จะนำไปใช้ในการแบบประเมินสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

4) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ตรวจ 2 คน

Correlations

[DataSet3]

Correlations

		ผู้ตรวจ1	ผู้ตรวจ2
ผู้ตรวจ1	Pearson Correlation	1	.125
	Sig. (2-tailed)		.731
	N	10	10
ผู้ตรวจ2	Pearson Correlation	.125	1
	Sig. (2-tailed)	.731	
	N	10	10

5) ค่าคะแนน t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTEST	10.10	10	3.755	1.187
	PostTest	15.40	10	4.326	1.368

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTEST & PostTest	10	.736	.015

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
					Paired Differences				
Pair 1	PreTEST - PostTest	-5.300	2.983	.943	-7.434	-3.166	-5.618	9	.000

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	ชนนี มั่นตะสุตร
วัน เดือน ปี เกิด	4 กรกฎาคม 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน	185/2 หมู่ 7 ตำบลทุ่งใหญ่ อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร 66190
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง 156 หมู่ 14 ตำบลวังชะพลู อำเภอขามเฒ่าศรีบึง จังหวัดกำแพงเพชร 62140
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	อาจารย์ 1
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2559	ค.บ. (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

