

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการโดยคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้เห็นความสำคัญของการคิด และคิดเป็น จึงได้จัดทำพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2542 ขึ้นและมีใจความระบุนใน หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษามาตรา 24 (2), (3) (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2542. 2542 : 21-24) โดยมีสาระสำคัญ คือ การฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาและการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่าง ต่อเนื่อง

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2542 นำไปสู่มาตรฐานการศึกษาของผู้เรียน ในมาตรฐานที่ 4 ที่กำหนดให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นความคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ เพราะความคิด สร้างสรรค์เป็นสื่อที่จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของมนุษย์ ในบรรดาความคิด ทั้งหลายความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนิน ชีวิตของมนุษย์มาก ทอเรนซ์ (Torrance. 1962 : 17) ได้สนับสนุนอีกว่าผลจากความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์ก่อให้เกิดนวัตกรรมและความก้าวหน้าในเทคโนโลยีต่าง ๆ มากมายและค้นพบสิ่งแปลก ใหม่ทางวิทยาศาสตร์ ทางการแพทย์ การคมนาคม การผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากบุคคล เหล่านี้เป็นผู้บุกเบิกค้นคว้าริเริ่มงานแปลก ๆ ใหม่ ๆ รวมทั้งประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือต่าง ๆ ให้ ก้าวหน้าและทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งส่งผลถึงการพัฒนาประเทศได้อย่างรวดเร็ว

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งให้เด็กมีการพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัย ตามความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เด็กปฐมวัย เป็นช่วงแห่งการพัฒนาตนเองในทุกๆด้าน หากพัฒนาการทางด้านต่างๆดังกล่าวบกพร่องไปจากที่ เหมาะสมและสิ่งนั้นมักจะติดตัวไป ซึ่งจะมีผลต่อพฤติกรรมและเจตคติ เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ขวบ เป็นช่วงที่สำคัญที่สุดในการวางรากฐานทุก ๆ ด้านของชีวิต เฟลอบเอล (Frobel) ซึ่งเป็นบิดา แห่งการศึกษาปฐมวัยกล่าวว่า “เด็กปฐมวัยควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็ก ให้เจริญขึ้นด้วยการกระตุ้นให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อย่างเสรีโดยใช้การเล่นและกิจกรรมเป็น เครื่องมือ” กิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้อย่างดียิ่ง การที่เด็กได้

วาดภาพสักภาพหนึ่ง ก็เป็นเครื่องพิสูจน์แล้วว่าเราได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ต่อสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเขาในระดับใดระดับหนึ่งเป็นการเรียนรู้จากการใช้ความรู้สึกสัมผัสอย่างแท้จริง การวาดภาพเป็นกิจกรรมการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะการวาดภาพช่วยให้เด็กได้เคลื่อนไหวกล้ามเนื้อเล็ก-ใหญ่ ฝึกประสาทสัมผัส และกระตุ้นให้เด็กเกิดการพัฒนาในทุกด้าน และยังเปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (Schirmacher. 1998 : 237) และการที่เด็กจะสามารถวาดภาพออกมาได้ดีและหลากหลายจะต้องมีความชอบและถนัดในการวาดภาพ ซึ่งขึ้นอยู่กับเจตคติของแต่ละบุคคลว่าจะอยู่ในด้านบวกหรือด้านลบ เจตคติ (Attitude) เป็นเรื่องของความรู้สึกที่พึงพอใจและไม่พอใจที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งมีอิทธิพลที่ทำให้แต่ละบุคคลตอบสนองต่อสิ่งเร้าแตกต่างกันไป (กาญจนา บุญส่ง. 2542 : 22) ครูผู้สอนจะต้องสร้างเจตคติที่ให้กับผู้เรียนในทางบวกที่ถูกต้อง เช่นถ้าผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการวาดภาพก็จะทำให้มีผลงานด้านการวาดภาพที่หลากหลาย มีความชอบและชื่นชมในผลงานทางศิลปะ มีความสนุกสนานในระหว่างการทำงานและเป็นการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับบุคคลนั้น ๆ การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ มีความอยากรู้อยากเห็น เพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมและพัฒนาเจตคติของผู้เรียนในทางบวก ฉะนั้นการเรียนรู้ของนักเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่มีต่อการเรียนการสอน หากวิธีการสอนของครูเลือกใช้ขาดความเหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ที่นักเรียนชอบ และถ้าครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียน จะทำให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนได้เร็วขึ้น มีโอกาสประสบผลสำเร็จทางการเรียน โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในการเรียน

การจัดการเรียนการสอนในยุคปฏิรูปการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ มีส่วนร่วมอย่างจริงจังทั้งความคิด จิตใจ สมอง จะทำให้เกิดความประทับใจ เรียนรู้ด้วยความเข้าใจ ซาบซึ้งจดจำได้ดี สามารถคิดได้กว้างไกล นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน นำไปสู่การคิดค้น การแก้ปัญหาและสร้างสรรค์งานใหม่ได้ (อารี พันธมณี. 2547 : 1) สอดคล้องกับ บรูเนอร์ (Bruner) ที่กล่าวว่า เด็กจะเกิดการคิดได้ต้องเริ่มจากการได้ลงมือกระทำ การกระทำจะค่อย ๆ ให้เด็กเกิดความคิด สร้างจินตนาการ และสร้างภาพให้เป็นสิ่งที่ป็นนามธรรมได้ ซึ่งจะส่งผลให้เด็กสามารถเข้าใจในเรื่องสัญลักษณ์ต่อไป

การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง เป็นนวัตกรรม การเรียนการสอน โดยใช้วิธีการสร้างเรื่อง ใช้หลักการเรียนรู้และการสอนหลายประการ เช่น การเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวไปสู่วิถีชีวิตจริง การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนการสอน

ด้วยวิธีการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ประสบการณ์และความคิดของตนอย่างเต็มที่ และมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดกัน อภิปรายร่วมกัน และเกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง

การเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปาเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนแนวใหม่ขึ้นมาเป็นกระบวนการจัดการศึกษาที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติมากที่สุด (ทิสนา เขมมณี. 2548 : 283)

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องและการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา หลังเรียนสูงขึ้น

โรงเรียนวิภารัตน์ได้รับการประเมินคุณภาพภายนอกจาก สมศ. รอบแรก เมื่อวันที่ 5-7 มกราคม พ.ศ 2548 ในด้านของผู้เรียนมาตรฐานที่ 5 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับคุณภาพ พอใช้ และสมศ. วิเคราะห์สถานศึกษาจากผลการประเมินว่าให้มาตรฐานที่ 5 ดังกล่าวเป็นจุดควรพัฒนาว่าผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองอยู่ในระดับน้อย ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะส่งเสริมผู้เรียนให้มีทักษะตามมาตรฐานที่ 5 ให้มากขึ้น โดยศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปาแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ายังไม่พบว่ามีผู้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว จากประสบการณ์การสอนในระดับอนุบาล ผู้วิจัยได้พบเห็นว่าเวลาให้นักเรียนได้วาดภาพหรือทำชิ้นงานต่างๆ พบว่ามีเด็กบางส่วนที่สามารถทำได้ดี แต่ยังมีเด็กส่วนมากที่ยังทำไม่ได้ไม่ได้อยู่จำนวนมาก ผู้วิจัยจึงอยากที่จะส่งเสริมทักษะดังกล่าวให้เกิดขึ้นกับนักเรียนที่ยังไม่มีทักษะทางด้านนี้ โดยใช้วิธีการดังกล่าวเพื่อหาคำตอบและ ส่งเสริมทักษะดังกล่าวให้มากขึ้น เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป

#### คำถามการวิจัยหรือประเด็นการวิจัย (Research questions)

ความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา แตกต่างกันหรือไม่

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการวาดภาพของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา

### ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการศึกษารุ่นนี้ ทำให้ได้ข้อค้นพบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครู และผู้ปกครอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กในการจัดการเตรียมความพร้อมแก่นักเรียนระดับอนุบาล ต่อไป

### ขอบเขตของการวิจัย

#### 1. หน่วยในการวิเคราะห์/ หน่วยในการศึกษา (Unit of analysis)

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ของโรงเรียนเอกชนในเขตสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ปทุมธานี เขต 1

#### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 37 โรงเรียน นักเรียนจำนวน 1,487 คน โรงเรียนเอกชนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ปทุมธานี เขต 1

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ของโรงเรียนวิภารัตน์ จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 34 คน เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการสอนอยู่ที่โรงเรียนวิภารัตน์ เพื่อสะดวกในการทำการวิจัยจึงได้เลือกโรงเรียนวิภารัตน์เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองในครั้งนี้ จัดการทดลอง 2 กลุ่มคือ ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง 1 กลุ่ม กลุ่มละ 17 คน กับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา 1 กลุ่ม กลุ่มละ 17 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบโควต้า แบ่งตามระดับสติปัญญาที่เท่าๆกันทั้งสองกลุ่มแบบ (Randomized block design)

#### 3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น คือ วิธีการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 วิธี ได้แก่

3.1.1 การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง

3.1.2 การเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพ

3.2.2 เจตคติต่อการวาดภาพ

#### 4. กรอบความคิดในการวิจัยหรือขอบข่ายเนื้อหาของประเด็นการวิจัยหรือตัวแปรที่ศึกษา

4.1 ตัวแปรต้น คือวิธีการเรียนรู้

4.1.1 การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง ดำเนินการ 3 ขั้นตอนคือ

4.1.1.1 ขั้นการกำหนดเส้นทางเดินเรื่องให้เหมาะสม

4.1.1.2 ขั้นการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

4.1.1.3 ขั้นการประเมิน

4.1.2 การเรียนรู้ตามรูปแบบชิปป่าดำเนินการ 7 ขั้นตอน คือ

4.1.2.1 ขั้นการทบทวนความรู้เดิม

4.1.2.2 ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่

4.1.2.3 ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยง

ความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

4.1.2.4 ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

4.1.2.5 ขั้นการสรุปและการจัดระเบียบความรู้

4.1.2.6 ขั้นการปฏิบัติ และ/ หรือการแสดงผลงาน

4.1.2.7 ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้

4.2 ตัวแปรตาม

4.2.1 ความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพ มี 4 ด้าน คือ

4.2.1.1 ด้านความคิดริเริ่ม

4.2.1.2 ด้านความคิดคล่องแคล่ว

4.2.1.3 ด้านความคิดยืดหยุ่น

4.2.1.4 ด้านความคิดละเอียดลออ

4.2.2 เจตคติต่อการวาดภาพ มี 3 องค์ประกอบ คือ

4.2.2.1 ด้านความคิดเห็น

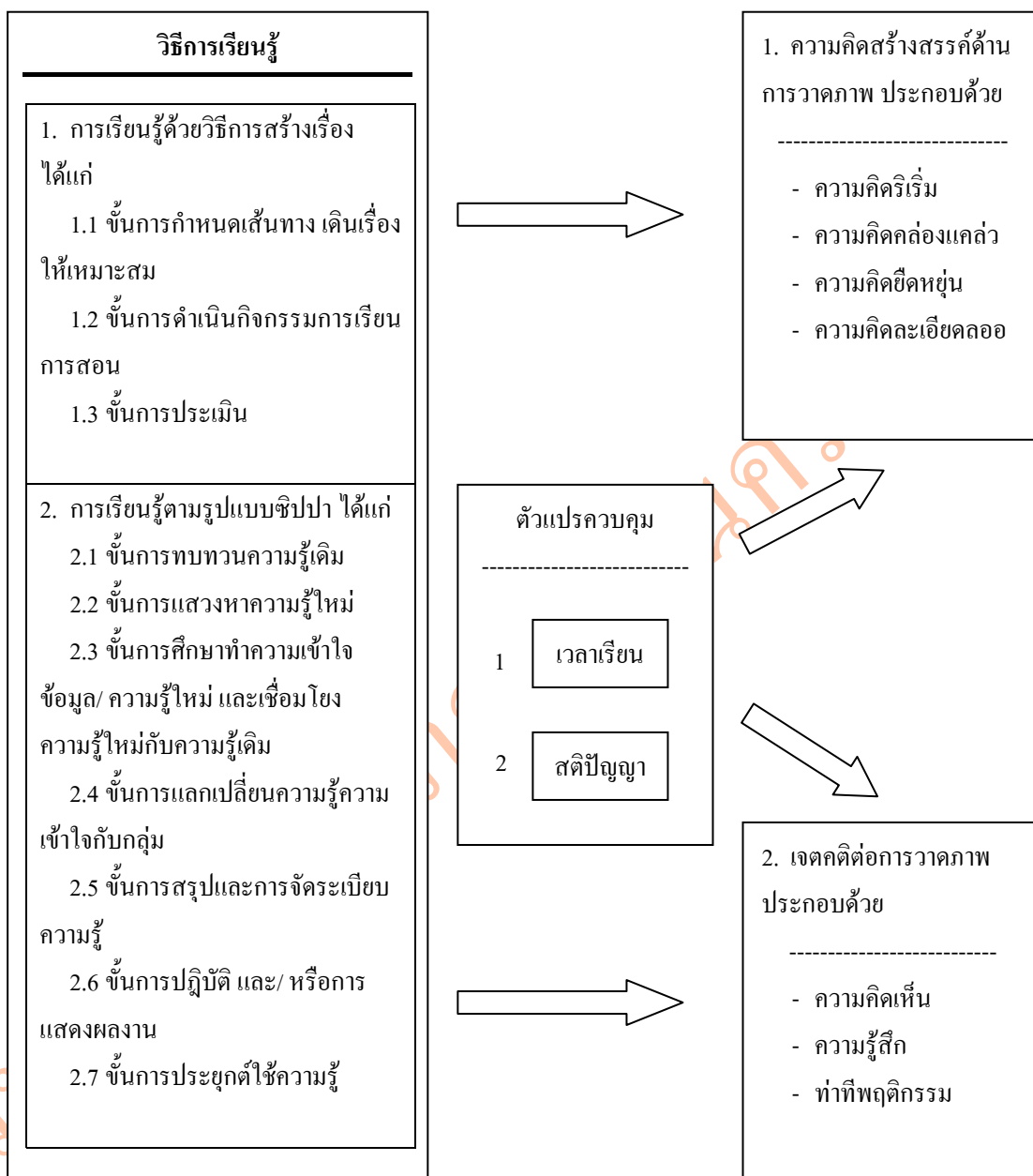
4.2.2.2 ด้านความรู้สึกลับ

4.2.2.3 ด้านท่าทีพฤติกรรม

ทั้งหมดสรุปเป็นภาพประกอบได้ดังนี้

## ตัวแปรต้น

## ตัวแปรตาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง** หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 การกำหนดเส้นทางเดินเรื่องให้เหมาะสม ขั้นที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนขั้นที่ 3 การประเมิน

**การเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา** หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพ การสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญแบบ CIPPA มี 7 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) ขั้นการปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน 7) ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้

**ความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพ** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการสอบวัดความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**เจตคติต่อการวาดภาพ** หมายถึง คะแนนจากการวัดความคิดเห็น ความรู้สึก และท่าทีพฤติกรรมที่มีต่อการวาดภาพซึ่งสามารถวัดได้ ด้วยแบบทดสอบวัดประเภท มาตรฐานประมาณค่าแบบสัจลักษณ์ 2 ระดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**เวลาเรียน** หมายถึง ช่วงเวลาในการสอนของทั้ง 2 วิธี คือ การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา จะจัดช่วงเวลาในการสอนสลับกันระหว่างก่อนกับหลัง

**สถิติปัญหา** หมายถึง การจัดกลุ่มนักเรียนในการทดลองโดยแบ่งตามสถิติปัญหาที่เท่าๆกัน ทั้งสองกลุ่ม (Randomized block design) โดยดูจากผลการเรียนรู้ของนักเรียน

### สมมติฐานการวิจัย

1. คะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพโดยเฉลี่ยของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา แตกต่างกัน
2. คะแนนเจตคติต่อการวาดภาพโดยเฉลี่ยของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา แตกต่างกัน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นการนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและ เจตคติต่อการวาดภาพ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในการนำรูปแบบการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกิจกรรมอื่นได้
3. เพื่อเป็นการเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา