

# การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

## THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY FOR GRADE 6 STUDENTS THROUGH CREATIVE DRAMATIC ARTS (PIIACR) TEACHING

กุลรดา พุทธผล\*

KULRADA PUTTAPHOL

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)” มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการวิจัยในช่วงกรกฎาคม - กันยายน 2562 เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาแนวทางการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยแผนการเรียนรู้ จำนวน 8 ชั่วโมง โดยมีเครื่องมือในการวัดและประเมินผล คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบชุดและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการปฏิบัติทำนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ทำการประเมินโดยตนเอง เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน ซึ่งจากผลการวิจัยได้ข้อสรุปว่า ค่าพัฒนาสัมพัทธ์ของนักเรียนจากแบบประเมินการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดงและแบบการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ในขณะที่การวัดคะแนนเทียบกับเกณฑ์ โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง พบว่า นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 90.32

คำสำคัญ : ความคิดสร้างสรรค์ การสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

\* กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนอนุบาลบ้านบึง (อำนาจคุณุภถัมภ์)

Learning Area of Arts, Anubanbanbung School

## Abstract

The Action Research entitled “The Development of Creativity for Grade 6 Students through Creative Dramatic Arts (PIIACR) Teaching” which aimed to develop creativity of Grade 6 students was conducted during July-September 2019. The content used to develop guidelines for the assessment of creative thinking skills through learning management of “PIIACR” creative dramatic performance for Grade 6 students consisted of an 8-hour learning plan. The tools used for measurement and evaluation comprised a test of creativity in dramatic arts, an assessment form for creativity in costume design and performance equipment, and an assessment form for creativity in dramatic performance evaluated by performers, roommates and the teacher. The results from relative gain scores of the performance creativity assessment and the test of creativity in dramatic performance showed that the students increased in their creativity. When the scores gained from the assessment of the costume design and performance equipment were compared to the criteria, it was found that 90.32 percent of the students had good and excellent levels of creativity.

Keywords: Creativity, Creative Dramatic Arts (PIIACR) Teaching

## บทนำ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดของสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิมหรือรูปแบบความคิดใหม่ อีกทั้งยังสามารถมองความคิดสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบ ซึ่งอาจมองในแง่ที่เป็นกระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหาการคิด โดยที่สามารถใช้ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในมิติที่กว้างขึ้น เช่น ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) นักจิตวิทยาได้ทำการวิจัยความคิดสร้างสรรค์ในเด็กพบว่า เหล่าเด็ก ๆ ที่โตขึ้นสร้างผลงานได้มากล้วนมีคะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าระดับสติปัญญาถึง 3 เท่า หมายความว่าในระยะยาวนั้นความคิดสร้างสรรค์มีโอกาสสร้างความสำเร็จในด้านผลงานได้

มากกว่าระดับสติปัญญา โดยเชื่อว่าทุกคนสามารถได้รับการฝึกให้มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ในการฝึกต้องใช้วิธีการที่ต่อเนื่องและทำอยู่เสมอเป็นประจำ มุ่งไปในด้านการคิดแก้ปัญหา กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การวาดภาพ การประดิษฐ์ชิ้นงาน การเล่นเกมบทบาท กิจกรรมเข้าจังหวะ และการแสดงออกทางด้านจินตนาการ เป็นต้น (Torrance, 1950 อ้างถึงในธเนศ รัตนกุล, 2562)

จากการศึกษาปัญหาผู้เรียนส่วนหนึ่งพบว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำมักตีกรอบความคิด ทำให้ผู้เรียนขาดอิสระทางความคิด ขาดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ และเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ส่งผลกระทบให้คุณภาพผู้เรียนต่ำกว่ามาตรฐาน (สยามรัฐออนไลน์, 2560) รวมถึงนโยบายพัฒนาการเรียนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งเน้นกระบวนการในการเรียนรู้ (Active learning) มากกว่าเนื้อหาวิชา เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรือทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง (สถาพร พงศพิณกุล, 2558)

ผู้วิจัยและคณะครูผู้สอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วยวิชาทัศนศิลป์ วิชาดนตรี และวิชานาฏศิลป์ ได้ทำการวิเคราะห์สภาพการเรียนการสอน โดยการสำรวจปัญหาและจัดลำดับความสำคัญของปัญหาด้วยวิธี Priority Needs Index (PNI) แบบปรับปรุงพบว่า มีปัญหาที่สำคัญมากที่สุดคือ นักเรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นทำการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาโดยใช้เทคนิคการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) พบว่า การที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้นเกิดจาก 2 สาเหตุหลักได้แก่ ด้านผู้เรียนมีอุปนิสัยที่สกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์กล่าวคือ ขาดความกล้าที่จะถามหรือแสดงความคิดเห็น ขาดการช่างสังเกต และกลัวความผิดพลาดมักจะยึดติดกับความรู้และประสบการณ์เดิม ๆ ส่วนสาเหตุด้านการสอน คือ ขาดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชานาฏศิลป์ เนื่องจากสภาพการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ยังคงเน้นการสอนที่ครูบอกกฎเกณฑ์หรือปฏิบัติตามแบบท่าทางของครู

จากปัญหาข้างต้นผู้วิจัยจึงได้วิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) เพื่อแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในวิชานาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า รูปแบบการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชานาฏศิลป์มีหลากหลายวิธี เช่น รูปแบบตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) รูปแบบซินเนคติกส์ (Synectics) รูปแบบซิปปา (CIPPA) รูปแบบโครงงานเป็นฐาน (PBL) และรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) วิธีที่ผู้วิจัยนำมาใช้แก้ปัญหานักเรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ คือ การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) เนื่องจากมีความเหมาะสมกับการสอนวิชานาฏศิลป์ที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกระบวนการทำรำให้เกิดผลงานใหม่สมบูรณ์ งดงาม อีกทั้งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและช่วยให้ผู้เรียนเป็นคนช่างสังเกต กล้าคิด กล้าแสดงออก มีขั้นตอนการเรียนรู้ประกอบด้วย 1. เตรียมพร้อมและศึกษา (Preparation) 2. เสริมค่าแรงบันดาลใจ (Inspiration) 3. ร่ายรำตามแบบเป็นอาจิม (Imitation) 4. ประยุกต์นาฏศิลป์ให้โสภกา (Adaptation) 5. ร่วมมาสร้างสรรค์ผลงาน (Creation) 6. สะท้อนการปฏิบัติให้ชัดเจน (Reflection) (ฉวีวรรณ ตาลสุก, 2556)

นอกจากนี้ผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) พบว่าความสามารถในการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์และการปฏิบัติทำรำของนักเรียนที่มีพื้นฐานต่างกันมีพัฒนาการสูงขึ้น รวมทั้งผลสัมฤทธิ์วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนที่มีพื้นฐานต่างกันอยู่ในระดับดี การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) จึงสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะปฏิบัติของผู้เรียนได้ เนื่องจากฝึกให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ ทักษะจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ และสามารถนำไปเป็นแนวปฏิบัติและเพื่อเป็นการเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้นในด้านนาฏศิลป์ไทย

### วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่หลากหลายนำไปสู่การคิดค้นสิ่งใหม่ด้วยการประยุกต์และควบคู่ไปกับจินตนาการ เพื่อปรับเปลี่ยนให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นผลงานและวิธีการในด้านต่าง ๆ และเป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยพฤติกรรมที่แสดงออกถึงบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ผู้วิจัยนำทฤษฎีองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967) มาใช้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นลักษณะการสร้างสรรค์ท่าทาง ท่ารำ รูปแบบการแปรแถว เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดงที่แปลก แตกต่างจากความคิดเดิมและอาจไม่เคยมีใครในชั้นเรียนออกแบบมาก่อน ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิดกล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน

2) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถที่ออกแบบท่าทาง ท่ารำ จากกลุ่มคำที่กำหนดให้ ในเวลาที่จำกัด การกำหนดความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถอันดับแรกในการเลือกให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุดก่อน จึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากที่สุด ๆ อย่าง ช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกสรรและยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือก จึงนับได้ว่าความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถพื้นฐานนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

3) ความยืดหยุ่น (Flexibility) สามารถในการออกแบบการเคลื่อนไหวท่าทาง หรือท่ารำจากการแปลงความรู้หรือประสบการณ์ สามารถคิดได้หลายรูปแบบหลายทิศทาง แม้ว่าในเนื้อเพลงมีคำที่มีความหมายคล้ายกัน แต่สามารถออกแบบท่ารำได้หลายรูปแบบ และถูกหลักนาฏศิลป์ไทย ช่วยเสริมคุณภาพความคิดให้ดีขึ้นได้

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายถึงที่มาของแนวคิดในการออกแบบให้เห็นภาพชัดเจนอย่างเป็นเหตุเป็นผล ตั้งแต่การออกแบบท่ารำ รูปแบบการแปรแถว ตลอดจนเครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดง ที่สอดคล้องกับความหมายของเพลง เป็นลักษณะของความพยายามในการใช้ความคิด และประสานความคิดต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความสำเร็จสมบูรณ์ขึ้น

2. การจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์รูปแบบ PIIACR หมายถึง รูปแบบที่มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติหรือการแสดงออกต่าง ๆ ผู้วิจัยนำรูปแบบมาจากแนวคิดของ ฉวีวรรณ ตาลสุก (2556) ที่ทำการสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ

วิธีการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivist Methods) องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการสอนทักษะการปฏิบัติ (Psychomotor) เพื่อให้ได้รูปแบบการสอนนาฏศิลป์สร้างสรรค์ มีขั้นตอนรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมและศึกษา (Preparation) เป็นการเตรียมพร้อมก่อนเริ่มเรียนในช่วงเช้าโดยครูมอบหมายให้นักเรียนไปศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบการแต่งกาย ท่าทาง และท่ารำของการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์มาเบื้องต้นด้วยตนเอง

ขั้นที่ 2 เสริมค่าแรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นการนำความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าด้วยตนเองมาร่วมสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ โดยครูเป็นผู้บรรยาย สรุปและเชื่อมโยงในประเด็นที่นักเรียนไม่เข้าใจหรือมีข้อสงสัย

ขั้นที่ 3 ร่ายรำตามแบบเป็นอาจิน (Imitation) การฝึกพื้นฐานนาฏศิลป์เบื้องต้น โดยครูเป็นผู้สาธิตและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่ นักเรียนและให้นักเรียนฝึกตามแบบที่ถูกต้อง

ขั้นที่ 4 ประยุกต์นาฏศิลป์ให้โสภณ (Adaptation) นักเรียนฝึกเชื่อมโยง ประยุกต์ท่ารำให้มีความสวยงามมากขึ้น หรือคิดค้นท่าทาง ท่ารำให้สวยงามมากขึ้น

ขั้นที่ 5 ร่วมมาสร้างสรรค์ผลงาน (Creation) นักเรียนแบ่งกลุ่มร่วมกันคิดร่วมกันทำงาน ร่วมกันหาแนวคิดในการสร้างงาน โดยการสังเกตจากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวมาสร้างงานให้สวยงามเหมาะสมตามองค์ประกอบของนาฏศิลป์ และครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน

ขั้นที่ 6 สะท้อนการปฏิบัติให้ชัดเจน (Reflection) จากการนำเสนอผลงานตามแนวคิดอย่างอิสระ โดยครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการปฏิบัติงาน และให้ข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น

3. ค่าพัฒนาสัมพัทธ์ (Relative Gain Score) คือค่าที่เป็นตัวเลขจากการเปรียบเทียบผลการวัดคะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ โดยการหาค่าพัฒนาสัมพัทธ์จากสัดส่วนของผลต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียน กับผลต่างระหว่างคะแนนเต็มกับคะแนนก่อนเรียน

### ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ซึ่งมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คือ เนื้อหาของหลักสูตรสถานศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ ศ. 3.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ นาฏศิลป์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ประกอบด้วยแผนการเรียนรู้ 4 แผน จำนวน 8 ชั่วโมง ผ่านการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)

2. ขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนอนุบาลบ้านบึง (อำนาจคุณูปถัมภ์) จำนวน 31 คน

3. ขอบเขตด้านระยะเวลาวิจัย โดยระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยปฏิบัติการในครั้งนี้ คือ ระหว่างเดือนกรกฎาคม - กันยายน 2562

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ครูผู้สอนได้พัฒนารูปแบบแผนการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ สามารถนำไปใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. นักเรียนได้ทราบถึงระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง และนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

### วิธีการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามหลักการและขั้นตอนของการวิจัยปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis, McTaggart และ McTaggart (2013) ซึ่งในแต่ละวงจรมีจำนวน 4 ขั้นตอน ดังนี้

#### วงจรที่ 1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียน

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการประเมินผลการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดง (ละครสร้างสรรค์) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน วิเคราะห์สภาพปัญหาที่พบจากการจัดการเรียนรู้ในช่วงเดือนมิถุนายน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา

2562 ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบประเมินผลการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (ละครสร้างสรรค์) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ความถี่และร้อยละ

ขั้นปฏิบัติ (Action) ครูมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแต่งบทละครสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับหลักการแต่งบทละครที่เรียนในต้นชั่วโมงและนำบทละครมาทำการแสดง

ขั้นสังเกต (Observe) ครูบันทึกผลการประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (ละครสร้างสรรค์)

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการประเมินพบว่า ผลการประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (ละครสร้างสรรค์) อยู่ในระดับพอใช้ คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุพบว่า เกิดจาก 2 สาเหตุหลักคือ นักเรียนขาดความกล้าแสดงออก และกลัวความผิดพลาด ยึดติดกับความรู้และประสบการณ์เดิม ๆ สาเหตุด้านการสอน คือ ขาดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

#### วงจรที่ 2 การทดลองใช้นวัตกรรม

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยวางแผนในการใช้นวัตกรรม คือ การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ตามแนวคิดของฉวีวรรณ ตาลสุก (2556) จากนั้นผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีการสร้างสรรค์สร้างความรู้ (Constructivist Methods) องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดและแนวคิดวิธีการสอนทักษะการปฏิบัติ (Psychomotor) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ศ. 3.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 หน่วยการเรียนรู้เรื่องนาฏศิลป์สร้างสรรค์ทั้งหมดจำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ในขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมและศึกษา และขั้นที่ 2 เสริมค่าแรงบันดาลใจ จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ในขั้นที่ 3 ร่ายรำตามแบบเป็นอาฉิม และขั้นที่ 4 ประยุกต์นาฏศิลป์ให้โสภาค จำนวน 2 ชั่วโมง



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์  
สร้างสรรค์ (PIIACR) ในชั้นที่ 5 ร่วมมาสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์  
สร้างสรรค์ (PIIACR) ในชั้นที่ 6 สะท้อนการปฏิบัติให้ชัดเจน จำนวน 2 ชั่วโมง

จากนั้นผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 31 คน เก็บข้อมูลในช่วงระหว่างเดือนสิงหาคม - กันยายน  
2562 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์  
ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรม  
การแสดง (นาฏศิลป์สร้างสรรค์) โดยตนเอง เพื่อน และครู และวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติ  
เชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ และร้อยละในการแปลผล

ขั้นปฏิบัติ (Action) ครูผู้สอนการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์  
(PIIACR) จำนวน 8 ชั่วโมง ในช่วงระหว่างเดือนสิงหาคม - กันยายน 2562

ขั้นสังเกต (Observe) ครูบันทึกผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้  
เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง  
(นาฏศิลป์สร้างสรรค์) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ และแบบประเมิน  
ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เขียน  
สะท้อนบันทึกผลการปฏิบัติลงในบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า ในแผนการจัดการเรียนรู้  
ที่ 1 บรรลุตามวัตถุประสงค์ จากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับครูและ  
เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์  
นักเรียนมีผลประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงระดับดีมากร้อยละ 58.07 ระดับดี  
ร้อยละ 19.35 และระดับควรปรับปรุงร้อยละ 22.58 เนื่องจากนักเรียนบางกลุ่มมีผลการพัฒนา  
ที่ลดลง จึงนำข้อสะท้อนคิดจากคณะกรรมการเรียนรู้ศิลปะมาใช้ปรับปรุงแผนการจัด  
การเรียนรู้

### วงจรที่ 3 การทดลองใช้นวัตกรรม

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยปรับแก้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ในส่วนของกิจกรรม  
การเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิด  
สร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการสร้างสรรค์

กิจกรรมการแสดง (นาฏศิลป์สร้างสรรค์) โดยตนเอง เพื่อน และครู และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ และร้อยละในการแปลผล

ขั้นปฏิบัติ (Action) ครูผู้สอนการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ตามที่ได้วางแผนปรับแก้ไว้

ขั้นสังเกต (Observe) ครูบันทึกผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง และแบบประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง (นาฏศิลป์สร้างสรรค์)

ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และเขียนบันทึกผลการปฏิบัติลงในบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 ที่ปรับแก้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีผลประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 58.07 และระดับดีคิดเป็นร้อยละ 41.93

## ผลการศึกษา

จากที่ผู้วิจัยได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

ผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนำคะแนนเทียบกับเกณฑ์และค่าพัฒนาสัมพัทธ์เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง

ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง	ร้อยละของนักเรียน		
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3
ดีมาก (16-20 คะแนน)	0.00	58.07	58.07
ดี (11-15 คะแนน)	38.71	19.35	41.93
พอใช้ (6-10 คะแนน)	61.29	0.00	0.00
ควรปรับปรุง (1-5 คะแนน)	0.00	22.58	0.00

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ครั้งที่ 1 นักเรียนเรียนรู้อะไรแสดงละครสร้างสรรค์ โดยมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม สมาชิกละ 6 คน จำนวน 4 กลุ่ม และสมาชิกละ 7 คน จำนวน 1 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 31 คน จากนั้นแต่งบทละครสร้างสรรค์โดยให้เหมาะสมกับหลักการแต่งบทละครที่ได้เรียนในต้นชั่วโมง และนำบทละครมาทำการแสดง ในชั่วโมงต่อมา พบว่า ระดับการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดี ร้อยละ 38.71 และระดับพอใช้ ร้อยละ 61.29 สอดคล้องกับผู้วิจัยที่มีความเห็นว่า นักเรียนยังขาดความคิดสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดง

ในวงจรที่ 2 ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบในวงจรที่ 1 มาปรับแก้ไขโดยใช้การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งหมด 4 แผน หลังจากสิ้นสุดแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ความหมายว่าครูจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) ตั้งแต่ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมและศึกษา จนถึงขั้นที่ 4 ประยุกต์นาฏศิลป์ให้ใสภาพที่เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จากนั้นได้ทำการประเมินการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดงเป็นครั้งที่ 2 พบว่า ระดับการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 ระดับดี ร้อยละ 19.35 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 22.58 เห็นได้ว่าส่วนใหญ่มีพัฒนาการที่ดีขึ้นและบางส่วนมีพัฒนาการต่ำลง

ในวงจรที่ 3 ผู้วิจัยได้ปรับแก้ไขการจัดการเรียนรู้หลังจากได้รับข้อสะท้อนคิดจาก คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ดังนี้ 1) ปรับแก้การจัดสมาชิกในกลุ่มจากเดิมนักเรียนจับกลุ่มกันเอง เปลี่ยนเป็นครูจัดกลุ่มโดยใช้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-Assisted Learning) โดยคณะนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ทำรำตั้งแต่แก่ง กลาง อ่อน เพื่อให้ช่วยเหลือกันในกลุ่ม 2) ปรับแก้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3-4 จากเดิมครูเป็นผู้กำหนดเพลงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ทำรำให้นักเรียน ปรับเป็นให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดบทเพลงด้วยตนเอง รูปแบบเพลงตามความชื่นชอบของนักเรียน ซึ่งช่วยกระตุ้นให้สร้างสรรค์ทำรำออกมาได้ดียิ่งขึ้น และเมื่อประเมินการสร้างสรรคกิจกรรมการแสดงเป็นครั้งที่ 3 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ขึ้นสะท้อนการปฏิบัติให้ชัดเจน พบว่า ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 และระดับดี ร้อยละ 41.93 ซึ่งเห็นได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์

คนที่	คะแนนนักเรียน			คนที่	คะแนนนักเรียน		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	RG (%)		ก่อนเรียน	หลังเรียน	RG (%)
1.	8	14	50.00	17.	8	18	83.33
2.	9	15	54.54	18.	9	17	72.73
3.	8	15	58.33	19.	13	20	100
4.	9	16	63.63	20.	12	20	100
5.	7	15	61.54	21.	10	17	70.00
6.	5	14	60.00	22.	10	18	80.00
7.	6	14	57.14	23.	9	16	63.63
8.	8	15	58.33	24.	15	20	100
9.	10	18	80.00	25.	11	18	77.78
10.	6	13	50.00	26.	11	18	77.78
11.	10	18	80.00	27.	9	17	72.73
12.	9	18	81.81	28.	9	15	54.54
13.	12	20	100	29.	8	16	66.67
14.	10	19	90.00	30.	7	15	61.54
15.	9	17	72.73	31.	10	18	80.00
16.	12	19	87.50				

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ในวงจรที่ 2 ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ก่อนเรียน ในต้นชั่วโมงของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และในวงจรที่ 3 ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์หลังเรียนในท้ายชั่วโมงของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR) เห็นได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 จำนวน 31 คน มีคะแนนพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เท่ากับหรือมากกว่า 50% โดยคะแนนพัฒนาการของนักเรียนสูงสุดอยู่ที่ 100% รองลงมา 90.00%, 87.50%, 83.33%, 81.81%, 80.00%, 77.78%, 72.73%, 70.00%, 66.67%, 63.63%, 61.54%, 60.00%, 58.33%, 57.14%, 54.54% และ 50.00% ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง

ระดับความคิดสร้างสรรค์	ร้อยละของนักเรียน
ดีขึ้นไป (11-20 คะแนน)	90.32
พอใช้ (6-10 คะแนน)	3.22
ควรปรับปรุง (1-5 คะแนน)	6.46

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ในวงจรที่ 3 ในระหว่างจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ผู้วิจัยให้นักเรียนออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง โดยการวาดภาพให้เหมาะสมกับบทเพลงที่นักเรียนเลือกใช้ และแนวคิดที่นักเรียนนำเสนอการแสดงพบว่าระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 90.32 ระดับพอใช้ ร้อยละ 3.22 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 6.46

### สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIIACR)” มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผลการวิจัยได้ข้อสรุป ดังนี้

1. ผลประเมินการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงโดยวัดคะแนนเทียบกับเกณฑ์จำนวน 3 ครั้ง พบว่าในครั้งที่ 1 ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดี ร้อยละ 38.71 และระดับพอใช้ ร้อยละ 61.29 ในครั้งที่ 2 พบว่า ระดับการสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงของนักเรียน ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 ระดับดี ร้อยละ 19.35 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 22.58 และในครั้งที่ 3 พบว่า ระดับดีมาก ร้อยละ 58.07 และระดับดี ร้อยละ 41.93 เห็นได้ว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น สอดคล้องกับนักร ผู้ทรงธรรม (2560) ที่ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้นาฏยประดิษฐ์ ชุดฤทธศาสตร์โรงเรียนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยประดิษฐ์ ในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เท่ากับหรือมากกว่า 50% โดยคะแนนพัฒนาการของนักเรียนสูงสุดอยู่ที่ 100% รองลงมา 90.00%, 87.50%, 83.33%,

81.81%, 80.00%, 77.78%, 72.73%, 70.00%, 66.67%, 63.63%, 61.54%, 60.00%, 58.33%, 57.14%, 54.54% และ 50.00% ตามลำดับ สอดคล้องกับนักกร ผู้ทรงธรรม (2560) พบว่านักเรียนที่ได้เรียนรู้การใช้นาฏยประดิษฐ์ ชุด พุทธศาสตร์โรงเรียน ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้นาฏยประดิษฐ์ มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแต่งกายและอุปกรณ์การแสดงด้านนาฏศิลป์พบว่า นักเรียนอยู่ในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 90.32 ระดับพอใช้ ร้อยละ 3.22 และระดับควรปรับปรุง ร้อยละ 6.46 สอดคล้องกับผลการวิจัยจากการจัดการเรียนรู้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIACR) ของฉวีวรรณ ตาลสุก (2556) พบว่าความสามารถในการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ และการปฏิบัติท่ารำของนักเรียนที่มีพื้นฐานต่างกันมีพัฒนาการสูงขึ้น

จากการสรุปผลการวิจัยของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งรูปแบบการวัดคะแนนเทียบกับเกณฑ์และวัดค่าพัฒนาสัมพัทธ์ สามารถตอบคำถามการวิจัยได้ว่า การจัดการเรียนการสอนรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ (PIACR) สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทอแรนซ์ (Torrance, 1950 อ้างถึงใน ธเนศ รัตนกุล, 2562) ที่กล่าวว่า กิจกรรมเข้าจังหวะและการแสดงออกทางด้านจินตนาการ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้ต้องใช้วิธีการที่ต่อเนื่องและควรทำอยู่เป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาวิจัยไปใช้ .

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำเป็นต้องใช้เวลาในการคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างมาก ในระยะแรกผลลัพธ์อาจจะไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่ในการให้คำแนะนำ สร้างความมั่นใจ สร้างแรงบันดาลใจ เสริมแรงทางบวกให้แก่ นักเรียน และกระตุ้นให้นักเรียนฝึกสร้างสรรค์งานได้อย่างประสบผลสำเร็จมากขึ้น

2. การนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ควรปรับปรุงเรื่องสื่อที่ใช้ ควรมีความหลากหลาย ทั้งสื่อของจริง สื่อเสมือนจริง และการประยุกต์สื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้

### ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ของนักเรียน

### รายการอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก [https://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=38880&Key=news\\_research](https://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=38880&Key=news_research).
- ฉวีวรรณ ตาลสุก. (2556). การพัฒนาหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ตามแนวทางการจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธเนศ รัตนกุล. (2562). อยากให้เด็กคิดอย่างสร้างสรรค์? ผู้ใหญ่ต้องทำให้เห็นก่อน. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก <https://thematter.co/science-tech/create-creativity-for-kids/77730>
- นัจกร ผู้ทรงธรรม. (2560). “การใช้นาฏยประดิษฐ์ ชุดพฤษศาสตร์โรงเรียน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชน กรณีศึกษาโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)”. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 9, 3(กรกฎาคม 2560).
- สถาพร พฤษพิณกุล. (2558). เอกสารประกอบการฝึกอบรม “คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้”. สระแก้ว : คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว.
- สยามรัฐออนไลน์. (2560). หยุคศาสตร์ใส่เด็ก สะท้อนปัญหาการศึกษาไทย. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก <https://siamrath.co.th/n/16989>.
- Guilford, J., P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.

