

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลยุทธ์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

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

ชนนี มั่นตะสูตร¹ และอ้อมธจิต แป้นศรี²

Chonnanee Muntasut and Omthajit Pansri

Received: April 23, 2021

Revised: June 03, 2021

Accepted: June 05, 2021

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกลยุทธ์ SCPC 2) เปรียบเทียบทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกลยุทธ์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยเชิงทดลองใช้การทดสอบนักเรียนก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน และดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 16 ชั่วโมง จากนั้นทดสอบนักเรียนหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ รวมไปถึงแบบวัดความพึงพอใจไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลยุทธ์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 0.96 2) ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลยุทธ์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกลยุทธ์ SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้าง

¹⁻² มหาวิทยาลัยนเรศวร; Naresuan University

Corresponding author, e-mail: chonnaneem62@nu.ac.th, Tel. 088-2252490

การ์ตูน Animation มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.21

คำสำคัญ: การเขียนเชิงสร้างสรรค์, กลวิธี SCPC, โปรแกรม Scratch

Abstract

The objectives of this research were to 1) develop learning management using the SCPC tactics; 2) to compare the creative writing skills of Prathomsuksa 6 Students before and after school; and 3) to study the students' satisfaction towards the SCPC learning tactics in conjunction with Scratch Program to create animation cartoons to enhance creative writing abilities. This was an experimental research to test students before studying by using a pre-learning creative writing ability test and teaching according to the learning management plans created for 8 learning management plans for a total of 16 hours, and then testing students after studying with the original test and then graded according to the creative writing assessment criteria. The researcher then took the information obtained including the satisfaction measurement form to analyze the data by statistical methods. The results of the research were as follows: 1) the process of developing creative writing skills by using the SCPC tactics together with Scratch program to create animation cartoons with a consistency index of 0.96; 2) the creative writing abilities of of Prathomsuksa 6 Students who received learning activities using SCPC tactics together with Scratch program to create animation cartoons. After the experiment, the mean was significantly higher than before the experiment at the .05 level; and 3) the students' satisfaction towards learning the SCPC method together with the Scratch program in creating animated cartoons was the highest level of satisfaction towards the learning management process with a mean score of 4.88 and a standard deviation of 0.21.

Keywords: Creative Writing, SCPC Tactics, Scratch Program

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย (กรมวิชาการ, 2546) ภาษาไทยจึงเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ เพื่อการใช้ภาษาในการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องได้รับการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ และจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูต้องฝึกฝนทักษะพื้นฐานทาง

ภาษาไทยทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษา และใน 4 ทักษะนี้ ทักษะการเขียนนับได้ว่าเป็นทักษะที่มีวิธีการสลับซับซ้อนมากกว่าทักษะด้านอื่น ๆ จำเป็นที่ครูผู้สอนภาษาไทยต้องปลูกฝังให้กับผู้เรียน เพราะการเขียนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของชีวิต ดังที่สุทธีวรรณ อินทะกนก (2559) กล่าวว่า การเขียน คือ การถ่ายทอดความคิด ความรู้ จินตนาการ อารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์ออกมาเป็นเรื่องราว โดยอาศัยตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการสื่อความหมายจากผู้เขียนไปยังผู้อ่าน เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนได้รับอรรถรสในเรื่องราวเหล่านั้น ดังนั้นการจะทำให้การเขียนสื่อสารออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากผู้เขียนจะถ่ายทอดสารให้ผู้อ่านเข้าใจแล้ว ยังต้องมีความแปลกใหม่อย่างมีคุณค่า หรือที่เรียกว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์

การเขียนสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่เกิดจากความคิดริเริ่ม ไม่ลอกเลียนแบบ มีความแปลกใหม่ มีจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับความงามทางภาษา สร้างสรรค์สติปัญญา ประเทืองอารมณ์ ผสมผสานกับการเสนอความคิดและถ้อยคำสำนวนอันประกอบด้วยศิลปะ มีความสร้างสรรค์ทั้งรูปแบบ เนื้อหาสาระ กลวิธี ตลอดจนการใช้ถ้อยคำสำนวนต่าง ๆ (สมพร มั่นตะสูตร, 2525) การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่มีความพิเศษ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้เขียน มีสำนวนการประพันธ์ที่ไม่ซ้ำใคร ตลอดจนเป็นการนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่และมีคุณค่าต่อผู้อ่านและสังคม โดยเฉพาะในด้านการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารความรู้ ความคิด ประสบการณ์ และจินตนาการของผู้เขียน อีกทั้งยังช่วยให้ครูได้รู้ความคิดของนักเรียนได้เป็นอย่างดี เพราะแสดงถึงพัฒนาการทางความคิดของนักเรียน แม้ว่าจะงานเขียนนั้นยังไม่สมบูรณ์หรือมีรายละเอียดน้อยก็ตาม เนื่องจากรูปแบบและวิธีการเขียนของนักเรียนไม่ได้ลอกเลียนจากเรื่องใด ๆ จึงเป็นการเสริมสร้างพลังความคิดของนักเรียนได้เป็นอย่างดี การแสดงออกในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายและเกิดความเพลิดเพลินในจิตใจ รวมถึงช่วยให้ครูเข้าใจประสบการณ์และความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน (อนุรักษ์ ไชยอั้ง, 2555) แต่ในทางปฏิบัติพบว่า การสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ยังประสบปัญหาอยู่มาก เมื่อศึกษารายละเอียดแล้วพบว่า ทักษะการเขียน เป็นทักษะที่นักเรียนมีคะแนนต่ำเป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากสาเหตุสองประการ ประการแรก เกิดจากตัวครูที่ยังคงจัดกระบวนการเรียนการสอนโดยยึดตัวเองเป็นสำคัญ ใช้สื่อการเรียนการสอนน้อยมาก รวมทั้งการวัดประเมินผลที่เน้นในด้านความรู้ความจำ ขาดความรู้ความเข้าใจในการนำรูปแบบการเรียนการสอนหรือเทคนิคใหม่ๆ มาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประการที่สอง เกิดจากตัวนักเรียน พบว่า นักเรียนเบื่อหน่ายไม่อยากเรียน ไม่เห็นความสำคัญ และไม่สนใจทักษะการเขียน เพราะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาไทย รวมทั้งขาดความตระหนักในความสำคัญของการอ่านการเขียนภาษาไทย จงกล วจนะเสถียร ได้กล่าวถึงถึงการเสริมสร้างหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็กว่า “องค์ประกอบที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวนักเรียนนั้นอยู่ที่เทคนิค และวิธีการสอนของครู ซึ่งวิธีการสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ก็มีเพียงบางวิธีเท่านั้น ดังนั้นขึ้นอยู่กับครูที่จะเลือกใช้เทคนิคและวิธีสอนที่กระตุ้นส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้รุ่งเรืองขึ้น”

จากเหตุผลดังกล่าว สรุปได้ว่าการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนอันนำไปสู่การพัฒนาทักษะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ครูผู้สอนจึงจำเป็นที่จะต้องพัฒนาเทคนิค วิธีสอนและ กิจกรรมการเรียนการสอนที่แก้ปัญหาการเขียนตามบริบทของนักเรียนและสถานศึกษา ครูไม่ควรมุ่งสอนเฉพาะรูปแบบหรือประเภทของงานเขียน รวมไปถึงการใช้ภาษาเพียงเท่านั้น แต่ควรสอนให้นักเรียนมีทักษะในการถ่ายทอดความคิดด้วยตนเอง ซึ่งผู้วิจัยเห็นควรว่าต้องกระตุ้นด้วยกลวิธี SCPC เพื่อให้ นักเรียนมีความคิด ขยายความคิด จัดระเบียบความคิด และเรียบเรียงความให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพบว่าแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC (Suggest, Choose, Plan และ Compose: SCPC) เป็นแนวทางที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลวิธี SCPC เป็นกลวิธีจัดการกิจกรรมการเรียนรู้การเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นเมื่อ ค.ศ. 2011 โดย Katherine Davis Wiesendanger, et al (2011) อาจารย์มหาวิทยาลัยลองวูดประเทศสหรัฐอเมริกา กลวิธี SCPC ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก (Suggest) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนตั้งเป้าหมาย วางแผนการเขียนโดยเสนอตัวละครและฉากของเรื่องจากประสบการณ์เดิมของนักเรียนพร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบในการเลือก 2) ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก (Choose) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนวางแผนในการเขียน พิจารณาเลือกตัวละครและฉากที่จะปรากฏในเรื่องจากตัวละครและฉากที่นักเรียนกำหนดไว้ในขั้นแรก 3) ขั้นวางโครงเรื่อง (Plan) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนใช้ความคิดวางโครงเรื่องเพื่อพัฒนาเป็นเนื้อเรื่องจากขั้นตอนที่ผ่านมา ประกอบด้วย การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง และกำกับตรวจสอบโครงเรื่องให้สัมพันธ์กับเนื้อหา ตัวละคร และฉากที่เลือกไว้ 4) การสร้างงานเขียน (Compose) เป็นขั้นตอนที่ใช้โครงเรื่องเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนางานเขียน ผู้เรียนจะต้องคัดเลือก และประเมินเนื้อหาในแต่ละส่วนเพื่อนำเนื้อหามาประกอบกันเป็นเรื่องที่สมบูรณ์ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับโครงเรื่องที่ตั้งไว้ นักเรียนจะต้องกำกับตรวจสอบแก้ไขการใช้ภาษาและความถูกต้องของเนื้อเรื่องทั้งหมด ประกอบกับปัจจุบันนี้เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ทำให้มีความล้ำสมัยและความโดดเด่นของเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยมากขึ้น ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงต้องมีการเพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในหลักสูตรการเรียนการสอนและปรับปรุงให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ 2542) ดังนั้นครูผู้สอนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีส่วนเข้าศึกษาโดยการบูรณาการองค์ความรู้และพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ การเรียนการสอนจึงต้องมีจุดสนใจ ส่งเสริมให้นักเรียนมีการใช้อุปกรณ์อย่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ให้มากขึ้น เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ควบคู่การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างเหมาะสมกับวัยและการเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา

โปรแกรม Scratch เป็นตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียนกระบวนการ เป็นการนำเอาเครื่องมือ อุปกรณ์ อย่างเช่น คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสอน

โปรแกรม Scratch ถูกพัฒนาขึ้นโดยสถาบัน The Massachusetts Institute of Technology (MIT) ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้แล้วออกแบบผลงานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น เกม นิทาน การ์ตูนแอนิเมชัน ฯลฯ ได้อย่างสร้างสรรค์ เป็นโปรแกรมที่ได้รับการเผยแพร่และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในต่างประเทศด้วยความง่ายของโปรแกรมภาษา และเน้นการเขียนโปรแกรมผ่านสื่อหลากหลายชนิด ทำให้เด็ก ๆ สนุกสนานและสนใจกับการเรียนรู้ได้อย่างยาวนาน อีกทั้งยังส่งเสริมความสามารถในการคิด เป็นกระบวนการคิดที่เป็นระบบ และคิดอย่างสร้างสรรค์ จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการสอนเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เป็นวิธีการที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เพราะเป็นวิธีการที่ให้นักเรียนได้พัฒนางานเขียนของตนเองจากจินตนาการ และประสบการณ์จากการเขียนโปรแกรม อีกทั้งเป็นกลวิธีที่อธิบายแนวคิด การจัดระบบความคิดได้จากการสร้างการ์ตูน Animation ผ่านโปรแกรม Scratch ทำให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบ และการวางแผนการเขียนดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดเจตคติที่ดีและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

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

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา วารสาร บทความและงานวิจัยทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีเอสซีพีซี โปรแกรม Scratch และการเขียนเชิงสร้างสรรค์

1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (2551) สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 รวมถึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาการเขียน ที่กล่าวถึงการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากคำอธิบายรายวิชา วัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และเนื้อหาที่หลักสูตร กำหนดเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

1.3 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยเกี่ยวกับหลักและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน

2. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

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

2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองชุมแสง อำเภอขาณุวรลักษบุรี จังหวัดกำแพงเพชร กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2563 จำนวน 10 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้วิจัยเป็นครูประจำชั้น

3. เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 ประเภท ซึ่งการดำเนินการสร้างเครื่องมือแต่ละประเภทมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยเครื่องมือ 2 ฉบับ คือ

3.1.1 เอกสารประกอบการสอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ภายในเล่มประกอบด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ แบบฝึกหัด แบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนนี้เป็นแบบทดสอบความสามารถแบบอัตนัยที่ใช้ประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (การเขียนตามจินตนาการ) และเกณฑ์การตรวจให้คะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

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

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

4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากขั้นตอนการสร้าง ตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยแบบเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งเป็นการศึกษากลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

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

4.3 ผู้วิจัยเป็นผู้สอนนักเรียนกลุ่มทดลองด้วยตนเองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจำนวน 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)

4.5 ผู้วิจัยตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์

4.6 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียน และหลังเรียน รวมถึงแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

บทความวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง ตามขั้นตอนดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.96 และแบบวัดความพึงพอใจที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.98

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

5.2.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ

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

2) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test Independent) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า

5.2.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกภาคสนาม โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เพื่อประเมินสภาพที่เกิดขึ้นว่าครูจัดการเรียนรู้ดีหรือไม่ และเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้ดีขึ้น โดยเสนอผลที่ได้ในรูปแบบความเรียง

สรุปผลการวิจัย

บทความวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

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

2. ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation หลังการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียน (Post-test) มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

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

อภิปรายผลการวิจัย

1. กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation มีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัย จากผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบมานี้เป็นสิ่งที่ช่วยทำให้ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้น และสาเหตุที่ทำให้ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้นั้นมีรายละเอียดดังนี้

1.1 กลวิธี SCPC เป็นกลวิธีที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนางานเขียนของตนเองจากจินตนาการ และประสบการณ์ตั้งแต่ในขั้นตอนแรก คือ ขั้นกำหนดตัวละครและฉาก (S : Suggest) ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักเรียนใช้ทั้งความรู้ และประสบการณ์เดิมของตนเองในการกำหนด ตัวละคร และฉากขึ้นมา จากนั้นมาถึงขั้นตอนที่สอง ขั้นคัดเลือกตัวละครและฉาก (C : Choose) นักเรียนต้องคัดเลือกตัวละครหลัก ตัวละครเสริม และฉากต่าง ๆ ที่จะปรากฏอยู่ในเรื่องของตนเอง โดยทำการคัดเลือกจากตัวละครที่กำหนดไว้ในขั้นตอนแรก จากนั้นนำไปสู่ขั้นตอนที่สามคือขั้นวางโครงเรื่อง (P : Plan) นักเรียนจะกำหนดสถานการณ์ภายในเรื่องเป็นโครงร่างว่ามีเหตุการณ์ใดบ้างที่เป็นเหตุการณ์สำคัญ และผลของการกระทำของตัวละครจะพาไปสู่ปมเรื่องอย่างไร หรือสถานการณ์จะคลี่คลายอย่างไร และขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นของการสร้างงานเขียน (C : Compose) นักเรียนสร้างงานเขียนจากโครงเรื่องที่กำหนดอย่างมีเป้าหมาย และใส่รายละเอียดของเรื่องจนเป็นงานเขียนที่สมบูรณ์

1.2 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 โดยมีครูเป็นผู้สังเกตและคอย

ให้ความช่วยเหลือหรือปรึกษาเมื่อนักเรียนพบปัญหา ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของจงกล วจนะเสถียร (2559) พบว่า การที่นักเรียนได้รับการฝึกฝนด้วยการกระตุ้นทางความคิด ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่ นอกกรอบ อีกทั้งการให้อิสระทางความคิดทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางความคิด ส่งผลให้นักเรียนสามารถเขียนเรื่องจากจินตนาการออกมาได้ดี และมีความมั่นใจในการเขียน

1.3 โปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation จากการศึกษา ผู้วิจัยได้สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้เรื่องของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้มีความแตกต่างจากการเขียนทั่วไป โดยนำโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation มาเป็นสื่อกระตุ้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและมีจินตนาการในการเขียนมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้วางแผนการจัดการเรียนรู้โดยนำโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation มาใช้ผสมผสานในขั้นตอนของกลวิธี SCPC ขั้นของการกำหนดตัวละครและฉาก (S: Suggest) การคัดเลือกตัวละครและฉาก (C: Choose) และการวางโครงเรื่อง (P: Plan) เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนของผู้เรียนอย่างมีลำดับขั้นตอน เป็นการบูรณาการเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ผสานกับวิชาการเขียนที่นักเรียนค่อนข้างเบื่อหน่าย ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสดแสดงออกทางความคิดในการสร้างชิ้นงานได้อย่างอิสระ สอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคชันนิซึม (Constructionism) สอดคล้องกับแนวคิดของ เดิมศักดิ์ คณานิช (2549) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเอง หากนักเรียนมีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้ความคิดนั้นเป็นรูปธรรมมากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของจงกล เดชสุวรรณ (2560) พบว่า การเขียนโปรแกรม Scratch โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วในการคิด มีความคิดริเริ่มยืดหยุ่น และละเอียดลออมากขึ้นในระดับดี และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยด้านความคิดสร้างสรรค์ของของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Scratch ว่ามีความยืดหยุ่นทางความคิด และมีผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลอง ในด้านจินตนาการ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น โดยนักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาการเขียนจากจินตนาการถ่ายทอดออกมาได้อย่างได้สมจริง มีเรื่องราว และเนื้อหาที่เป็นเอกภาพ ให้ข้อคิดและคติสอนใจ สามารถนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ สอดคล้องกับแนวคิดของ อัจฉรา ชุมภู (2557) ที่กล่าวว่าครูเป็นผู้สร้างบรรยากาศในชั้นเรียน การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และให้อิสระในการแสดงความคิดเห็น ใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน สามารถส่งเสริมประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียน

สามารถสร้างงานเขียนจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวและจินตนาการของนักเรียนออกมาได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของถวัลย์ มาศจรัส (2545, อ้างถึงในอนุรักษ์ ไชยั้ง, 2555) และมานพ ถนอมศรี (2548, อ้างถึงในอนุรักษ์ ไชยั้ง, 2555) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ประสบการณ์เป็นจุดเริ่มต้นของการเขียน และเป็นวัตถุประสงค์ที่สำคัญอย่างยิ่งของการเขียน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการจัดการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation จากการศึกษาพบว่านักเรียนมีความความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.21 ซึ่งองค์ประกอบที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนมาจากการที่ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย โดยมีการนำสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนตลอดระยะเวลาในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจและพัฒนาทักษะตามเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ได้พัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของตนเอง มีความสุข และสนุกสนานในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับแนวคิดของจงกล วจนะเสถียร (2559) ที่กล่าวว่าการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนสามารถทำให้นักเรียนเกิดทักษะด้านการสังเกตและเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ จนทำให้เกิดจินตนาการ มีความกล้าคิดกล้าแสดงออก และสามารถพัฒนาด้านการเขียนได้อย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation โดยมีคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียน (Post-test) สูงกว่าก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ากลวิธี SCPC และโปรแกรม Scratch มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะและกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน เนื่องจากขั้นตอนของกลวิธี SCPC เป็นขั้นตอนที่ช่วยเรื่องของการจัดระบบความคิด การคิดอย่างเป็นขั้นตอน ประกอบกับโปรแกรม Scratch เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยส่งเสริมทักษะด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์ และเป็นเทคโนโลยีในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ใ้กับผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เมื่อนำกลวิธี SCPC และ Scratch มาใช้ร่วมกันจึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะและมีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

สถานศึกษาควรกำหนดนโยบายการศึกษาพัฒนาด้านทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation กับการ

เขียนประเภทอื่น ๆ เช่น การเขียนเรื่องสั้น การเขียนบทร้อยกรอง หรือการเขียนบันเทิงคดีประเภทอื่น ๆ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ครูควรประเมินความรู้ และประสบการณ์เดิมของนักเรียนในด้านการเขียน หากนักเรียนมีระดับความรู้ที่แตกต่างมาก ครูควรปรับพื้นฐานความรู้ของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมให้กับผู้เรียน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนและรายวิชา

2. ผู้สอนควรเตรียมผู้เรียนให้มีพื้นฐานการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์บางส่วน เพื่อการเรียนรู้ในตัวโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation อย่างเป็นลำดับขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้

3. ครูควรให้ความสำคัญกับขั้นตอนการเขียนเชิงสร้างสรรค์แต่ละขั้นตอนของกลวิธี SCPC เพื่อเป็นการสร้างความสนใจของนักเรียน และจงใจให้นักเรียนเห็นถึงความสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรายวิชา การเขียนที่นักเรียนส่วนใหญ่มองว่าเป็นเรื่องยาก ให้เป็นเรื่องง่าย เรื่องใกล้ตัว จนเกิดความสุขสนุกสนาน คอยให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทางในแต่ละขั้นตอนในการเขียน

4. ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสม โดยการจัดเนื้อหาที่มีความความซับซ้อนจากง่ายไปยากตามลำดับ พร้อมทั้งให้ความสำคัญของการระบุคุณค่าในงานเขียนของนักเรียนเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน

5. ครูนำกิจกรรมการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation ไปปรับใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ และสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา และศิลปะ เป็นต้น

6. ครูผู้สอนควรมีการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้กลวิธี SCPC ร่วมกับโปรแกรม Scratch ในการสร้างการ์ตูน Animation กับกิจกรรมการเรียนในรูปแบบอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2546). *คู่มือหลักสูตรการสอน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542*. กรุงเทพฯ: บริษัทสยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

- จงบกล เดชสุวรรณ. (2560). *การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์วิชา การเขียนโปรแกรม Scratch สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. โรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา.* (รายงานการวิจัย). กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์): โรงเรียนท่าศาลาประสิทธิ์ศึกษา.
- จงบกล วณะเสถียร. (2559). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบซินเนคติกส์.* (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป.* กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2545). *คู่มือการเขียนและจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา.* กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- มานพ ถนอมศรี. (2546). *การเขียนหนังสือ สารคดี บันเทิงคดี สำหรับเด็กและเยาวชน.* กรุงเทพฯ: ลีปประภา.
- สมพร มั่นตะสูตร. (2525). *การเขียนสร้างสรรค์.* กรุงเทพฯ: มารมีการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุทธิวรรณ อินทะกนก. (2559). *การเขียนเชิงสร้างสรรค์. อดุทธธานี: พิมพ์ลักษณ์.*
- อนรรักษ์ ไชยฮั้ง. (2555). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีเอสซีพีซีและแนวความคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อ ความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์และเมตาคอกนิชันในการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). คณะครุศาสตร์: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- อัจฉรา ชุมภู. (2557). *การพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แบบฝึกคิดและเขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลเถิน (ท่านางอุปถัมภ์).* (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Davis, K. W., Perry, R. J. and Braun, G. (2011). Suggest-Choose-Plan-Compose: A Strategy to Help Students Learn to Write. *The Reading Teacher*, 64(6), 451-455.

