



## วิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย  
ด้วยการจัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักศึกษา  
ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย  
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑  
วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

### ผู้วิจัย

นางสาวอลิษา สุวรรณกิจ  
พนักงานราชการครู  
ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

สถาบันการอาชีวศึกษาภาคใต้ ๓

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
ผู้วิจัย	นางสาวอลิษา สุวรรณกิจ
สาขาวิชา	ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย
ปีการศึกษา	๒/๒๕๖๖

### บทคัดย่อ

งานวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับชั้น ปวส.๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับชั้น ปวส. ๑/๑ และ ๑/๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกอย่างง่าย จำนวน ๒ ห้องเรียน กำหนดให้ระดับชั้น ปวส. ๑/๑ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนทดลองที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และระดับชั้น ปวส. ๑/๒ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน ๓ แผน ได้แก่ สีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสีหลักการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย และการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ให้เหมาะสมกับโอกาส มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง ๐.๘๓ - ๑.๐๐ และแบบประเมินทักษะ การปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ ๐.๕๗๘ - ๐.๗๔๙ เฉลี่ยอยู่ที่ ๐.๗๗๑ ถือว่ามีความเที่ยงสูง สถิติที่ใช้ ในการวิจัยได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่า t ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษากลุ่มที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) กับนักศึกษากลุ่มที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม)

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง สีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี มีผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติ และผลงานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย ๑๗.๔๕ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๖ และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย ๑๓.๘๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๒๕ ในเรื่องหลักการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย มีผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย ๑๗.๘๐ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๓๔ และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย ๑๔.๖๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๕ และเรื่องการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ให้เหมาะสมกับโอกาส มีผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานสูงกว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย ๑๘.๖๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๐ และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย ๑๕.๔๐ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๓๐

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยในชั้นเรียน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่น และเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา เป็นรายงานวิจัยในชั้นเรียนที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญ เล็งเห็นถึงประโยชน์และเจตคติที่ดีต่อการส่งงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและปลูกฝังความรับผิดชอบ

ผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์แวไม่ซาเราะ ราเหม หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่ให้ข้อมูลของนักศึกษาและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อรายงานวิจัยในชั้นเรียน

ผู้จัดทำขอขอบคุณ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ ๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีต่อการทำรายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ยิ่ง

อลิษา สุวรรณกิจ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฌ
บทที่ ๑ บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
คำถามวิจัย.....	๓
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	๓
สมมติฐานการวิจัย.....	๓
ขอบเขตของการวิจัย.....	๓
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	๓
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	๔
บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๓ ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่น.....	๖
หลักสูตรรายวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย.....	๑๐
ความคิดสร้างสรรค์.....	๑๑
การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning).....	๑๘
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๒๔
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	๒๖
บทที่ ๓ วิธีการดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	๒๗
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	๒๗
วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ.....	๒๘
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	๓๐
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	๓๒
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	๓๓

## สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ ๔ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย.....	๓๖
ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย.....	๓๗
- ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๑ ด้านสีของ แฟชั่นดีไซน์และการระบายสี.....	๓๗
- การเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการ ออกแบบการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย .....	๓๘
- การเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๓ การออกแบบ เครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส.....	๓๙
บทที่ ๕ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผล.....	๔๑
อภิปรายผล.....	๔๒
ข้อเสนอแนะ.....	๔๓
บรรณานุกรม.....	๔๕
ภาคผนวก.....	๔๗
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	๔๘
ภาคผนวก ข ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC).....	๕๐
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	๕๗
ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน.....	๘๓
ประวัติผู้วิจัย.....	๘๔

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ ๑	ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรมวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา
ตารางที่ ๒	ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสีหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง และการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม.....
ตารางที่ ๓	ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบเสื้อผ้า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง และการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม .....
ตารางที่ ๔	ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาสหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง และการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม.....

## สารบัญภาพ

ภาพที่ ๑ กรอบแนวคิดการวิจัย

หน้า

ภาพที่ ๒ แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้

๒๖

๔๐

## บทที่ ๑ บทนำ

### ๑. ความเป็นมาและความสำคัญ

รายวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เป็นรายวิชาที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาเกิดทักษะเกี่ยวกับการใช้ ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างหรือพัฒนาผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย มีทักษะในความคิดสร้างสรรค์ และสามารถต่อยอดสู่การประกอบอาชีพได้ในอนาคต ซึ่งการศึกษาในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการนำ ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ไปใช้ในการประกอบอาชีพ และการแก้ปัญหาในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ ให้ มีความรู้ มีภูมิปัญญา รู้เท่าทันโลก สามารถคิดเป็นทำเป็น มีเหตุผล มีความคิดแบบสร้างสรรค์ และสามารถ เรียนรู้ได้ตลอดชีวิต พระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๒ มาตราที่ ๒๓ ได้ระบุไว้ว่า การจัดการศึกษา ทั้ง การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้บูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ทั้งความรู้ และทักษะในการ ประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เข้ามามีบทบาทสำคัญ จึงเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจ และความคิด ที่อยากพัฒนาสิ่งต่างๆ ซึ่งการเริ่มสร้างหรือพัฒนาสิ่งต่างๆ นั้นจำเป็นต้องเริ่มจากการมีจินตนาการทางสมอง ก่อน หรือการนึกคิดเป็นภาพจากการนำความรู้และประสบการณ์ผสมผสานเข้าด้วยกันความคิดสร้างสรรค์เป็น ความสามารถด้านสมองที่จะคิดได้หลายแนวทาง หรือคิดได้หลายคำตอบ เรียกว่า การคิดแบบอเนกนัย (Guilford, ๑๙๕๖) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางสมองที่คิด ในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การ คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ด้วยการดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิม ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์ คิดค้นสิ่งต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เห็นเหตุผลเพียงอย่าง เดียวเท่านั้น หากแต่การคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับ ความพยายามที่จะสร้างความคิดหรือจินตนาการนั้นให้เป็นไปได้ เรียกว่า จินตนาการประยุกต์ จึงจะทำให้ เกิดผลงาน (อารี พันธมณี, ๒๕๔๕) สิ่งที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบ ด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิด ยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) (Guilford, ๑๙๕๖) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นมี ีอิทธิพลอย่างมากในทุกภาคส่วน ทั้งทางด้านการศึกษา เศรษฐกิจหรือองค์กรต่างๆ ดังที่ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์กับการพัฒนา ประเทศ” พบว่า ประชาชน ๙๘% เชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ และได้ระบุว่ สถานศึกษา และครอบครัว ควรีบทบาทในการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความคิดแบบสร้างสรรค์ให้เห็นเป็น รูปธรรม

นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลาส่วนใหญ่มีปัญหาด้าน การคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากขาดแรงจูงใจ และไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้ในรายวิชาการออกแบบ เครื่องประกอบการแต่งกาย นักศึกษามีผลการเรียนระหว่าง ๒ - ๒.๕ ซึ่งเป็นผลการเรียนในระดับที่ต่ำ ซึ่งในภาค เรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ นักศึกษาที่มีผลการเรียนระหว่าง ๒ - ๒.๕ คิดเป็นร้อยละ ๖๕.๗ เปอร์เซนต์ ของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานี้ทั้งหมด (งานทะเบียน วอศ. ยะลา, ๒๕๖๒) ส่งผลให้ผู้สอน มีการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน จากรูปแบบการจัดการเรียน การสอนแบบเดิม ในการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้



และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ (พระราชบัญญัติการศึกษา มาตราที่ ๒๒) โดยมุ่งเน้นเพื่อพัฒนาทางด้านความคิดแบบสร้างสรรค์ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพื่อนำความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ไปใช้ในการประกอบอาชีพ ครูจะต้องสามารถบูรณาการความรู้ต่างๆ ที่มีมาใช้ในการสร้างสรรค์ และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิด โดยสามารถคิดวิเคราะห์ในเรื่องต่างๆ และมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ (นรรีซต์ ฟันเซียร์, ๒๕๖๑)

ดังนั้นผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว และต้องการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ สามารถคิดอย่างเป็นขั้นเป็นตอน และมองลักษณะของเนื้อหาสาระที่เรียนในหลากหลายมุมมอง ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์ดังกล่าว คือ การจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าหาความรู้ แทนที่จะรอรับข้อมูลจากการบรรยายของผู้สอนเพียงทางเดียว ซึ่งแบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ตามความสนใจ ขั้นตอนที่ ๓ ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ ๔ นำเสนอ และขั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, ๒๕๕๘) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกนิษฐา พูลลาภ (พ.ศ. ๒๕๖๐) เรื่อง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนผดุงนารี ผลการวิจัยพบว่า ๑. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยการจัดการจัดกิจกรรมประกอบด้วยกระบวนการ ๕ ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ ๓ ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ ๔ นำเสนอ และขั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล โดยแต่ละขั้นตอน ของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ นำไปสู่การค้นคว้าหาความรู้เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ๒. ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = ๕๑.๘๔$ , S.D. = ๙.๙๔) และ ๓. ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = ๔.๕๔$ , S.D. = ๐.๕๖)

## ๒. คำถามวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้หรือไม่

## ๓. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

## ๔. สมมุติฐานการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้

## ๕. ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

### ๕.๑ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** คือ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๓๗ คน

**กลุ่มตัวอย่าง** คือ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ และ ๑/๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน ๒ ห้องเรียน คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ และ ๑/๒ ซึ่งกำหนดให้ห้องเรียนที่ ๑ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนทดลองที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และห้องเรียนที่ ๒ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๒ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

### ๕.๒ ตัวแปรที่ศึกษามีดังนี้

**ตัวแปรต้น** คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

**ตัวแปรตาม** คือ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

## ๖. นิยามศัพท์เฉพาะ

**การพัฒนา** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่ละเอียดละน้อย โดยผ่านลำดับขั้นตอนต่างๆ ไปสู่ระดับที่สามารถขยายตัวขึ้น เติบโตขึ้น มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น และเหมาะสมกว่าเดิมหรืออาจก้าวหน้าไปถึงขั้นที่อุดมสมบูรณ์เป็นที่น่าพอใจ (ปกรณ ปรียากร. ๒๕๓๘, หน้า ๕)

**ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง ความสามารถทางสมองของนักเรียน ในความคิดสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ และสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ได้ อาจเกิดจากประสบการณ์หรือการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตนเอง แล้วจึงนำมาบูรณาการ และสร้างเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ประกอบด้วย ๔ องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม คือ การคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำผู้อื่น ความคิดคล่องแคล่ว คือ การคิดหลากหลายภายในระยะเวลาที่กำหนด ความคิดยืดหยุ่น คือ การคิดอิสระ โดยเป็นการคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ หรือการตั้งคำถามกับสิ่งหนึ่งได้หลากหลาย และความคิดละเอียดลออ คือ การ คิดเป็นขั้นเป็นตอนสามารถอธิบายให้เข้าใจและเห็นภาพได้ชัดเจน

**การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย** หมายถึง การถ่ายทอดจินตนาการของแบบเครื่องประกอบการแต่งกายออกมาเป็นรูปภาพ งานที่นัก ออกแบบถ่ายทอดจินตนาการออกมาจะแสดงออกถึงคุณสมบัติพิเศษในการสร้างสรรค์งานซึ่งต้องอาศัย ประสบการณ์ความสามารถ ความรู้ และปรับปรุงสิ่งต่างๆ ให้ดูดีเป็นที่ยอมรับของบุคคลที่พบเห็น ดังนั้นการ เป็นนักออกแบบที่ดีควรเรียนรู้ เรื่องทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับงานออกแบบเพื่อนำมาใช้ในงานได้อย่างถูกต้อง สวยงาม ด้วยกระบวนการคิดแบบสร้างสรรค์จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในรายวิชาการ ออกแบบเสื้อผ้าเบื้องต้น

**การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน** หมายถึง การจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของ วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (๒๕๕๘) ซึ่งมีการกระตุ้นหรือสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดการค้นหาคำตอบค้นหาความรู้ เปรียบเสมือนการทำทนายตนเอง ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า และแสดงออกทางความคิดเต็มที่ โดยไม่มีกรอบมาปิดกั้นความคิดของผู้เรียน ให้ผู้เรียนรู้จักการตั้งปัญหาและรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง ตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้น และสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เพื่อให้เกิดการคิดค้น ผู้สอนจะให้ผู้เรียน

นำเสนอความคิด หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจค้นคว้าในรูปแบบการนำเสนอผลงาน พร้อมทั้งมีการวัดผลและประเมินผลผู้เรียนตามความเป็นจริง ประกอบด้วยกระบวนการ ๕ ขั้นตอน ดังนี้

#### **ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ**

ขั้นนี้ผู้สอนจะกระตุ้นความสนใจผู้เรียนด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนอยากที่จะคิดค้น เพื่อออกแบบเสื้อผ้าที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจกว่าของเดิมที่มีอยู่

#### **ขั้นที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ**

ขั้นนี้ผู้สอนจะให้ผู้เรียนตั้งปัญหาด้วยตัวเอง และหาวิธีการแก้ไขปัญหาค้นคว้าด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ได้การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจกว่าของเดิมที่มีอยู่ โดยแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เพื่อช่วยกันระดมความคิด และหาข้อสรุปในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

#### **ขั้นที่ ๓ ค้นคว้าและคิด**

ขั้นนี้ผู้สอนจะให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่สนใจ เพื่อหาข้อสรุปกันภายในกลุ่ม โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำด้วยวิธีการส่งเสริมมากกว่าการปิดกั้นความคิด เพื่อที่จะให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เต็มทีในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้มีความแปลกใหม่

#### **ขั้นที่ ๔ นำเสนอ**

ขั้นนี้ผู้สอนจะให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานที่ได้คิดค้นออกแบบมา โดยผู้สอนจะให้คำชม และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานต่อไป และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามในหัวข้อที่สนใจ หรือมีความสงสัยในผลงานที่ออกแบบขึ้น

#### **ขั้นที่ ๕ ประเมินผล**

ขั้นนี้ผู้สอนจะประเมินผลโดยใช้แบบประเมินผลงาน และแบบประเมินการปฏิบัติงาน ในรูปแบบรูบรีค (Rubric) ที่มีรายการประเมินตามประเด็นต่างๆ ที่สอดคล้องกับมาตรฐานรายวิชาที่กำหนดไว้

### **๗. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายแฟชั่นด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

## บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

### ๑. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๓ ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและสิ่งทอ

๑.๑ จุดประสงค์สาขาวิชา

๑.๒ มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

๑.๓ โครงสร้างหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๓ ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและสิ่งทอ

### ๒. หลักสูตรรายวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

๒.๑ จุดประสงค์รายวิชา

๒.๒ มาตรฐานรายวิชา

๒.๓ คำอธิบายรายวิชา

### ๓. ความคิดสร้างสรรค์

๓.๑ ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

๓.๒ ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

๓.๓ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

๓.๔ การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

### ๔. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)

๔.๑ ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

๔.๒ ที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

๔.๓ แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

### ๕. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ๖. กรอบแนวคิดการวิจัย

## ๑. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๓ ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย

### ๑.๑ จุดประสงค์สาขาวิชา

๑.๑.๑ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะการคิด และการแก้ปัญหา และทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

๑.๑.๒ เพื่อให้มีความเข้าใจ และสามารถประยุกต์ใช้หลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และหลักการของงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพ ด้านการออกแบบแฟชั่น แพทเทิร์นเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี

๑.๑.๓ เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการ และกระบวนการทำงานในกลุ่มงานพื้นฐาน ด้านการออกแบบแฟชั่น แพทเทิร์นเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย

๑.๑.๔ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีด้านการออกแบบแฟชั่น แพทเทิร์นเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายในการพัฒนาตนเอง และวิชาชีพ

๑.๑.๕ เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานวิเคราะห์ แก้ปัญหา สร้างสรรค์ และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนางานด้านการออกแบบแฟชั่น แพทเทิร์นเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย

๑.๑.๖ เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานด้านการออกแบบแฟชั่น แพทเทิร์นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ในสถานประกอบการ และประกอบอาชีพอิสระ รวมทั้งการใช้ความรู้ และทักษะเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้

๑.๑.๗ เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัย เป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรง และสารเสพติด

### ๑.๒ มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาระดับคุณวุฒิการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ประกอบด้วย

#### ๑.๒.๑ ด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ด้านคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ ได้แก่ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูต่อเวทิตี ความอดกลั้น การละเว้นสิ่งเสพติด และการพนัน การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพและสังคม ภูมิใจและรักษาเอกลักษณ์ของชาติไทย เคารพกฎหมาย เคารพสิทธิของผู้อื่น ประพฤติปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข มีจิตสาธารณะและจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม

ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความรัก สามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง สนใจใฝ่รู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยันประหยัด อดทน พึ่งตนเอง ต่อต้านความรุนแรงและการทุจริต ปฏิบัติตนและปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง ความปลอดภัย อาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม

## ๑.๒.๒ ด้านสมรรถนะแกนกลาง

ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ
<p>๑. หลักการใช้ภาษา และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร</p> <p>๒. หลักการใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการจัดการ</p> <p>๓. หลักการดำรงตน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม</p> <p>๔. หลักการปรับตัว และดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่</p>	<p>๑. ทักษะการสื่อสารและการเรียนรู้โดยใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>๒. ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการจัดการ โดยใช้หลักการ และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์</p> <p>๓. ทักษะทางสังคม และการดำรงชีวิตตามหลักศาสนาวัฒนธรรม และความเป็นพลเมือง และหลักการพัฒนาบุคลิกภาพและสุขอนามัย</p>	<p>๑. สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ และเทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน และในงานอาชีพ</p> <p>๒. แก้ไขปัญหาและพัฒนางานอาชีพโดยใช้หลักการ และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์</p> <p>๓. ปฏิบัติตนตามหลักศาสนา วัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมทางสังคม และสิทธิหน้าที่พลเมือง</p> <p>๔. พัฒนาบุคลิกภาพ สุขอนามัย และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการปฏิบัติงานอาชีพ และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น</p>

## ๑.๒.๓ ด้านสมรรถนะวิชาชีพ

ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ
<p>๑. หลักทฤษฎีและเทคนิคเชิงลึกภายใต้ขอบเขตของงานอาชีพ</p> <p>๒. หลักการคิดวิเคราะห์ที่ตัดสินใจวางแผนและแก้ไขปัญหา</p> <p>๓. หลักการประสานงานประเมินผลการปฏิบัติงานและบริหารจัดการงานอาชีพ</p> <p>๔. หลักการด้านความปลอดภัยและข้อกำหนดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการงานอาชีพ</p> <p>๕. หลักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และพัฒนางานอาชีพ</p>	<p>๑. ทักษะการเลือก และประยุกต์ใช้วิธีการ เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน</p> <p>๒. ทักษะการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน</p> <p>๓. ทักษะการวางแผนการบริหารจัดการ การประสานงาน และการประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพ</p> <p>๔. ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>๕. ทักษะด้านสุขภาวะ และความปลอดภัยตามระเบียบข้อบังคับที่เชื่อมโยงกันในการปฏิบัติงาน</p>	<p>๑. วางแผนดำเนินงานตามหลักการและกระบวนการโดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</p> <p>๒. ปฏิบัติงานอาชีพด้านการออกแบบแฟชั่น แพทเทิร์นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ตามหลักการและแบบแผนที่กำหนด โดยใช้/เลือกใช้/ปรับใช้ กระบวนการปฏิบัติงานที่เหมาะสม</p> <p>๓. เลือกใช้และบำรุงรักษาเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ ในงานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงความประหยัด และความปลอดภัย</p> <p>๔. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และสารสนเทศเพื่อพัฒนา และสนับสนุนงานอาชีพ</p> <p>๕. สร้างองค์ความรู้ และนวัตกรรมที่นำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาวิชาชีพ</p>

**๑.๓ โครงสร้าง หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๓  
ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย**

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๓ ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย จะต้องศึกษารายวิชาจากหมวดวิชาต่างๆ รวมไม่น้อยกว่า ๘๓ หน่วยกิต และเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ดังโครงสร้างต่อไปนี้

<b>๑. หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง</b>	<b>ไม่น้อยกว่า ๒๑ หน่วยกิต</b>
๑.๑ กลุ่มวิชาภาษาไทย	ไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต
๑.๒ กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ	ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต
๑.๓ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์	ไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต
๑.๔ กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์	ไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต
๑.๕ กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต
๑.๖ กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	ไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต
<b>๒. หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ</b>	<b>ไม่น้อยกว่า ๕๖ หน่วยกิต</b>
๒.๑ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน	๑๕ หน่วยกิต
๒.๒ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ	๒๑ หน่วยกิต
๒.๓ กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเลือก	ไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต
๒.๔ ฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ	๔ หน่วยกิต
๒.๕ โครงการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพ	๔ หน่วยกิต
<b>๓. หมวดวิชาเลือกเสรี</b>	<b>ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต</b>
<b>๔. กิจกรรมเสริมหลักสูตร</b>	<b>๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์</b>
<b>รวม</b>	<b>ไม่น้อยกว่า ๘๓ หน่วยกิต</b>

**๒. หลักสูตรรายวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย**

ชื่อวิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๑๐๑  
ทฤษฎี ๑ ปฏิบัติ ๔ หน่วยกิต ๓ เวลาเรียน ๕ ชั่วโมง/สัปดาห์

**จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้**

๑. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการ วิธีการ ประเภท และลักษณะการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
๒. สามารถออกแบบ เลือกใช้ และใช้เทคโนโลยีในการจัดทำเครื่องประกอบการแต่งกาย
๓. มีเจตคติและกณินสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ประณีต รอบคอบ คำนึงถึงความปลอดภัย ใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด คุ่มค่า และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพ

**สมรรถนะรายวิชา**

๑. แสดงความรู้เกี่ยวกับ หลักการ วิธีการ ประเภท และลักษณะการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย
๒. ออกแบบ เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และจัดทำเครื่องประกอบการแต่งกายตามหลักการและวิธีการ
๓. ใช้เทคโนโลยีในการจัดทำเครื่องประกอบการแต่งกาย



## คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ วิธีการ ประเภท และลักษณะเครื่องประกอบการแต่งกาย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายประเภทต่าง ๆ การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ เพื่อการจัดทำเครื่องประกอบการแต่งกาย และการใช้เทคโนโลยีในการจัดทำเครื่องประกอบการแต่งกาย

### ๓. ความคิดสร้างสรรค์

#### ๓.๑ ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

สมศักดิ์ ภู่วิภาตววรรณ (๒๕๓๗) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เรื่องที่สลับซับซ้อนยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว ซึ่งถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ ในเชิงผลงาน (Product) ผลงานนั้นต้องเป็นผลงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่า กล่าวคือ ใช้ได้โดยมีคนยอมรับ ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงกระบวนการ (Process) กระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือ การเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันมากเข้าด้วยกัน ถ้าพิจารณาเชิงบุคคล บุคคลนั้นจะต้องเป็นคนที่มีความแปลกเป็นตัวของตัวเอง (Originality) เรียกว่า มีความคิดริเริ่ม เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง มีความคิดยืดหยุ่น และสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้นๆ ได้

อารี พันธมณี (๒๕๔๕) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนอกนัย นำไปสู่การคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จคือ มีความคิดคล่องแคล่ว มีความยืดหยุ่น ซึ่งเป็นประเภท หรือแบบของความคิด และสามารถ ให้รายละเอียดในความคิดนั้นๆ ได้ เป็นลักษณะความคิดละเอียดลออ

สุวิทย์ มูลคำ (๒๕๔๗) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดเดิม และเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม ความคิดสร้างสรรค์มีคุณลักษณะดังนี้

๑. ต้องเป็นสิ่งใหม่ เป็นความคิดที่แปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำใคร ไม่เคยมีมาก่อน
๒. ต้องใช้งานได้ เป็นความคิดที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและดีกว่าความคิดเดิม
๓. ต้องมีความเหมาะสม เป็นความคิดที่มีเหตุผล มีความเหมาะสมและมีคุณค่า คนทั่วไปยอมรับร่วมกันได้

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (๒๕๔๕) ได้กล่าวว่า ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ มี ๓ ลักษณะ ดังนี้

๑. ความคิดแง่บวก (Positive Thinking) คือ การพูดแง่บวกเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยมากกว่าวิธีคิด ตรงข้ามกับการคิดแง่ลบ (Negative Thinking) หมายถึง ความคิดที่ไม่ดีงาม
๒. การกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร (Constructive Thinking) ใช้ในความคิดที่ไม่ทำลายล้าง
๓. การคิดสร้างสิ่งใหม่ๆ (Creative Thinking) เกี่ยวกับความหมายทั่ว ๆ ไปเป็นการสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม

Torrance (๑๙๖๒) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในความคิดสร้างสรรค์ ผลิตผลหรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่ว่าจะรู้จำกันมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ อาจจะมี

จากการรวบรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์ แล้วรวบรวมความคิดเป็นสมมติฐานแล้วรายงานผลที่ได้รับจากการค้นพบ

Guilford (๑๙๕๖) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทางหรือแบบอนกนัย และความคิดสร้างสรรค์นี้ ประกอบด้วย ความคิดคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเอง โดยเฉพาะคนที่มีลักษณะดังกล่าว จะต้องเป็นคนที่ไม่กลัวคิด ไม่กลัวการถูกวิพากษ์วิจารณ์ และมีอิสระในการคิดด้วย

จากความหมายข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลด้านความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ หรือปรับปรุงดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น และมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิม ซึ่งสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ได้ อาจเกิดจากประสบการณ์หรือการค้นหาคำตอบใหม่ๆ ด้วยตนเองแล้วจึงนำมาบูรณาการ และสร้างเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้

### ๓.๒ ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ปราโมทย์ ชันติลาภาพันธ์ (๒๕๓๐) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้บุคคลกระทำการสิ่งต่างๆ ประสบความสำเร็จ รู้จักวิธีแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลง ทางสังคม ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นคุณสมบัติที่ทุกหน่วยงาน และสังคมต้องการ เพราะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะพยายามหาโอกาสปรับปรุง และแก้ไขสภาพการทำงานในรูปแบบเดิมด้วยวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม

อารี พันธุ์มณี (๒๕๔๕) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์และเป็นปัจจัยในการส่งเสริมความก้าวหน้าของประเทศชาติ ประเทศใดสามารถดึงเอาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของทรัพยากรมนุษย์ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ก็ยังมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น ดังเช่น สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น และเยอรมนีที่ประชาชนมีความคิดสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าใช้จินตนาการ จนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่เป็นประโยชน์เอื้ออำนวยความสะดวก และเหมาะสมกับสภาพการณ์

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (๒๕๔๖) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

๑. ความสำคัญต่อมวลมนุษยชาติ เพราะหากมนุษย์ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ คงดำเนินชีวิตอย่างซ้ำซากจำเจ อีกทั้งมนุษย์ยังมีความอ่อนแอกว่าสัตว์โลกอื่นๆ หากเผชิญอันตราย ก็ยากจะเอาตัวรอดได้ แต่มนุษย์มีความสามารถในการคิดและสร้างสรรค์ โดยเฉพาะภาษาที่ใช้ในการสื่อสารถ่ายทอดแลกเปลี่ยน และสั่งสมอง ความรู้ วัฒนธรรมต่างๆ มีการสืบทอดเป็นมรดกแก่นุชนโดยไม่ขาดสาย วัฒนธรรมทุกแขนงไม่ว่าจะเป็นศิลปะ ดนตรี วรรณคดี ประเพณี ศาสนา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีล้วนเป็นผลผลิตที่องงามมาจากความคิดสร้างสรรค์ทั้งสิ้น

๒. ความสำคัญต่อประเทศชาติ เพราะประเทศใดที่มีทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ ก็จะช่วยให้อาจพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าไปได้อย่างรวดเร็ว

๓. ความสำคัญต่อองค์กร เพราะองค์กรใดที่สามารถส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศในที่ทำงานที่มีลักษณะเปิดกว้างทางความคิด ผู้บริหารมีท่าทียอมรับ และกระตุ้นให้พนักงานได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ก็จะเป็นการส่งเสริมให้บรรยากาศที่เอื้อต่อการร่วมมือและสร้างสรรค์ในที่ทำงาน ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลให้แก่องค์กร

๔. ความสำเร็จต่อปัจเจกบุคคล เพราะการคิดช่วยนำพาบุคคลไปพบจุดมุ่งหมาย และแสวงหาคคุณค่าในชีวิต หากไม่มีความสามารถในการคิด บุคคลก็จะไม่สามารถดำเนินชีวิตไปในทางที่ดีขึ้นหรือแก้ปัญหาต่างๆ ได้ การที่จะคิดวางแผน แก้ปัญหาและตัดสินใจในชีวิตได้นั้น ต้องมีการคิดที่ดี การคิดแบบสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิต อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์อาจมาจากความเคยชิน การใช้เวลาว่างและพลังงานจำกัด ประกอบกับความคิดที่ว่าทำแค่นี้ก็พอแล้ว ในทางตรงกันข้าม ผู้ที่ยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่น กล่าวที่จะเผชิญกับความยากลำบากไม่หวั่นกลัวต่อความล้มเหลว มีความมุ่งมั่นจริงจังที่จะทำสิ่งที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ มีจินตนาการ และลงมือปฏิบัติให้สัมฤทธิ์ผลด้วยความเอาใจจริงเอาใจ และมีความพยายามอย่างต่อเนื่อง ก็จะเป็นการยกระดับความสามารถ ความอดทน และความคิดริเริ่มให้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานหรือนวัตกรรมต่างๆ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งส่วนตน และส่วนรวมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Jersild (๑๙๗๒) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่างๆ ได้แก่

๑. ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กจะรู้จักชื่นชม และมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่าง โดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรียภาพแก่เด็กโดยให้เด็กเห็นว่าทุกๆ อย่างมีความหมาย การส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยิน ในสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่างๆ รอบตัว

๒. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจ และความก้าวร้าว

๓. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะเด็กทำ ครูควรสอนระเบียบและนิสัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้เด็กรู้จักเก็บของเป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ เป็นต้น

๔. การพัฒนากล้ามเนื้อมือ เด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ ประดิษฐ์ภาพ วาดภาพ ด้วยนิ้วมือ การต่อภาพ การเล่นเกมกระดานตะปู

๕. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรม และใช้วัตถุต่างๆ ซ้ำๆ กัน เพื่อสร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้น ครูจึงควรจัดหาวัสดุต่างๆ ไว้ให้เด็กมีโอกาสพัฒนาการทดลองของตน เช่น กล้องยาสีฟัน เปลือกไข่ และเศษวัสดุเหลือใช้ เพื่อให้เขาฝึกสมมติเป็นนักก่อสร้าง หรือสถาปนิก

จากการศึกษาความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ช่วยให้บุคคลกระทำสิ่งต่างๆ อย่างประสบความสำเร็จ รู้จักวิธีการแก้ปัญหา สร้างทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ผ่อนคลายอารมณ์ สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ซึ่งหน่วยงานหรือองค์กรใดที่มีทรัพยากรบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง สามารถคิดค้นสิ่งใหม่ๆ ผลงานหรือนวัตกรรมใหม่ๆ ก็จะช่วยให้อาจพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าไปได้อย่างรวดเร็ว

### ๓.๓ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธมณี (๒๕๔๕) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดนอกกรอบ หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย

๑. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกันแบ่งออกเป็น

๑.๑ ความคล่องตัวทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว

๑.๒ ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่หาถ้อยคำที่เหมือนหรือคล้ายกันได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

๑.๓ ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional) เป็นความสามารถในการใช้ลีหรือประโยค คือสามารถนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

๑.๔ ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

๒. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มหรือที่เรียกว่า Wild Idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดเครื่องบินได้สำเร็จได้แนวคิดมาจากการทำเครื่องร่อน

๓. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

๔. ความคิดยืดหยุ่น หรือความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ประเภท หรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น

๔.๑ ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) ความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายประเภทอย่างอิสระ

๔.๒ ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน เช่น ในข้อ ๑ ในเวลา ๕ นาที ท่านลองคิดว่าท่านสามารถใช้หว่านทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระจุง กระจาด ตะกร้า ก่องใส่ดินสอ กระจอมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตู โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ เก้าอี้นอนเล่น โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กีบเสียบผม ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้แบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จะจัดได้ ๕ ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ ๑ เฟอร์นิเจอร์ ประกอบด้วย ตู เตียงนอน โต๊ะเก้าอี้ โซฟา

ประเภทที่ ๒ เครื่องใช้ ประกอบด้วย กระจุง กระจาด ตะกร้า

ประเภทที่ ๓ เครื่องกีฬา ประกอบด้วย ตะกร้อ ด้ามไม้เทนนิส

ประเภทที่ ๔ เครื่องประดับ ประกอบด้วย กีบเสียบผม

ประเภทที่ ๕ เครื่องเขียน ประกอบด้วย ก่องดินสอ

Guilford (๑๙๖๗) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

๑. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดจากเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น หรือสามารถพลิกแพลงให้กลายเป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิด ความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่ ความคิดริเริ่มมีหลายระดับ ซึ่งอาจเป็นความคิดครั้งแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่มีใครสอนแม้ความคิดนั้นจะมีผู้อื่นคิดไว้ก่อนแล้วก็ตาม

๒. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น ๔ ประเภท ดังนี้

๒.๑ ความคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

๒.๒ ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

๒.๓ ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expression Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

๒.๔ ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideation Fluency) เป็นความสามารถ ที่จะคิดค้นสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ใช้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งอาจเป็น ๕ นาที หรือ ๑๐ นาที

๓. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภท หรือแบบของการคิด แบ่งออกเป็น

๓.๑ ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) ความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ ตัวอย่างของคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดว่าประโยชน์ของหนังสือพิมพ์มีอะไรบ้าง ความคิดของผู้ที่ยืดหยุ่นสามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทาง หรือหลายด้าน เช่น เพื่อรู้ข่าวสาร เพื่อโฆษณาสินค้า เพื่อธุรกิจ ฯลฯ ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงทิศทางเดียว คือ เพื่อรู้ข่าวสารเท่านั้น

๓.๒ ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความยืดหยุ่นจะคิดดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

๔. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแตง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

Jellen and Urban (๑๙๘๖) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ในข้อสอบที่ซีที-ดีพี (TCT-DP) มีดังนี้

๑. ความคิดคล่องตัว
๒. ความคิดยืดหยุ่น
๓. ความคิดริเริ่ม
๔. ความคิดละเอียดลออ
๕. การกระทำที่แสดงถึงการเสี่ยงอันตราย
๖. การผสมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่น การจัดรวมสิ่งต่างๆ ให้มีความต่อเนื่อง

จากการศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ๔ องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม คือ การคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำผู้อื่น ความคิดคล่องแคล่ว คือ การคิดหลากหลายภายในระยะเวลาที่กำหนด ความคิดยืดหยุ่น คือ การคิดอิสระโดยเป็นการคำนึงถึงสิ่งต่างๆ หรือการตั้งคำถามกับสิ่งหนึ่งได้หลากหลาย และความคิดละเอียดลออ คือ การคิดเป็นขั้นเป็นตอนสามารถอธิบายให้เข้าใจและเห็นภาพได้ชัดเจน

### ๓.๔ การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

อารี รังสินันท์ (๒๕๓๒) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

๑. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถาม และคำถามที่แปลกๆ ของเด็ก และเน้นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรเน้นคำตอบที่ถูกเพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหา แม้เด็ก จะใช้วิธีเดาเสี่ยงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหา เพื่อพิสูจน์การเดา โดยใช้การสังเกต และประสบการณ์ของเด็กเอง

๒. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและลิดรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

๓. กระตุ้นหรือรื้อฟื้นต่อคำถามที่แปลกๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง

๔. แสดงและเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่ได้กวาดอาจนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาพชนะ ปฏิทิน บัตร ส.ค.ส เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

๕. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาส และเตรียม การให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะลดการอธิบายและการบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

๖. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีชูด้วยคะแนน หรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

๗. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

๘. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

Blaunt and Klausmier (๑๙๖๕, ใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๕) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

๑. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดเห็นหลายๆ ด้านตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์

๒. เน้นสถานการณ์ที่ส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความคิดริเริ่ม เป็นต้น ตลอดจนไม่จำกัดการแสดงออกของนักเรียนให้เป็นไปในรูปเดียวกันตลอด

๓. อย่าพยายามหล่อหลอม หรือกำหนดแบบให้เด็กนักเรียนมีความคิดและมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมดทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตที่แปลกๆ ใหม่ๆ ตลอดจนความคิดและวิธีการที่แปลกๆ ใหม่ๆ ด้วย

๔. อย่าเข้มงวดกวดขันหรือยึดมั่นอยู่กับจารีตประเพณี ซึ่งยอมรับการกระทำหรือผลงานอยู่เพียง ๑ ๒ หรือ ๓ อย่างเท่านั้น สิ่งใดสิ่งอื่นนอกเหนือจากแบบแผนเป็นสิ่งผิดไปเสียหมด

๕. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแต่เฉพาะผลงานหรือการกระทำซึ่งมีผู้ทดลองทำเป็นที่นิยมทำกันแล้ว ผลงานแปลกๆ ใหม่ๆ ก็จะได้มีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

De Cecco (๑๙๖๘) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครูสามารถที่จะจัดสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความยืดหยุ่น ความคล่องแคล่วในการคิด และความคิดริเริ่มในการแก้ปัญหาต่างๆ ของนักเรียนได้โดยมองว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นการแก้ปัญหาในระดับสูง ซึ่งสามารถจัดการเรียนการสอนให้พัฒนาความสามารถในความคิดสร้างสรรค์ได้ และได้เสนอแนวทางในการจัดการเรียนการสอนไว้ ๓ วิธี คือ

๑. การจำแนกชนิดของปัญหาที่จะให้นักเรียนแก้ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ในสถานการณ์ซึ่งครูได้เตรียมปัญหาไว้ให้ แต่ไม่บอกวิธีการแก้ปัญหาแก่นักเรียน และจากสถานการณ์ดังกล่าวจึงจะนำไปสู่สถานการณ์ที่ไม่บอกทั้งปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาแก่นักเรียน ถ้านักเรียน รู้สถานการณ์ของปัญหา มากน้อยเท่าไร นักเรียนก็จะสามารถคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

๒. ให้นักเรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยวิธีระดมพลังสมอง (Brainstorming) การตั้งสมมติฐาน และทดสอบสมมติฐาน

จากการศึกษาการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดสถานการณ์ปัญหาให้ผู้เรียนได้ลองเผชิญ ศึกษาค้นคว้าหาคำตอบที่สามารถแก้ไขปัญหาได้โดยกระทำด้วยตนเอง มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้ และซักถามได้อย่างเต็มที่ ไม่ปิดกั้นความรู้และการแสดงความคิดเห็น ผู้สอนเป็นเพียงบุคคลที่ให้คำแนะนำและตอบคำถามเป็นแบบปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนมีการคิดที่ต่อยอดขึ้นไปเรื่อยๆ กลายเป็นการสร้างความรู้อย่างไม่สิ้นสุด หากรูปแบบในการคิดแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันก็ไม่ควรไปตีหรือว่ากล่าว แต่เปลี่ยนเป็นการชมเชยและส่งเสริมให้กำลังใจผู้เรียนแทน

#### ๔. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)

รูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต และสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งโครงสร้างหลักของรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานได้พัฒนามาจากโครงสร้างการเรียน การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward De Bono) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ได้ผลดีในหลายประเทศ และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นำมาสร้างรูปแบบการเรียนแบบใหม่ ซึ่งเป็นการเรียนแบบ Active Learning คือ การจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนตื่นตัว ในการค้นคว้า แทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม นักเรียนมีความสุขในการเรียน มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, ๒๕๕๘)

##### ๔.๑ ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (๒๕๕๘) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนามาจากการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนานของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward De Bono) และเป็นการนำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์มาสร้างรูปแบบการเรียนแบบใหม่ ที่เรียกว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)

อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า การสอนที่หลากหลายไม่ยึดติดกับวิธีใดวิธีหนึ่ง และเน้นผู้เรียนให้มีทักษะมากกว่า มีแค่ความรู้แบบเดิม อันได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) ทักษะการทำงาน (Working Skills) และทักษะชีวิต (Life Skills)

ลัดดา ศิลาน้อย (๒๕๕๘) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า การสอนที่เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ กระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์

สรุปการสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนามาจากการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning : PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนานของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward De Bono) และเป็นการนำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์มาสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ที่เรียกว่า การสอนด้วยรูปแบบ

สร้างสรรค์เป็นฐาน การสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน ได้แก่ กระตุ้นความสนใจ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ค้นคว้าและคิด นำเสนอผลงาน และประเมินผล

#### ๔.๒ ที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (๒๕๕๘) เป็นผู้คิดค้นรูปแบบการสอนโดยได้กล่าวถึง ที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า Creativity Based Learning Model รูปแบบการสอนนี้ได้ทำการวิจัยต่อยอดมาจาก Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียน เป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active Learning คือ การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้า แทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม

การสอนแบบปัญหาเป็นฐานมีขั้นตอนโดยสรุปสั้นๆ ดังนี้ แบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละประมาณ ๖-๑๐ คน ให้ค้นคว้าเพื่อแก้ปัญหาที่ผู้สอนจัดหามาให้ ผู้เรียนจะได้ฝึกการวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ฝึกความร่วมมือ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ใหม่ๆ จากการค้นคว้า ผู้สอนจะลดบทบาทในการสอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะได้นำเสนอแนวคิด และแนวทางในการแก้ปัญหาต่างๆ ส่วนการวัดผลนั้นจะแตกต่างจากการวัดผลแบบเดิมมาก ผู้สอนจะทำการวัดผลแบบค่อยเป็นค่อยไป ไม่ได้วัดผลจากการทำข้อสอบ เพื่อวัดว่า ผู้เรียนรู้อะไรบ้าง แต่จะวัดผลออกมาหลายครั้ง และหลายด้าน เช่น วัดการนำข้อมูลมาใช้อย่างมีเหตุผล วัดการนำเสนอผลงานการทำงาน เป็นการร่วมมือ และจะวัด หลายครั้ง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านที่ตนเองยังขาดไป ซึ่งผู้เรียนเองจะมีโอกาสพัฒนาตนเอง ในด้านทักษะต่างๆ และยังเก็บเกี่ยวความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าและทำโครงการ ในการวัดผลครั้งสุดท้าย ผู้สอนจะประเมินผล ออกเป็นผลการเรียนที่ไม่ได้มีแค่เกรด แต่รายงานผลด้านอื่นๆ ด้วย แล้วอาจจะให้กรรมการภายนอกเป็นผู้ประเมินผลในการสอบ นำเสนอผลงานเพื่อจบการเรียนในวิชานั้นๆ รูปแบบการสอนแบบปัญหาเป็นฐานจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคสมัยที่ข้อมูลความรู้ง่ายต่อการเข้าถึงอย่างทุกวันนี้ และได้มีการนำไปใช้อย่างกว้างขวาง ในโรงเรียนทั่วไป เพราะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่างๆ แทนที่จะได้แต่เนื้อหาความรู้แบบเดิม ในการวิจัยกับกลุ่มนักเรียนในประเทศไทย รูปแบบการสอนแบบปัญหาเป็นฐานก็ได้ผลดี แต่สิ่งที่ยังขาดหายไปในการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน คือ ทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์ อาจจะเป็นเพราะวัฒนธรรมและสังคมบ้านเรามักเน้นให้เด็กอยู่ในกฎระเบียบที่ต้องทำอะไรเหมือนกัน แต่งตัว เข้าแถว เรียน และการสอบก็มุ่งเน้นให้นักเรียนทำข้อสอบชุดเดียวกัน และเลือกตอบคำตอบที่ถูกซึ่งมักจะมีคำตอบเดียว ความชินในสิ่งที่ทุกคนต้องตอบข้อเดียวกันทำให้นักเรียนของเราจึงคุ้นเคยกับความเหมือน และขาดทักษะในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความแตกต่างจากการวิจัยเมื่อผู้เรียนของเราเรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน ความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันน้อยมากจึงได้นำเอาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เข้ามาใช้ร่วมกับรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนใหม่ที่น่าจะเหมาะกับประเทศไทย

ลัดดา ศิลาน้อย (๒๕๕๘) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ได้เตรียมพร้อม และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ ๒๑ ให้กับผู้เรียนเท่าที่ควร เห็นได้จากการสอนกระบวนการคิด หรือการสอนให้นักเรียนคิดมีความคลุมเครืออยู่มาก เนื่องจากกระบวนการคิดนั้นไม่ได้มีลักษณะ เป็นเนื้อหาที่ครูจะสามารถเห็น และสามารถนำไปสอนได้ง่าย ส่วนใหญ่ในปัจจุบันนั้นเป็นการเรียนการสอนแบบบรรยาย ขาดการปลูกฝังคุณลักษณะที่สำคัญคือ ทักษะการคิด ทำให้นักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็น การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นปัญหาที่สะสมมาช้านาน ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ ๒๑ ได้นั้น คือ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity- Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของการสอนพัฒนามาจากโครงสร้าง



การเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวขนานของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward De Bono) สำหรับการเรียนการสอนโดยระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต ทำให้เกิดทักษะสำคัญ ๔ ประการ คือ ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่าที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการทำการวิจัยต่อยอดมาจาก Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเพื่อเป็นการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิมที่จะสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

#### ๔.๓ แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น โดยมีนักวิจัยได้ให้ขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (๒๕๕๘) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถทำได้โดยมีการจัดรูปแบบการสอน ๕ ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

##### ๑. ขั้นตอนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

##### ๑.๑ ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ

รูปแบบการสอนแบบปกติจะมีชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเราอยู่แล้วก็ตาม แต่ในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากเรียน อยากรู้ อยากค้นหาคำตอบถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ในการจัดการสอนแบบดั้งเดิมที่เราคุ้นชิน มักจะใช้กฎเกณฑ์ข้อบังคับต่างๆ หรือแม้กระทั่งการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าผู้เรียนฟังครูสอนแบบจำเป็น และเข้าเรียนแบบจำทวน ขาดความสนใจต่อบทเรียนที่เราเตรียมการมา แต่ในการจัดการเรียน การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นจะมีวิธีการจัดการกระตุ้นผู้เรียนที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยที่เราสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ ดังนี้

๑. ใช้เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น ปกติแล้วผู้สอนมักจะมีเป้าประสงค์ในใจว่าเรียนเพื่อสอบ เราจึงสอนเพื่อให้ผู้เรียนไปสอบจนลืมนึกไปว่า การเรียนคือการพัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้ ถ้าเรียนไปแล้วไม่สามารถนำไปใช้ได้จริงนั้นแสดงว่าเนื้อหานั้นไร้ค่า แต่ถ้าเนื้อหาที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน เนื้อหาเหล่านั้นจะไร้ค่าอีกต่อไป ผู้สอนจึงมีหน้าที่จัดการให้เนื้อหานั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียน เช่น “เงินหายถ้าใช้เป็น” “คนรวยใช้เงินอย่างไร” การใช้เรื่องการเก็บออมและการลงทุน เพื่อกระตุ้นความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์แทน ที่จะบอกให้จำสูตรอย่างเดียว การใช้เนื้อหาเรื่องพืชพันธุ์ที่ปลูกได้ ในบ้านของตัวเองกระตุ้นความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์ แทนที่จะสอนให้จำพืชที่ไกลตัว หรือการใช้บทสนทนาที่จำเป็นในชีวิตประจำวันในการกระตุ้นความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ แทนที่จะสอนแค่ไวยากรณ์

๒. ใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่างๆ ที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นจะต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยที่สื่อ่นั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ หรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้นๆ ได้ดี จึงจะส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก และส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่เราจะทำการเรียนการสอน

๓. ใช้เกม หรือกิจกรรมการใช้เกม หรือกิจกรรมนั้นเป็นตัวเลือกที่ ดีมาก ในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมานั้นอาจจะเป็นสั้นทางการง่าย ๆ ทั่วไป จนไปถึงเกม หรือกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เราจะจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้สอน สามารถเลือกใช้ได้ หลากหลายให้เหมาะกับ ผู้เรียน การกระตุ้นผู้เรียนนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกกิจกรรมให้สอดคล้องกับ ผู้เรียน เราต้องรู้ก่อนว่าเนื้อหาที่เราจะจัดการเรียนการสอนนั้นจำเป็นกับชีวิตของผู้เรียนหรือไม่ แล้ว เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหานั้น เพื่อเป็นการดึงความสนใจผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ทำให้ผู้เรียนเห็น ความสำคัญในเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหามาใช้ในกระบวนการกระตุ้นได้ง่ายขึ้น ผู้สอนนั้น สามารถใช้การกระตุ้นทั้งสามหัวข้อพร้อมกันได้เช่น การใช้เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียนมานำเสนอ ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย เมื่อจบการนำเสนอสื่อแล้วจึงนำเกม หรือกิจกรรมมาเป็นการกระตุ้นอีกทีหนึ่ง

#### ๑.๒ ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มผู้เรียน ตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำขั้นการตั้งปัญหาในรูปแบบของการจัดการ เรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ตั้งแต่แรก แต่จะเป็นการปล่อยให้ ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัยโดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียน ค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะขึ้นอยู่กับจำนวน ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง และดำเนินการ แก้ไขปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นจะได้ผลดีมากจากความ สัมผัสใจความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียน กระบวนการนี้จะเห็นได้ว่าผู้เรียนนั้นไม่ได้ถูกบังคับให้รู้ แต่ เกิดความ “อยากรู้” ด้วยตนเอง และเมื่อผู้เรียนเกิดความอยากรู้นั้น จึงเป็นจังหวะที่ดี ที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียน นั้นค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้ที่ได้อย่างเต็มที่

#### ๑.๓ ขั้นตอนที่ ๓ ค้นคว้าและคิด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้ คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่ จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อเนื้อหาคำตอบ และตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถามเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน และการอธิบายเนื้อหาอย่าง ละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด แต่จะใช้วิธีการง่ายๆ เช่น การถามกลับ จะดีหรือ แฉใจหรือ ทำไมถึงคิดแบบนั้น มันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ หรือเพื่อนๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้ สิ่งสำคัญ อีกข้อหนึ่งสำหรับผู้สอนนั้นไม่ใช่ความรู้ในเนื้อหาข้อมูลนั้นๆ แต่เป็นแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่ผู้สอน นั้นจะสามารถนำไปแนะนำผู้เรียนได้ ผู้สอนในรูปแบบ การจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้น ไม่ จำเป็นที่จะต้องเป็นผู้ที่รู้ที่สุดในห้องเรียน เพราะว่าความรู้นั้นเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและมีจำนวนมหาศาล แต่ สิ่งที่สำคัญกว่าก็คือ การที่ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องแนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ถูกแหล่ง แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักเลือก ข้อมูลความรู้ได้อย่างถูกต้องและปล่อยให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้ และค้นคว้าความรู้นั้น สิ่งที่ได้จาก กระบวนการนี้ไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง แต่เป็นทักษะการคิด และค้นคว้าหาคำตอบที่จะเกิดขึ้นจากช่วงเวลา ที่ผู้สอนนั้นปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลา กับเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนหลายท่านอาจจะมีข้อโต้แย้งว่า ถ้าหาก ผู้เรียนนั้นค้นหาคำตอบไม่ได้ หรือได้คำตอบที่ไม่ถูกต้องนั้นจะเกิดข้อเสียอย่างแน่นอน ซึ่งอาจจะทำให้ผู้สอนหลาย ท่านยกเลิกวิธีการนี้และหันกลับไปใช้รูปแบบสอนแบบเดิมเพื่อความสบายใจ แต่เนื่องจากกระบวนการเรียน

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นเรามองไกลมากกว่าคำตอบที่ถูกต้อง แต่คือการฝึกฝนให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด และรู้จักค้นคว้าหาข้อมูล รู้จักเลือกใช้และตัดสินใจในข้อมูลที่หาได้อย่างง่ายดายในยุคสมัยนี้ผ่านเครื่องมือต่างๆ

#### ๑.๔ ชั้นตอนที่ ๔ นำเสนอ

ในชั้นตอนนี้เป็นชั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองได้ไปค้นคว้าและคิดออกมาและผลงานที่นำเสนอให้น้อยกว่าให้ผู้สอนฟังระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการนำเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบโดยที่ผู้สอนนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดๆ ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น เมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นคว้า ถ้าหากข้อมูลที่หามานั้นไม่ถูกต้อง การซักถาม ในห้องเรียนนั้นจะเกิดประเด็นใหม่ๆ ที่ผู้เรียนนั้นจำเป็นต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถามให้ถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนนั้นก็พบว่าข้อมูลของตนไม่ถูกต้อง หรือครอบคลุมพอ และต้องเพิ่มเติมตรงไหนบ้าง จากการซักถามของผู้เรียนด้วยกัน โดยที่ผู้สอนจะทำหน้าที่คอยควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างๆ ให้อยู่ในประเด็นไม่หลุดจากเนื้อหามากนัก ถ้าหากในผู้เรียนร่วมชั้นไม่มีข้อซักถามหรือข้อสงสัยใดๆ ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองก็ได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการซักถามในชั้นเรียน ซึ่งวิธีการนี้อาจจะ ต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ๆ ที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอนกันมาและเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนั้นเต็มใจที่จะค้นหาด้วยตนเอง

#### ๑.๕ ชั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล

ชั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ว่าจะเป็นกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรการศึกษาในระดับต่างๆ ต้องการนั้น คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

ดังนั้นการประเมินผลจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง ๓ ด้านนี้เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้านความรู้ นั่นก็คือการจัดสอบหรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่างๆ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นไม่มีความชัดเจนมากนัก จึงกลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกตินี้มักจะเป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้นในรูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นจำเป็นจะต้องประเมินทั้ง ๓ ด้าน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

๑. ด้านความรู้ เราสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่เราคุ้นเคยกันมาตลอด นั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่างๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาส่วนนี้เท่าไร

๒. ด้านทักษะ การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเราสามารถใช้อยู่ในรูปแบบการประเมินแบบรูบริก (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับที่ตั้งหัวข้อในการประเมิน และรายละเอียดการประเมินที่จำเป็น เช่น เราจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น

๓. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบรูบริก (Rubric) ได้ ซึ่งก็จะมีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะนั้นก็คือการตั้ง

หัวข้อการประเมินในคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน และรายละเอียดสำหรับ การประเมินที่สอดคล้องกัน ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ใด เกิดขึ้นในผู้เรียน เพื่อการตั้งหัวข้อการประเมินที่ถูกต้อง ซึ่งในส่วนนี้ผู้สอนนั้นสามารถรายละเอียดได้ในหลักสูตรการศึกษาระดับต่างๆ ได้ แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญ คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยเฉพาะในด้านของทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นอกจากด้านความรู้เราสามารถประเมินได้อย่างชัดเจนจากแบบทดสอบต่างๆ แต่ด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นจำเป็นต้องประเมินจากผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ซึ่งจะเป็นการประเมินรอบด้าน ทั้งผู้เรียนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน และผู้สอนที่คอยสังเกตการณ์อยู่ในชั้นเรียน เพื่อการประเมินที่มีความแม่นยำมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้อาจจะเป็นการโหวตให้คะแนนในด้านต่างๆ หรือ แม้แต่การแจกแบบสอบถามให้กรอกในหัวข้อที่ต้องการ เป็นต้น

## ๕. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กนิษฐา พูลลาภ (๒๕๖๐) เรื่อง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนผดุงนารี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔/๑๕ โรงเรียนผดุงนารี ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๒ จำนวน ๓๑ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน ๔ แผน แบบบันทึกอนุทิน แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบบันทึกการจัดการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า ๑. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยการจัดกิจกรรมประกอบด้วยกระบวนการ ๕ ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นตอนที่ ๓ ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ ๔ นำเสนอ และขั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล โดยแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ นำไปสู่การค้นคว้าหาความรู้เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ๒. ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = ๕๑.๘๔$ , S.D. = ๙.๙๔) และ ๓. ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = ๔.๕๔$ , S.D. = ๐.๕๖)

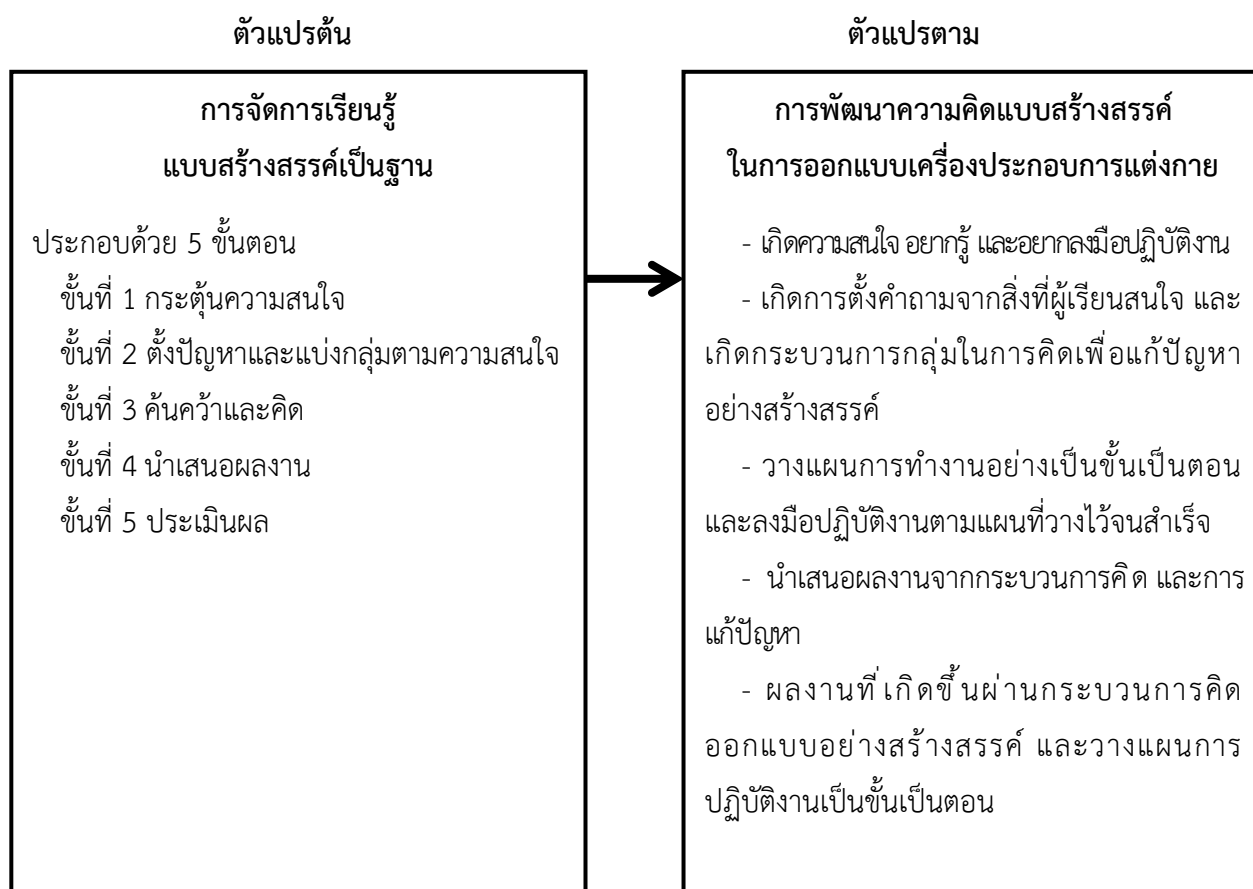
บุษยา ธงนำทรัพย์ (๒๕๖๒) เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๓ ที่ลงทะเบียนเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๒ ของโรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน ๑ ห้องเรียน ๔๐ คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน ๘ แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลังงานความร้อน เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบอัตนัย จำนวน ๓ ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ (One-Sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า ๑. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๗๘.๐๓/๗๕.๙๕ เป็นไปตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕ ๒. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ และ ๓. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงาน ความร้อน ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๗๕ ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

ณัฐสุดา ชูมาลา (๒๕๖๓) เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ คณะศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟฟิก คณะศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี จำนวน ๑ ห้องเรียน ๓๐ คน ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๒ ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยจัดห้องเรียนเป็นแบบคละความสามารถ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน ๑๒ ชั่วโมง แบบวัดความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยแบ่งเป็น ๒ ตอน ตอนที่ ๑ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตอนที่ ๒ ความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกแบบอัตโนมัติ และมีการให้คะแนนแบบบูรณาการ ใช้ทดสอบผู้เรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้และแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า ๑. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๖.๑๖/๘๑.๓๓ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ ๘๐/๘๐ ๒. ความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ และ ๓. ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับหัวข้อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ โดยการสร้างบรรยากาศ และสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมก็สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงผู้สอนที่จะเป็นผู้ช่วยเหลือผู้เรียนมากกว่าผู้นำทางด้านความคิด หรือการปฏิบัติโดยวิธีการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นก็คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นนำเสนอ และขั้นประเมินผล ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมีการหาวิธีแก้ปัญหาและศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง รวมถึงการสร้างความรู้ใหม่ที่สามรถอธิบาย ให้เกิดความเข้าใจได้

## ๖. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ ๑ กรอบแนวคิดการวิจัย

## บทที่ ๓ วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดแบบสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการจัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
๓. วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ
๔. การเก็บรวบรวมข้อมูล
๕. การวิเคราะห์ข้อมูล
๖. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### ๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** คือ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๓๗ คน

**กลุ่มตัวอย่าง** คือ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ และ ๑/๒ วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน ๒ ห้องเรียน คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ และ ๑/๒ ซึ่งกำหนดให้ห้องเรียนที่ ๑ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนทดลองที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และห้องเรียนที่ ๒ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๒ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนควบคุม ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

### ๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย

๒.๑ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการ จัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน รายวิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้ เหมาะสมกับโอกาส สำหรับนักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา จำนวน ๓ แผน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ แผนละ ๖ ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น ๑๘ ชั่วโมง

๒.๒ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเพื่อให้ได้การออกแบบเสื้อผ้าที่มีความแปลกใหม่ หรือการดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมให้เกิดสิ่งใหม่ น่าสนใจยิ่งขึ้น จำนวน ๓ คอลเลคชั่น โดยประเมินจากด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย และการจากตาม รูปแบบที่กำหนดออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในให้เหมาะสมกับโอกาสที่กำหนด คือ โอกาสในการสวมใส่ และแรงบันดาลใจในการออกแบบ

### ๓. วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

#### ๓.๑ แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน รายวิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส สำหรับนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา จำนวน ๓ แผน ผู้วิจัยได้ ดำเนินการ ดังนี้

๑. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๒ ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย เกี่ยวกับหลักการ จุดมุ่งหมาย โครงสร้างเวลาเรียน เนื้อหา การวัดและประเมินผล มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๒. ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยศึกษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๓ แผน

๓. กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการสอน โดยศึกษาขั้นตอนจากด้านของสีแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส จากตามรูปแบบที่กำหนด

๔. วิเคราะห์และจัดลำดับเนื้อหาของงานในหน่วยการเรียนรู้

๕. กำหนดรูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย สาระสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้ในหลักสูตรของคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๖. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

๗. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา มาปรับปรุงแก้ไข แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยถือความเห็นที่สอดคล้องกันของผู้เชี่ยวชาญ (สมนึก ภัททิยธนี, ๒๕๔๔) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

+๑ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

๐ หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-๑ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ปรากฏว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องที่ ๑ สีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี ได้ค่า IOC เท่ากับ ๐.๘๓ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องที่ ๒ หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ได้ค่า IOC เท่ากับ ๐.๘๖ และแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส ได้ค่า IOC เท่ากับ ๐.๘๖

๘. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษา ยะลา ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองต่อไป



### ๓.๒ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชา มีขั้นตอนการสร้างดังนี้ เทคโนโลยีแฟชันและเครื่องแต่งกาย

๑. ศึกษาเอกสารงานวิจัย และตำราที่เกี่ยวข้องกับทักษะการปฏิบัติงาน และการประเมินด้านสีแฟชันดีไซน์และการระบายสี หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชันและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษา

๒. กำหนดลักษณะแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานที่มีลักษณะเป็นเกณฑ์การให้คะแนน (Rating Scale) ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และปรับปรุง (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๕)

๓. กำหนดโครงสร้างของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชันและเครื่องแต่งกาย

๔ สร้างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชันและเครื่องแต่งกาย

๕. นำแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเสนอที่ปรึกษาวิจัย เพื่อให้ข้อเสนอแนะในส่วนที่บกพร่อง และนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน พิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของแบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงาน โดยถือความเห็นที่สอดคล้องกันของผู้เชี่ยวชาญ (สมนึก ภัททิยธณี, ๒๕๔๔) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังต่อไปนี้

+๑ หมายถึง แบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงานมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

๐ หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงานมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-๑ หมายถึง แบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงานไม่มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานปรากฏว่า แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเรื่องที่ ๑ สีของแฟชันดีไซน์และการระบายสี ได้ค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ แบบ ประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเรื่องที่ ๒ หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ได้ค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ และแบบ ประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส ได้ค่า IOC เท่ากับ ๐.๙๓

๖. ปรับปรุงแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักศึกษาระดับชั้นปวส. ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชันและสิ่งทอ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และจัดพิมพ์แบบประเมินทักษะการ ปฏิบัติงาน และผลงาน

๗. นำแบบประเมินผลงานและทักษะการปฏิบัติงานที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ให้ความเชื่อมั่น โดยทำการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานของนักศึกษาในกลุ่มอื่น (Try Out ) ตามแบบประเมิน แล้วนำคะแนนที่ได้จากผลงานและการสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานด้านสีแฟชันดีไซน์และการระบายสี หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส มาคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น (Intra and Inter Observer Reliability) (พวงรัตน์ ทวี

รัตน์, ๒๕๔๘) ปรากฏว่าแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเรื่องที่ ๑ ด้านสีของแพชชั่นดีไซน์และการระบายสี ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ ๐.๗๔๔ แบบประเมิน ทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเรื่องที่ ๒ หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ ๐.๖๘๗ และแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น เท่ากับ ๐.๕๗๘

๘. จัดพิมพ์เป็นแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานเพื่อใช้ในการประเมินผลงาน และทักษะในการปฏิบัติงานต่อไป

#### ๔. การเก็บรวบรวมข้อมูล

##### ๔.๑ ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทดลองในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ใช้เวลา ทดลอง ๖ สัปดาห์ โดยใช้เวลาสอนสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งหมด ๑๘ ชั่วโมง ระหว่างวันที่ ๑๒ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖ ถึง วันที่ ๒๑ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

##### ๔.๒ แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดแผนการทดลองแบบ Two Group Posttest Only Design

R	E	$X_๑$	$O_๑$
R	C	$X_๒$	$O_๒$

เมื่อ R แทน กลุ่มตัวอย่าง  
E แทน กลุ่มทดลอง  
C แทน กลุ่มควบคุม  
 $X_๑$  แทน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน  
 $X_๒$  แทน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ  
 $O_๑$  แทน การประเมินกลุ่มทดลอง  
 $O_๒$  แทน การประเมินกลุ่มควบคุม

##### ๔.๓ ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น ๒ ขั้นตอนดังนี้

###### ขั้นตอนที่ ๑

ขั้นก่อนการทดลอง เป็นขั้นที่ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมในการวิจัยดังต่อไปนี้

###### ๑. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่

๑.๑ แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย สำหรับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแพชชั่นและเครื่องแต่งกาย โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน ๓ แผน

๑.๒ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เบื้องต้น จำนวน ๓ เรื่อง ประกอบด้วย เรื่องที่ ๑ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานด้าน

สีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี เรื่องที่ ๒ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานด้านหลักการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย และเรื่องที่ ๓ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน ด้านการออกแบบเครื่องประกอบการ แต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส

๒. แนะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

### ขั้นตอนที่ ๒

ขั้นการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ เสื้อผ้า วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่องออกแบบเสื้อผ้า ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน ๓ เรื่อง ใช้ระยะเวลาในการทดลอง ๓ สัปดาห์ โดยใช้ เวลา สอนสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งหมด ๑๘ ชั่วโมง ประกอบไปด้วย สารสำคัญ จุดประสงค์ รายวิชา และสมรรถนะรายวิชา ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการจัดการเรียนรู้อย่างต่อไปนี้

๑. ดำเนินการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มทดลองจำนวน ๑๕ คน โดยใช้นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย และกลุ่มควบคุม จำนวน ๑๕ คน ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๒ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและ เครื่องแต่งกาย

๒. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลอง โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายโดยใช้เวลาในการสอนสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง เป็นเวลา ๖ สัปดาห์

๓. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยการสอนแบบปกติที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการ ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายกับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ภาควิชา เทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย โดยใช้เวลาในการสอนสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง เป็นเวลา ๖ สัปดาห์

๔. นำคะแนนที่ได้จากกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมมาวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการ ประเมินผลงาน และประเมินทักษะการปฏิบัติงาน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) ด้วยการทดสอบค่าที (Independent t-test) (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๕)

## ๕. การวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัย

๕.๑ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือสำหรับการทดลองวิจัยซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๑. ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่ง กาย เรื่องการ ออกแบบเสื้อผ้า ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยหาค่าดัชนีความ สอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence) IOC (สมนึก ภัททิยธนี, ๒๕๔๔)

๒. ตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินผลงานและทักษะการปฏิบัติงาน วิชาการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย เรื่องการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐาน โดยหา ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence) IOC (สมนึก ภัททิยธนี, ๒๕๔๔)

๓. การหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบประเมินผลงานและทักษะการปฏิบัติงานการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) (พวงรัตน์ ทวี รัตน์, ๒๕๔๘)

## ๕.๒ การวิเคราะห์ข้อมูล และการทดสอบสมมติฐาน

๑. ผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (SPSS) เพื่อวิเคราะห์ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่องการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และวิเคราะห์ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่องการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ซึ่งเป็นกลุ่มควบคุม หาค่าเฉลี่ยคะแนนกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุมหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และแผนการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่า t (Independent t-test)

๒. วิเคราะห์ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน ด้านสีแพชชั่นดีไซน์และการระบายสี หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## ๖. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### ๖.๑ สถิติที่ใช้ทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

๑. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบที่ใช้ในการทดสอบโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence) IOC (สมนึก ภัททิยธนี, ๒๕๔๔)

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

เมื่อ	IOC	แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา
	R	แทน คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
	$\sum R$	แทน ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

### ๖.๒ สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัย

๑. ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) โดยใช้สูตรหาค่าเฉลี่ย (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, ๒๕๔๐)

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน จำนวนข้อมูล

๒. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, ๒๕๔๐)

$$S = \frac{\sqrt{\sum D^2 - (\sum X^2)}}{N(N-1)}$$

เมื่อ	S	แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(x)^2$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน จำนวนข้อมูล

๓. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่า t (Independent t-test) ในกรณีที่สองกลุ่มมีจำนวนเท่ากัน (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๔๕)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}}$$

เมื่อ	t	แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติในการแจกแจงแบบ t
	$\bar{x}_1$	แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง
	$\bar{x}_2$	แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม
	$s_1^2$	แทน ความแปรปรวนของกลุ่มทดลอง
	$s_2^2$	แทน ความแปรปรวนของกลุ่มควบคุม
	$n_1$	แทน จำนวนกลุ่มทดลอง
	$n_2$	แทน จำนวนกลุ่มควบคุม

๔. การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทักษะปฏิบัติโดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, ๒๕๔๘)

เมื่อ	$\alpha$	คือ ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	N	คือ จำนวนข้อคำถามทั้งหมด
	$s_1^2$	คือ คะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ
	$s_2^2$	คือ คะแนนความแปรปรวนทั้งหมด

## บทที่ ๔ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รายวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL) ดังนั้นเพื่อตอบวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

๑. ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

๒. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลาหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL) โดยการตรวจคะแนน และทำการวิเคราะห์ผล โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงานและผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายออกเป็น ๓ เรื่อง ดังนี้

๒.๑ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี

๒.๒ การเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

๒.๓ การเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส

### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติจำแนกแบบที
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

๑. ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชา คหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

ตารางที่ ๑ ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา

ทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน	กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	หลังการจัดการเรียนรู้	
				$\bar{X}$	S.D.
เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี	E	๑๕	๒๐	๑๗.๔๕	๑.๔๖
	C	๑๕	๒๐	๑๓.๘๗	๑.๒๕
เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบ	E	๑๕	๒๐	๑๗.๘๐	๑.๗๔
	C	๑๕	๒๐	๑๔.๖๗	๑.๔๕
เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส	E	๑๕	๒๐	๑๘.๖๗	๑.๔๐
	C	๑๕	๒๐	๑๕.๔๐	๑.๓๐
รวมคะแนนเฉลี่ย	E			๑๗.๙๘	๑.๕๐
	C			๑๔.๖๕	๑.๒๙

จากตารางที่ ๑ ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา พบว่ากลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยรวมหลังการจัดการเรียนรู้ อยู่ที่ ๑๗.๙๘ และกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบปกติ มีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๑๔.๖๕ เมื่อพิจารณาคะแนนการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในแต่ละเรื่องแล้ว พบว่าส่วนใหญ่กลุ่มทดลองมีทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายอยู่ในระดับที่สูงกว่า

๒. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL)

๒.๑ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี

ตารางที่ ๒ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง และการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม

วิธีการสอน	กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	E	๑๕	๒๐	๑๗.๔๕	๑.๔๖	๗.๒๗๒	๐.๓๓๐
การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	C	๑๕	๒๐	๑๓.๘๗	๑.๒๕		

\*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

จากตารางที่ ๒.๑ พบว่าผลการประเมินคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย ๑๗.๔๕ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๖ ส่วนผลการประเมินทักษะปฏิบัติงาน และผลงานหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย ๑๓.๘๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๒๕ เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยค่าที (t-test) แบบ independence พบว่า ค่า t เท่ากับ ๗.๒๗๒ และค่า p เท่ากับ ๐.๓๓๐ ซึ่งมากกว่า ๐.๐๕ นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลัก (Ho) ปฏิเสธสมมติฐานรอง (H๑) แสดงว่า ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะ การปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๑ ด้านความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของกลุ่มทดลองโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และกลุ่มควบคุมโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้

๒.๒ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย



ตารางที่ ๓ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง และการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม

วิธีการสอน	กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	E	๑๕	๒๐	๑๗.๘๐	๑.๗๔	๕.๓๖๑	๐.๑๙๔
การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	C	๑๕	๒๐	๑๔.๖๗	๑.๔๕		

\*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

จากตารางที่ ๒.๒ พบว่าผลการประเมินคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย ๑๗.๘๐ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๗๔ ส่วนผลการประเมินทักษะปฏิบัติงาน และผลงานหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย ๑๔.๖๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๕ เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยค่าที (t-test) แบบ independence พบว่า ค่า t เท่ากับ ๕.๓๖๑ และค่า p เท่ากับ ๐.๑๙๔ ซึ่งมากกว่า ๐.๐๕ นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลัก (H<sub>0</sub>) ปฏิเสธสมมติฐานรอง (H<sub>1</sub>) แสดงว่า ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ย ทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๒ ด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของกลุ่มทดลองโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และกลุ่มควบคุมโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้

๒.๓ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส

ตารางที่ ๔ ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง และการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม

วิธีการสอน	กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	E	๑๕	๒๐	๑๘.๖๗	๑.๔๐	๖.๖๓๓	๐.๒๕๙
การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	C	๑๕	๒๐	๑๕.๔๐	๑.๓๐		

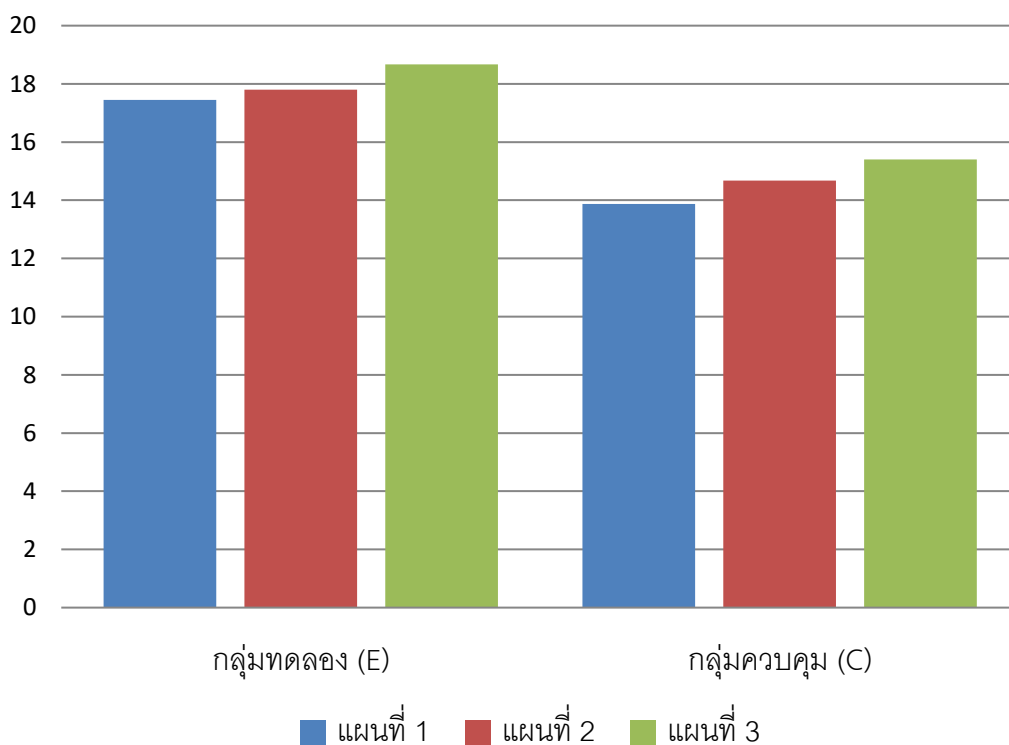
\*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

จากตารางที่ ๒.๓ พบว่าผลการประเมินคะแนนทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของกลุ่มทดลอง คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย ๑๘.๖๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๐ ส่วนผลการประเมินทักษะปฏิบัติงาน และผลงานหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติของกลุ่มควบคุม คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย ๑๕.๔๐ ค่า

เบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๓๐ เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยค่าที (t-test) แบบ independence พบว่า ค่า t เท่ากับ ๖.๖๓๓ และค่า p เท่ากับ ๐.๒๕๙ ซึ่งมากกว่า ๐.๐๕ นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลัก (Ho) ปฏิเสธสมมติฐานรอง (H๑) แสดงว่า ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ย ทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน เรื่องที่ ๓ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส ของกลุ่มทดลองโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และกลุ่มควบคุม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้

เมื่อนำผลการเปรียบเทียบผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกเสื้อผ้า หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) และการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) ในหน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายเบื้องต้น เรื่อง การออกแบบเสื้อ หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย สีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี มาสร้างแผนภูมิเพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมได้ดังนี้

แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้



ภาพที่ ๒ แผนภูมิเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้

## บทที่ ๕

### สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๓๗ คน และกำหนดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักศึกษาภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ และ ๑/๒ ซึ่งใช้วิธีการเลือกอย่างง่าย จำนวน ๒ ห้องเรียน คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ และ ๑/๒ ซึ่งกำหนดให้ห้องเรียนที่ ๑ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนทดลองที่ใช้ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และห้องเรียนที่ ๒ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๒ จำนวนนักศึกษา ๑๕ คน เป็นห้องเรียนควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน รายวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ การเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส จำนวน ๓ แผน และแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่าสถิติ คือ เฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t แบบเป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test)

#### ๑. สรุปผลการศึกษา

จากการวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกายวิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ในรายวิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี หลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยในการประเมินทักษะปฏิบัติงานและผลงานสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับ การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ โดยนักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) มีค่าเฉลี่ย ๑๗.๔๕ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๖ และนักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) มีค่าเฉลี่ย ๑๓.๘๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๒๕ ส่วนนักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบเสื้อผ้า หลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยในการประเมินทักษะปฏิบัติงาน และผลงานสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ โดย

นักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) มีค่าเฉลี่ย ๑๗.๘๐ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๗๔ และนักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) มีค่าเฉลี่ย ๑๔.๖๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๕ และนักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย เรื่องที่ ๓ การออกแบบเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับโอกาส หลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย ในการประเมินทักษะปฏิบัติงาน และผลงานสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ โดยนักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (กลุ่มทดลอง) มีค่าเฉลี่ย ๑๘.๖๗ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๔๐ และ นักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) มีค่าเฉลี่ย ๑๕.๔๐ ค่า เบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๓๐

## ๒. อภิปรายผล

การเปรียบเทียบผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเสื้อ รายวิชาการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม ภาควิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา พบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองที่ได้รับการ เรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย โดยใช้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยในการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานหลังการจัดการ เรียนรู้สูงกว่านักศึกษากลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ ๐.๐๕ ซึ่ง เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตาม ความสนใจ ขั้นตอนที่ ๓ ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ ๔ นำเสนอ และขั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล โดยแต่ละขั้นตอน ของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ นำไปสู่การ ค้นคว้าหาความรู้เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง โดยในการสอนแต่ละขั้นตอน ผู้สอนจะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการ คิดอยู่เสมอ โดยใช้สื่อต่างๆ ที่สามารถเชื่อมโยงความรู้ ทั้งความรู้เดิม หรือประสบการณ์เดิมที่ผู้เรียนมี และ ความรู้ใหม่ๆ ที่สามารถต่อยอดในระบบการคิดเชิงสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน ก่อนการลงมือปฏิบัติงานด้านสีแฟชั่นและการระบายสี หลักการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย การออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาสต่างๆ ผู้สอนได้กระตุ้นความสนใจผู้เรียนโดยใช้ สื่อต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียน อยากทำให้ได้ในสิ่งนั้น และผู้สอนจะให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าวิธีการทำ โดยผู้สอนจะ แนะนำแหล่งศึกษาค้นคว้า จากนั้นจะให้ผู้เรียนวางแผนการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบก่อนการลงมือปฏิบัติจริง โดยผู้สอน จะแสดงตัวอย่างการปฏิบัติงาน โดยการสาธิตให้ผู้เรียนได้เห็นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานของ ตัวเอง จากนั้นเมื่อผู้เรียนลงมือปฏิบัติงานด้วยตัวเองก็จะประสบปัญหา หรือข้อสงสัย ผู้สอนจะทำหน้าที่ ให้ คำแนะนำเมื่อผู้เรียนเกิดข้อสงสัย หรือซักถามปัญหาต่างๆ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติงานจนได้ชิ้นงานสำเร็จตามแผนที่ วางไว้ ผู้สอนจะให้ผู้เรียนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และผู้สอนจะเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นได้ซักถาม ข้อสงสัย ซึ่งเป็นกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้ศึกษามาก่อน การลงมือปฏิบัติงาน ผู้สอน ให้ข้อเสนอแนะเชิงส่งเสริมมากกว่าการติ เพื่อเป็นการไม่ปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียน สามารถปฏิบัติงานแต่ละขั้นตอนได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการ จัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (วีริยะ ฤชชัยพาณิชย์, ๒๕๕๘) กล่าวคือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐานช่วยพัฒนาความสามารถด้านทักษะการคิดแบบสร้างสรรค์ของผู้เรียน และเป็นไปตามผลที่ ผู้เรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ว่า ผู้เรียนจะ

สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของกนิษฐา พูลลาภ (พ.ศ. ๒๕๖๐) เรื่อง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนผดุงนารี ผลการวิจัยพบว่าการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยการจัดกิจกรรมประกอบด้วยกระบวนการ ๕ ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตาม ความสนใจ ขั้นตอนที่ ๓ ค้นคว้าและคิด ขั้นตอนที่ ๔ นำเสนอ และขั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล โดยแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ นำไปสู่การค้นคว้าหาความรู้เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = ๕๑.๘๔$ , S.D. = ๙.๙๔) และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = ๔.๕๔$ , S.D. = ๐.๕๖)

### ๓. ข้อเสนอแนะ

#### ๓.๑ ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

๓.๑.๑ ผู้สอนต้องศึกษาหลักการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ขั้นตอนวิธีการจัดการเรียนรู้ และการประเมินผู้เรียนให้ชัดเจน

๓.๑.๒ ผู้สอนสามารถนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปส่งเสริมพฤติกรรมของผู้เรียนด้านอื่นๆ ได้

๓.๑.๓ การออกแบบกิจกรรมด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการเตรียมสิ่งที่จะมาใช้กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นประเด็นคำถาม สื่อ หรืออุปกรณ์ ควรพิจารณาปัจจัยอื่นร่วมด้วย เช่น เนื้อหารายวิชา สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และความสามารถ จากประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เป็นต้น

#### ๓.๒ ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

๓.๒.๑ ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ไปศึกษาร่วมกับทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการคิดแก้ปัญหา ทักษะด้านความร่วมมือ และการทำงานเป็นทีม เป็นต้น

๓.๒.๒ ควรศึกษาเปรียบเทียบผลของความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๓.๒.๓ ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาและรายวิชาอื่น

## บรรณานุกรม

- กนิษฐา พูลลาภ. (พ.ศ. ๒๕๖๐). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนผดุงนารี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏ-มหาสารคาม. กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๖). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒. แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พุทธศักราช ๒๕๕๕. <https://www.bic.moe.go.th/images/Porrborbor๒๕๕๒.pdf>
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (๒๕๕๕). การคิดเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ชัคเชสมิเดีย.
- ชาญณรงค์ พรุ่งรุ่งโรจน์. (๒๕๕๖). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : บริษัทด้านสุขภาพการพิมพ์ จำกัด
- ณัฐสุดา ฤมาลา. (๒๕๖๓). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบ ลวดลายผ้าบาติก ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ ๓ คณะศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี. (วิทยานิพนธ์-ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- นรรัชต์ ฝันเชียร. (๒๕๖๑). เทคนิคการเรียนรู้เพื่อการเป็นครูมืออาชีพ : เทคนิคการรับมือกับเด็ก-นักเรียนในห้องเรียน. <https://www.truelookpanya.com/blog/content/>
- บุญชม ศรีสะอาด. (๒๕๔๗). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ ๖). สุวีริยาสาส์น.
- บุษยา ธงนำทรัพย์. (๒๕๖๒). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง พลังงานความร้อน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ปราโมทย์ ชันติลาภพันธ์. (๒๕๓๐). ความสัมพันธ์ระหว่างความถนัดทางการเรียนด้านภาษาไทยและ ด้านคณิตศาสตร์กับสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (๒๕๕๘). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. สำนักทดสอบทางการศึกษา จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ลัดดา ศิลาน้อย. (๒๕๕๘). การวิจัยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ ๒๑ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ รายวิชาสังคมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๓๘ (๔), ๑๔๑-๑๔๘.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (๒๕๓๘). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ ๕). สุวีริยาสาส์น.
- \_\_\_\_\_ . (๒๕๓๙). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. สุวีริยาสาส์น.
- \_\_\_\_\_ . (๒๕๔๓). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. (พิมพ์ครั้งที่ ๒). สุวีริยาสาส์น.
- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (๒๕๕๘). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning (CBL). วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, ๑(๒), ๒๓-๓๗
- วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ และ วรวรรณ นิมิตรพงษ์กุล. (๒๕๖๒). สอนสร้างสรรค์เรียนสนุกยุค ๔.๐+ (พิมพ์ครั้งที่ ๒). ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (๒๕๓๗). เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สมนึก ภัททิยานี. (๒๕๔๔). การวัดผลการศึกษา. ประสานพานิชย์.
- สุวิทย์ มุลคำ. (๒๕๕๗). ครบเครื่องเรื่องความคิด (พิมพ์ครั้งที่ ๓). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (๒๕๖๓). หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๓. <http://bsq.vec.go.th/Portals/๙/Course/๓๐/๒๕๖๓/Command.pdf>

- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (๒๕๖๓). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช ๒๕๖๓ ประเภทวิชาคหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย*. <http://bsq.vec.go.th/Portals/๙/Course/๓๐/๒๕๖๓/๓๐๔๐๐/๓๐๔๐๑.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (๒๕๕๙). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์การคิดเชิงสร้างสรรค์*. <http://www.ocsc.go.th/>
- อนรรฆ สมพงษ์ และ ลดาวัลย์ มะลิไทย. (๒๕๖๐). การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอน-แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL). (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- อารี พันธุ์มณี. (๒๕๕๕). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ*. ภาควิชาการแนะแนว และจิตวิทยา-การศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒฯ.
- อารี พันธุ์มณี. (๒๕๕๒). *กิจกรรมสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา*. ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- อารี รังสีนันท์ (๒๕๓๒). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- Blaunt and Klausmier. (๑๙๖๕). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. ใน อารี พันธุ์มณี. (๒๕๕๕). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ไยไหม.
- De Cecco, J.P. (๑๙๖๘). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. ใน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (๒๕๕๙). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์การคิดเชิงสร้างสรรค์*. <http://www.ocsc.go.th/>
- Guilford J.P. (๑๙๖๗). ความคิดสร้างสรรค์. ใน อารี พันธุ์มณี. (๒๕๕๕). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ไยไหม.
- Jersild, Arther T. (๑๙๗๒). ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์. ใน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (๒๕๕๙). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์การคิดเชิงสร้างสรรค์*. <http://www.ocsc.go.th/>
- Jellen, G. and K. Urban. (๑๙๘๖). องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์. ใน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (๒๕๕๙). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์การคิดเชิงสร้างสรรค์*. <http://www.ocsc.go.th/>
- Torrance, E.P. (๑๙๖๒). กระบวนการความคิดสร้างสรรค์. ใน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (๒๕๕๙). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์การคิดเชิงสร้างสรรค์*. <http://www.ocsc.go.th/>

ภาคผนวก



### ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



## ภาคผนวก ข

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ตารางสรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)  
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สีของพลาซันดีไซน์และการระบายสี  
โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ราย

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\Sigma x$	$\Sigma x/n$	IOC	แปลผล
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓				
๑. องค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๒. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๓. สาระสำคัญสอดคล้องกับสมรรถนะของผู้เรียน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๔. สมรรถนะการเรียนรู้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๕. การจัดลำดับการเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้มีความเหมาะสม	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๖. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำผู้เรียนไปสู่การสร้างชิ้นงาน	๐	๐	๑	๓	๑/๓	๐.๓๓	ปรับปรุง แก้ไข
๗. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์	๐	๑	๑	๓	๒/๓	๐.๖๗	ใช้ได้
๙. วิธีการวัด และเครื่องมือวัดสอดคล้องกับทักษะการปฏิบัติงาน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๑๐. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์	๐	๑	๐	๓	๑/๓	๐.๓๓	ปรับปรุง แก้ไข
ค่า IOC						๐.๘๓	ใช้ได้

ค่า IOC แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ เรื่อง สีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี ได้ค่า IOC เท่ากับ ๐.๘๓

ตารางสรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)  
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย  
โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ราย

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\Sigma x$	$\Sigma x/n$	IOC	แปลผล
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓				
๑. องค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๒. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๓. สาระสำคัญสอดคล้องกับสมรรถนะของผู้เรียน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๔. สมรรถนะการเรียนรู้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๕. การจัดลำดับการเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้มีความเหมาะสม	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๖. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำผู้เรียนไปสู่การสร้างชิ้นงาน	๐	๐	๑	๓	๑/๓	๐.๓๓	ปรับปรุงแก้ไข
๗. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์	๐	๑	๑	๓	๒/๓	๐.๖๗	ใช้ได้
๙. วิธีการวัด และเครื่องมือวัดสอดคล้องกับทักษะการปฏิบัติงาน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๑๐. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์	๐	๑	๑	๓	๒/๓	๐.๖๗	ใช้ได้
ค่า IOC						๐.๘๖	ใช้ได้

ค่า IOC แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ เรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้ ค่า IOC เท่ากับ ๐.๘๖

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส  
โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ราย

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\Sigma x$	$\Sigma x/n$	IOC	แปลผล
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓				
๑. องค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ครบถ้วนและสัมพันธ์กัน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๒. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๓. สาระสำคัญสอดคล้องกับสมรรถนะของผู้เรียน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๔. สมรรถนะการเรียนรู้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๕. การจัดลำดับการเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้มีความเหมาะสม	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๖. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมสามารถนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน	๐	๑	๑	๓	๒/๓	๐.๖๗	ใช้ได้
๗. กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์	๐	๑	๑	๓	๒/๓	๐.๖๗	ใช้ได้
๙. วิธีการวัด และเครื่องมือวัดสอดคล้องกับทักษะการปฏิบัติงาน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๑๐. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์	๐	๐	๑	๓	๑/๓	๐.๓๓	ปรับปรุง แก้ไข
ค่า IOC						๐.๘๖	ใช้ได้

ค่า IOC แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชาการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษา ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส ได้ค่า IOC เท่ากับ ๐.๘๖

ตารางค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย วิชาการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ เรื่อง สีแฟชั่นดีไซน์ และการระบายสี โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ราย

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			Σx	Σx/n	IOC	แปลผล
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓				
ทักษะการปฏิบัติงานด้านการใช้สีแฟชั่นดีไซน์และการระบาย							
๑. ศึกษาเรื่องสีแฟชั่นก่อนการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๒. มีการวางแผนในการใช้สีการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๓. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบได้เหมาะสม	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๔. ผลงานสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
ผลงานการใช้สีแฟชั่นดีไซน์และการระบาย							
๕. ความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๖. มีความสอดคล้องกับแนวคิดหรือแรงบันดาลใจ	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๗. สัดส่วน และองค์ประกอบในการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๘. การระบายสี และการใช้สีในการออกแบบเสื้อผ้า	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
ค่า IOC						๑	ใช้ได้

ค่า IOC ของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการ ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ปรากฏว่าแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์งานผ้า เรื่อง สีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี ได้ค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ และได้ค่าดัชนีความเชื่อมั่น เท่ากับ ๐.๗๔๙ ถือว่ามีความเที่ยงสูง

ตารางค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย วิชาการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ เรื่อง หลักการ ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ราย

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$\Sigma x$	$\Sigma x/n$	IOC	แปลผล
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓				
ทักษะการปฏิบัติงานด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย							
๑. ศึกษาค้นคว้าวิธีการหลักการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๒. มีการวางแผนก่อนออกแบบเสื้อผ้า	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๓. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๔. ผลงานสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
ผลงานการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย							
๑. ศึกษาแรงบันดาลใจก่อนการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๒. มีการวางแผนในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่ง กาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๓. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบได้เหมาะสม	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๔. ผลงานสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
ค่า IOC						๑	ใช้ได้

ค่า IOC ของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการ ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ปรากฏว่าแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่ง กาย ได้ค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ และได้ค่าดัชนีความเชื่อมั่น เท่ากับ ๐.๖๘๗ ถือว่ามีความเที่ยงสูง





ตารางค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย วิชาการออกแบบเครื่อง ประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ ๑ เรื่องที่ การ ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ราย


รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			Σx	Σx/n	IOC	แปลผล
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓				
ทักษะการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส							
๑. ลักษณะการคิดวิเคราะห์แบบเสื้อผ้า	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๒. ลักษณะการวาดแบบเสื้อผ้าต่าง ๆ	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๓. การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการตัดเย็บ	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๔. มีการวางแผนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
ผลงานการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส							
๕. ความคิดสร้างสรรค์	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๖. ส่วนประกอบของชิ้นงานครบตามแบบ	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๗. ความสวยงามโดยรวมของชิ้นงาน	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
๘. เสร็จทันเวลาที่กำหนด	๑	๑	๑	๓	๓/๓	๑	ใช้ได้
ค่า IOC						๑	ใช้ได้

ค่า IOC ของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการ ออกแบบเสื้อผ้า ปรากฏว่าแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการ ออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส การแต่งกาย ได้ค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐ และได้ค่าดัชนีความเชื่อมั่น เท่ากับ ๐.๕๗๘ ถือว่ามีความเที่ยงสูง

**ภาคผนวก ค**  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๔</b>
	<b>ชื่อหน่วย การใช้สีในงานออกแบบ</b>	<b>สอนครั้งที่ ๘-๙</b>
		<b>ชั่วโมงรวม ๙ ชั่วโมง</b>
		<b>จำนวน ๑๐ ชั่วโมง</b>
<p><b>๑. สาระสำคัญ</b></p> <p>ศึกษา และปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้สีในงานออกแบบ การจับคู่สี และการใช้สีให้เหมาะสมกับรูปร่างและบุคลิกภาพ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย</p> <p><b>๒. สมรรถนะประจำหน่วย</b></p> <p>๒.๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการใช้สีในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p>๒.๒. สามารถอธิบายเกี่ยวกับการใช้สีให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพได้</p> <p>๒.๓. สามารถเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p><b>๓. จุดประสงค์การเรียนรู้</b></p> <p><b>๓.๑ ด้านความรู้</b></p> <p>๓.๑.๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการใช้สีในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p>๓.๑.๒. สามารถอธิบายเกี่ยวกับการใช้สีให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพได้</p> <p><b>๓.๒ ด้านทักษะ</b></p> <p>๓.๒.๑. สามารถเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p><b>๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์</b></p> <p>๓.๓.๑. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย มีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา</p> <p>๓.๓.๒. มีความสนใจใฝ่รู้ในการเรียน กล้าซักถาม</p> <p>๓.๓.๓. รู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนเอง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p><b>๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้</b></p> <p><b>ภาคทฤษฎี</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย</li> <li>- หลักการใช้สีตัดกันในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย</li> </ul> <p><b>ภาคปฏิบัติ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้สีตัดกัน</li> <li>- การจัดคู่สีในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย</li> </ul>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๔</b>
	<b>ชื่อหน่วย การใช้สีในงานออกแบบ</b>	<b>สอนครั้งที่ ๘-๙</b>
		<b>ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง</b>
		<b>จำนวน ๑๐ ชั่วโมง</b>
<p><b>๕. การจัดการเรียนรู้</b></p> <p><b>สอนครั้งที่ ๘-๙</b></p> <p><b>๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>๕.๑.๑. กล่าวทักทายพูดคุย และแจ้งวัตถุประสงค์หน่วยการเรียนรู้</p> <p>๕.๑.๒. ทบทวนเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ผ่านมา</p> <p>๕.๑.๓. ทบทวนความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้า</p> <p><b>๕.๒ การเรียนรู้</b></p> <p>๕.๒.๑. ครูขึ้นหัวข้อการสอน การใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้า และให้นักศึกษาบอกความสำคัญของสีที่ใช้ในงานออกแบบเสื้อผ้า</p> <p>๕.๒.๒. ครูให้นักศึกษาศึกษาเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้า</p> <p>๕.๒.๓. ครูตั้งคำถาม เพื่อให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในเรื่อง การใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้า</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สัมผัสกับบุคลิกภาพของผู้สวมใส่เสื้อผ้าอย่างไร</li> <li>- การใช้สีอย่างไรจะทำให้เสื้อผ้ามีความโดดเด่น สวยงาม ตามหลักการใช้สี</li> </ul> <p>๕.๒.๔. ครูอธิบายอย่างละเอียด พร้อมยกตัวอย่างภาพประกอบ เพื่อให้นักศึกษาได้เห็นและเข้าใจอย่างชัดเจน และให้นักศึกษาจดบันทึกสิ่งที่ได้จากการเรียน</p> <p><b>๕.๓ การสรุป</b></p> <p>๕.๓.๑. ครูให้นักศึกษาฝึกทักษะการใช้สี โดยให้นักศึกษาออกแบบ และลองจับคู่สีที่นักศึกษาคิดว่าเหมาะสม สวยงาม ตามความคิดของนักศึกษา คนละ ๕ ชุด</p> <p>๕.๓.๒. ครูให้นักศึกษาออกนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน</p> <p>๕.๓.๓. ครูอธิบายเพิ่มเติมจากผลงานการออกแบบของนักศึกษา และให้ข้อเสนอแนะ</p> <p>๕.๓.๔. ครูอธิบายสรุปความรู้เกี่ยวกับการใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ในการเรียนเรื่องต่อไป</p>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๔</b>
	<b>ชื่อหน่วย การใช้สีในงานออกแบบ</b>	<b>สอนครั้งที่ ๘-๙</b>
		<b>ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง</b>
		<b>จำนวน ๑๐ ชั่วโมง</b>
<p><b>๖. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้</b></p> <p><b>๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- เอกสารประกอบการสอนวิชา เทคนิคการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย</p> <p><b>๖.๒ สื่อโสตทัศน (ถ้ามี)</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- อินเทอร์เน็ต</p> <p><b>๖.๓ สื่ออื่น ๆ (ถ้ามี)</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- ไม่มี-</p> <p><b>๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- ใบงานหน่วยการเรียนรู้ที่ ๗ การใช้สีในงานออกแบบ</p> <p><b>๘. การบูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- ไม่มี-</p> <p><b>๙. การวัดผลและประเมินผล</b></p> <p><b>๙.๑ ก่อนเรียน</b></p> <p style="padding-left: 40px;">แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล</p> <p><b>๙.๒ ขณะเรียน</b></p> <p style="padding-left: 40px;">แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม</p> <p><b>๙.๓ หลังเรียน</b></p> <p style="padding-left: 40px;">แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p>		



แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔  
วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๑๐๑  
เรื่อง การใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้า

คำสั่ง ให้นักศึกษาสร้างแบบวงจรสี พร้อมแยก วรรณะสีร้อน/เย็น

๒๐ คะแนน

## วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๐๐๒

## เรื่อง การใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้า

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง แบบประเมินผลงาน และทักษะปฏิบัติงานด้านการใช้สีในงานออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ของนักศึกษา โดยมีข้อความให้ผู้ประเมินพิจารณาว่านักศึกษาที่มีทักษะในการออกแบบผลิตภัณฑ์งานผ้าประเภทเครื่องประกอบการแต่งกายเป็นอย่างไร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

คะแนน ๕ หมายถึง มากที่สุด

คะแนน ๔ หมายถึง มาก

คะแนน ๓ หมายถึง ปานกลาง

คะแนน ๒ หมายถึง น้อย

คะแนน ๑ หมายถึง ปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	๕	๔	๓	๒	๑
ทักษะการปฏิบัติงานด้านการใช้สีแฟชั่นดีไซน์และการระบาย					
๑. ศึกษาเรื่องสีแฟชั่นก่อนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๒. มีการวางแผนในการใช้สีการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๓. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบได้เหมาะสม					
๔. ผลงานสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด					
ผลงานการใช้สีแฟชั่นดีไซน์และการระบาย					
๕. ความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน					
๖. มีความสอดคล้องกับแนวคิดหรือแรงบันดาลใจ					
๗. สีสัน และองค์ประกอบในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๘. การระบายสี และการใช้สีในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
รวมคะแนน	คะแนนที่ได้ทั้งหมด..... ÷ ๒ =.....				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
 .....  
 .....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....



**แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน**  
**วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๑๐๑**  
**เรื่อง การใช้สีในงานออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย**

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

**คำชี้แจง** แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของนักศึกษา โดยมีข้อความให้ผู้ประเมินพิจารณาว่านักศึกษามีพฤติกรรมนักเรียนเรื่อง การใช้สีในงานออกแบบเสื้อผ้าเป็นอย่างไร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

- คะแนน ๕ หมายถึง มากที่สุด  
 คะแนน ๔ หมายถึง มาก  
 คะแนน ๓ หมายถึง ปานกลาง  
 คะแนน ๒ หมายถึง น้อย  
 คะแนน ๑ หมายถึง ปรับปรุง

พฤติกรรมที่สังเกต	ระดับคะแนน				
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. ความรับผิดชอบในการทำงาน					
๒. ความตั้งใจในการทำงาน					
๓. มีความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน					
๔. ส่งงานตรงต่อเวลา					
๕. การทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงาน					
รวมคะแนน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
 .....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน


เกณฑ์การให้คะแนน


วันที่...../...../.....


- ๕ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการเป็นประจำสม่ำเสมอ  
 ๔ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างสม่ำเสมอ  
 ๓ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างปานกลาง  
 ๒ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างน้อย  
 ๑ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการน้อย


เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๒๒-๒๕	ดีมาก
๑๙-๒๑	ดี
๑๖-๑๘	พอใช้
๑๓-๑๕	ปรับปรุง
๐-๑๒	ไม่ผ่าน

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๕</b>
	<b>ชื่อหน่วย หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย และเครื่องแต่งกาย</b>	<b>สอนครั้งที่ ๑๐-๑๒</b>
		<b>ชั่วโมงรวม ชั่วโมง</b>
		<b>จำนวน ๑๕ ชั่วโมง</b>
<p><b>๑. สาระสำคัญ</b></p> <p>ศึกษา และปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ และวิธีการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ รวมทั้งแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกายให้เกิดความสวยงามตามองค์ประกอบ</p> <p><b>๒. สมรรถนะประจำหน่วย</b></p> <p>๒.๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับเส้นพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p>๒.๒. สามารถอธิบายเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p>๒.๓. สามารถอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p>๒.๔. สามารถออกแบบเสื้อผ้า และใช้แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p><b>๓. จุดประสงค์การเรียนรู้</b></p> <p><b>๓.๑ ด้านความรู้</b></p> <p>๓.๑.๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับเส้นพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p>๓.๑.๒. สามารถอธิบายเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p>๓.๑.๓. สามารถอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p><b>๓.๒ ด้านทักษะ</b></p> <p>๓.๒.๑. สามารถออกแบบเสื้อผ้า และใช้แรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายได้</p> <p><b>๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์</b></p> <p>๓.๓.๑. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ตรงต่อเวลา มีความซื่อสัตย์</p> <p>๓.๓.๒. มีความสนใจใฝ่รู้ในการเรียน ใช้วัสดุในการเรียนอย่างคุ้มค่า ประหยัด และคำนึงถึงความปลอดภัย</p> <p>๓.๓.๓. รู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนเอง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p><b>๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้</b></p> <p><b>ภาคทฤษฎี</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย</li> <li>- เส้นที่ใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย</li> </ul> <p><b>ภาคปฏิบัติ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย</li> </ul>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๕</b>
	<b>ชื่อหน่วย หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย และเครื่องแต่งกาย</b>	<b>สอนครั้งที่ ๑๐-๑๒</b>
		<b>ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง</b>
		<b>จำนวน ๑๕ ชั่วโมง</b>
<p><b>๕. การจัดการเรียนรู้</b>  <b>สอนครั้งที่ ๑๐-๑๒</b></p> <p><b>๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>๕.๑.๑. กล่าวทักทายพูดคุย และแจ้งวัตถุประสงค์หน่วยการเรียนรู้</p> <p>๕.๑.๒. ทบทวนเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ผ่านมา</p> <p>๕.๑.๓. ทบทวนความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย</p> <p><b>๕.๒ การเรียนรู้</b></p> <p>๕.๒.๑. ครูขึ้นหัวข้อการสอน หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย และให้นักศึกษาบอกความสำคัญของการออกแบบ และขั้นตอนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ตามความเข้าใจก่อนการเรียนการสอน</p> <p>๕.๒.๒. ครูให้นักศึกษาศึกษาเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย</p> <p>๕.๒.๓. ครูตั้งคำถาม เพื่อให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในเรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายเราต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง</li> <li>- กว่าจะมีเสื้อผ้า ออกวางขายตามห้างสรรพสินค้า ผ่านกระบวนการอะไรบ้าง</li> </ul> <p>๕.๒.๔. ครูอธิบายอย่างละเอียด พร้อมยกตัวอย่างประกอบ เพื่อให้นักศึกษาได้เห็นและเข้าใจอย่างชัดเจน และให้นักศึกษาจดบันทึกสิ่งที่ได้จากการเรียน</p> <p><b>๕.๓ การสรุป</b></p> <p>๕.๓.๑. ครูให้นักศึกษาฝึกทักษะการวาดเส้น ซึ่งเป็นเส้นพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย</p> <p>๕.๓.๒. ครูอธิบายเพิ่มเติมจากผลงานการวาดเส้นของนักศึกษา และให้ข้อเสนอแนะ</p> <p>๕.๓.๓. ครูอธิบายสรุปความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวาดเส้น เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ในการเรียนเรื่องต่อไป</p>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๕</b>
	<b>ชื่อหน่วย หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย และเครื่องแต่งกาย</b>	สอนครั้งที่ ๑๐-๑๒
		ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง
		จำนวน ๑๕ ชั่วโมง
<p><b>๖. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้</b></p> <p><b>๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เอกสารประกอบการสอนวิชา เทคนิคการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย</li> </ul> <p><b>๖.๒ สื่อโสตทัศน์ (ถ้ามี)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่มี-</li> </ul> <p><b>๖.๓ สื่ออื่น ๆ (ถ้ามี)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่มี-</li> </ul> <p><b>๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบงานหน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย</li> </ul> <p><b>๘. การบูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกให้ผู้เรียนตระหนักถึงการใชพลังงานไฟฟ้าในการทำงาน</li> </ul> <p><b>๙. การวัดผลและประเมินผล</b></p> <p><b>๙.๑ ก่อนเรียน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล</li> </ul> <p><b>๙.๒ ขณะเรียน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>แบบประเมินพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรม</li> </ul> <p><b>๙.๓ หลังเรียน</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์</li> </ul>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๕</b>
	<b>ชื่อหน่วย หลักการออกแบบเครื่องประกอบเครื่องแต่งกาย และเครื่องแต่งกาย</b>	สอนครั้งที่ ๑๐-๑๒
		ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง
		จำนวน ๑๐ ชั่วโมง

**๑๐. บันทึกหลังสอน**

**๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕  
 วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๑๐๑  
 เรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

คำสั่ง ให้นักศึกษาตอบคำถาม โดยการเขียนอธิบายลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

๒๐ คะแนน

๑. เครื่องประกอบการแต่งกาย หมายถึง

.....

.....

.....

๒. ความสำคัญของเครื่องประกอบการแต่งกาย

.....

.....

.....

๓. หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

.....

.....

.....

.....

๔. เส้นที่ใช้ในการออกแบบมีความสำคัญอย่างไร

.....

.....

.....

.....

๕. หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

.....

.....

.....

.....

.....

## แบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงาน

วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๑๐๑  
เรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง แบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงานด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย โดยมีข้อความให้ผู้ประเมินพิจารณาว่านักศึกษาที่มีทักษะในหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายเป็นอย่างไร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

คะแนน ๕ หมายถึง มากที่สุด

คะแนน ๔ หมายถึง มาก

คะแนน ๓ หมายถึง ปานกลาง

คะแนน ๒ หมายถึง น้อย

คะแนน ๑ หมายถึง ปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	๕	๔	๓	๒	๑
ทักษะการปฏิบัติงานด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๑. ศึกษาค้นคว้าวิธีการหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๒. มีการวางแผนก่อนออกแบบเสื้อผ้า					
๓. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๔. ผลงานสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด					
ผลงานการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๑. ศึกษาแรงบันดาลใจก่อนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๒. มีการวางแผนในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
๓. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบได้เหมาะสม					
๔. ผลงานสำเร็จภายในเวลาที่กำหนด					
รวมคะแนน	คะแนนที่ได้ ทั้งหมด..... ÷ ๒ =.....				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน  
วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๑๐๑  
เรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนของนักศึกษา โดยมีข้อความให้ผู้ประเมินพิจารณาว่านักศึกษามีพฤติกรรมนักเรียนเรื่อง หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายเป็นอย่างไร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

คะแนน ๕ หมายถึง มากที่สุด

คะแนน ๔ หมายถึง มาก

คะแนน ๓ หมายถึง ปานกลาง

คะแนน ๒ หมายถึง น้อย

คะแนน ๑ หมายถึง ปรับปรุง

พฤติกรรมที่สังเกต	ระดับคะแนน				
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. ความรับผิดชอบในการทำงาน					
๒. ความตั้งใจในการทำงาน					
๓. มีความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน					
๔. ส่งงานตรงต่อเวลา					
๕. การทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงาน					
รวมคะแนน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

วันที่...../...../.....

๕ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการเป็นประจำสม่ำเสมอ

๔ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างสม่ำเสมอ


๓ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างปานกลาง


๒ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างน้อย


๑ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการน้อย

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
-----------	-------------



	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๖</b>
	ชื่อหน่วย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้ เหมาะสมกับโอกาส	สอนครั้งที่ ๑๓-๑๕
		ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง
		จำนวน ๑๕ ชั่วโมง
<p><b>๑. สาระสำคัญ</b></p> <p>ศึกษา และปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายสำหรับบุคคล เป็นการออกแบบที่เน้นลักษณะบุคคลเป็นอันดับแรก เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกาย</p> <p><b>๒. สมรรถนะประจำหน่วย</b></p> <p>๒.๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับวัยได้</p> <p>๒.๒. สามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาสต่างๆ ได้</p> <p>๒.๓. สามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาสต่างๆ ได้</p> <p><b>๓. จุดประสงค์การเรียนรู้</b></p> <p><b>๓.๑ ด้านความรู้</b></p> <p>๓.๑.๑. สามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับวัยได้</p> <p>๓.๑.๒. สามารถอธิบายเกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาสต่างๆ ได้</p> <p><b>๓.๒ ด้านทักษะ</b></p> <p>๓.๒.๑. สามารถออกแบบเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับวัยและโอกาสต่างๆ ได้</p> <p><b>๓.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์</b></p> <p>๓.๓.๑. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย มีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา</p> <p>๓.๓.๒. มีความสนใจใฝ่รู้ในการเรียน กล้าซักถาม</p> <p>๓.๓.๓. รู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนเอง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p><b>๔. เนื้อหาสาระการเรียนรู้</b></p> <p><b>ภาคทฤษฎี</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ขั้นตอนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายสำหรับบุคคล</li> <li>- การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะกับรูปร่าง</li> <li>- การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะกับวัย</li> </ul> <p><b>ภาคปฏิบัติ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นคว้าเพิ่มเติมการเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะกับรูปร่าง</li> <li>- ค้นคว้าเพิ่มเติมการเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะกับวัย</li> </ul>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๖</b>
	<b>ชื่อหน่วย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้ เหมาะสมกับโอกาส</b>	<b>สอนครั้งที่ ๑๓-๑๕</b>
		<b>ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง</b>
		<b>จำนวน ๑๕ ชั่วโมง</b>
<p><b>๕. การจัดการเรียนรู้</b>  <b>สอนครั้งที่ ๑๓-๑๕</b></p> <p><b>๕.๑ การนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <p>๕.๑.๑. กล่าวทักทายพูดคุย และแจ้งวัตถุประสงค์หน่วยการเรียนรู้</p> <p>๕.๑.๒. ทบทวนเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ผ่านมา</p> <p>๕.๑.๓. ทบทวนความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับวัย</p> <p><b>๕.๒ การเรียนรู้</b></p> <p>๕.๒.๑. ครูขึ้นหัวข้อการสอน การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายสำหรับบุคคล และให้นักศึกษาบอกความสำคัญของการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายสำหรับบุคคล</p> <p>๕.๒.๒. ครูให้นักศึกษาศึกษาเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายสำหรับบุคคล</p> <p>๕.๒.๓. ครูตั้งคำถาม เพื่อให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นในเรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับวัย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- คนแต่ละวัยมีการแต่งกายแตกต่างกันอย่างไร</li> <li>- ทำอย่างไรให้คนแต่ละวัยสามารถเลือกเสื้อผ้าได้เหมาะสมกับตัวเอง</li> </ul> <p>๕.๒.๔. ครูอธิบายอย่างละเอียด พร้อมยกตัวอย่างภาพประกอบ เพื่อให้นักศึกษาได้เห็นและเข้าใจอย่างชัดเจน และให้นักศึกษาจดบันทึกสิ่งที่ได้จากการเรียน</p> <p><b>๕.๓ การสรุป</b></p> <p>๕.๓.๑. แบบทดสอบ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับวัย</p> <p>๕.๓.๒. ครูให้นักศึกษาออกแบบเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับวัยต่างๆ ที่กำหนดให้</p> <p>๕.๓.๓. ครูให้นักศึกษาออกนำเสนอผลงานการออกแบบหน้าชั้นเรียน</p> <p>๕.๓.๔. ครูอธิบายเพิ่มเติมจากผลงานการออกแบบของนักศึกษา และให้ข้อเสนอแนะ</p> <p>๕.๓.๕. ครูอธิบายสรุปความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายและเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับวัย เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ในการเรียนเรื่องต่อไป</p>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๖</b>
	ชื่อหน่วย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้ เหมาะสมกับโอกาส	สัปดาห์ที่ ๑๓-๑๕
		ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง จำนวน ๑๕ ชั่วโมง
<p><b>๖. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้</b></p> <p><b>๖.๑ สื่อสิ่งพิมพ์</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- เอกสารประกอบการสอนวิชา เทคนิคการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย</p> <p><b>๖.๒ สื่อโสตทัศน (ถ้ามี)</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- อินเทอร์เน็ต</p> <p><b>๖.๓ สื่ออื่น ๆ (ถ้ามี)</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- ไม่มี-</p> <p><b>๗. เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (ใบความรู้ ใบงาน ใบมอบหมายงาน ฯลฯ)</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- ใบงานหน่วยการเรียนรู้ที่ ๘ การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายแฟชั่นและเครื่องประกอบการแต่งกาย</p> <p><b>๘. การบูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</b></p> <p style="padding-left: 40px;">- ไม่มี-</p> <p><b>๙. การวัดผลและประเมินผล</b></p> <p><b>๙.๑ ก่อนเรียน</b></p> <p style="padding-left: 40px;">แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล</p> <p><b>๙.๒ ขณะเรียน</b></p> <p style="padding-left: 40px;">แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม</p> <p><b>๙.๓ หลังเรียน</b></p> <p style="padding-left: 40px;">แบบประเมินคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์</p>		

	<b>แผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นสมรรถนะ</b>	<b>หน่วยที่ ๖</b>
	ชื่อหน่วย การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้ เหมาะสมกับโอกาส	สอนครั้งที่ ๑๓-๑๕
		ชั่วโมงรวม ๙๐ ชั่วโมง จำนวน ๑๕ ชั่วโมง
<p><b>๑๐. บันทึกหลังสอน</b></p> <p><b>๑๐.๑ ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>๑๐.๒ ผลการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>๑๐.๓ แนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		

แบบทดสอบ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒  
 วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๑๐๑  
 เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส

คำสั่ง ให้นักศึกษาตอบคำถาม โดยการเขียนอธิบายลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

๒๐ คะแนน

๑. เครื่องประกอบการแต่งกาย หมายถึง

.....

.....

.....

๒. ความสำคัญของเครื่องประกอบการแต่งกาย

.....

.....

.....

๓. หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

.....

.....

.....

.....

๔. เส้นที่ใช้ในการออกแบบมีความสำคัญอย่างไร

.....

.....

.....

.....

๕. หลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงาน  
 วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา 30401-2101  
 เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง แบบประเมินผลงาน และทักษะการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส โดยมีข้อความให้ผู้ประเมินพิจารณาว่านักศึกษาที่มีทักษะในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส เป็นอย่างไร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

คะแนน 5 หมายถึง มากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง มาก

คะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง น้อย

คะแนน 1 หมายถึง ปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
ทักษะการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส					
1. ลักษณะการคิดวิเคราะห์แบบเสื้อผ้า					
2. ลักษณะการวาดแบบเสื้อผ้าต่าง ๆ					
3. การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการตัดเย็บ					
4. มีการวางแผนการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย					
ผลงานการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส					
5. ความคิดสร้างสรรค์					
6. ส่วนประกอบของชิ้นงานครบตามแบบ					
7. ความสวยงามโดยรวมของชิ้นงาน					
8. เสร็จทันเวลาที่กำหนด					
รวมคะแนน	คะแนนที่ได้ ทั้งหมด..... ÷ 2 =.....				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
 .....  
 .....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้**  
**วิชา การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย รหัสวิชา ๓๐๔๐๑-๒๐๐๒**  
**เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในโอกาสต่างๆ**

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยมีข้อความให้ผู้ประเมินพิจารณาว่านักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายในโอกาสต่างๆ เป็นอย่างไร โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพที่ ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

คะแนน ๕ หมายถึง มากที่สุด

คะแนน ๔ หมายถึง มาก

คะแนน ๓ หมายถึง ปานกลาง

คะแนน ๒ หมายถึง น้อย

คะแนน ๑ หมายถึง ปรับปรุง

พฤติกรรมที่สังเกต	ระดับคะแนน				
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. ความรับผิดชอบในการทำงาน					
๒. ความตั้งใจในการทำงาน					
๓. มีความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน					
๔. ส่งงานตรงต่อเวลา					
๕. การทำความสะอาดพื้นที่ปฏิบัติงาน					
รวมคะแนน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
 .....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

วันที่...../...../.....

๕ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการเป็นประจำสม่ำเสมอ

๔ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างสม่ำเสมอ

๓ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างปานกลาง

๒ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างน้อย

๑ คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการน้อย

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
-----------	-------------

### คะแนนเฉลี่ยการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน

คะแนนเฉลี่ยการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๑ (ห้องทดลอง)

ลำดับที่	คะแนนการประเมิน แผนที่ ๑ ๒๐ คะแนน	คะแนนการประเมิน แผนที่ ๑ ๒๐ คะแนน	คะแนนการประเมิน แผนที่ ๑ ๒๐ คะแนน	คะแนนเฉลี่ย
๑	๑๖	๑๖	๑๗	๑๖.๓๓
๒	๑๗	๑๗	๑๘	๑๗.๓๓
๓	๑๕	๑๕	๑๗	๑๕.๖๗
๔	๑๘	๑๘	๑๙	๑๘.๓๓
๕	๑๙	๒๐	๒๐	๑๙.๖๗
๖	๑๙	๑๙	๒๐	๑๙.๓๓
๗	๑๘	๑๙	๒๐	๑๙.๐๐
๘	๒๐	๒๐	๒๐	๒๐.๐๐
๙	๑๘	๑๙	๒๐	๑๙.๐๐
๑๐	๑๖	๑๖	๑๘	๑๖.๖๗
๑๑	๑๙	๒๐	๒๐	๑๙.๖๗
๑๒	๑๖	๑๖	๑๗	๑๖.๓๓
๑๓	๑๘	๑๙	๒๐	๑๙.๐๐
๑๔	๑๗	๑๗	๑๗	๑๗.๐๐
๑๕	๑๖	๑๖	๑๗	๑๖.๓๓
	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )			๑๗.๙๘
	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)			๑.๕๐



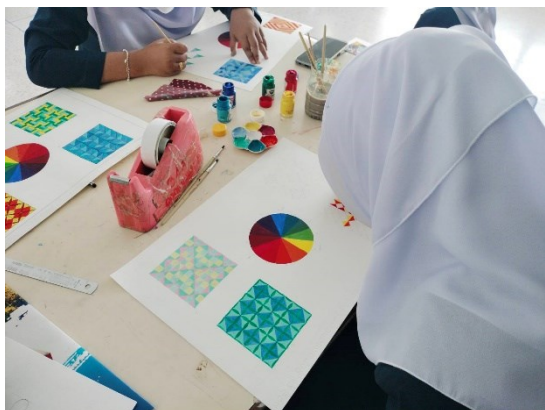
คะแนนเฉลี่ยการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ การจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑/๒ (ห้องควบคุม)

คำศัพท์	คะแนนการประเมิน แผนที่ ๑			คะแนนเฉลี่ย
	๒๐ คะแนน	๒๐ คะแนน	๒๐ คะแนน	
๑	๑๒	๑๓	๑๓	๑๒.๖๗
๒	๑๔	๑๔	๑๕	๑๔.๓๓
๓	๑๒	๑๒	๑๔	๑๒.๖๗
๔	๑๖	๑๗	๑๘	๑๗.๐๐
๕	๑๓	๑๓	๑๕	๑๓.๖๗
๖	๑๕	๑๖	๑๗	๑๖.๐๐
๗	๑๔	๑๕	๑๖	๑๕.๐๐
๘	๑๕	๑๖	๑๖	๑๕.๖๗
๙	๑๔	๑๕	๑๖	๑๕.๐๐
๑๐	๑๕	๑๖	๑๖	๑๕.๖๗
๑๑	๑๕	๑๖	๑๖	๑๕.๖๗
๑๒	๑๔	๑๕	๑๕	๑๔.๖๗
๑๓	๑๓	๑๔	๑๔	๑๓.๖๗
๑๔	๑๔	๑๕	๑๖	๑๕.๐๐
๑๕	๑๒	๑๓	๑๔	๑๓.๐๐
	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )			๑๔.๖๕
	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)			๑.๒๙

ผลการประเมินคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ ๑ ประเภทวิชาคหกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (ห้องทดลอง) และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) โดยเปรียบเทียบผลคะแนนเฉลี่ยทักษะการปฏิบัติงาน และผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย ทั้ง ๓ แผนการจัดการเรียนรู้

ทักษะการปฏิบัติงาน และผลงาน	กลุ่ม	n	คะแนนเต็ม	หลังการจัดการเรียนรู้	
				$\bar{X}$	S.D.
เรื่องที่ ๑ ด้านสีของแฟชั่นดีไซน์และการระบายสี	E	๑๕	๒๐	๑๗.๔๕	๑.๔๖
	C	๑๕	๒๐	๑๓.๘๗	๑.๒๕
เรื่องที่ ๒ ด้านหลักการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกาย	E	๑๕	๒๐	๑๗.๘๐	๑.๗๔
	C	๑๕	๒๐	๑๔.๖๗	๑.๔๕
เรื่องที่ ๓ ด้านการออกแบบเครื่องประกอบการแต่งกายให้เหมาะสมกับโอกาส	E	๑๕	๒๐	๑๘.๖๗	๑.๔๐
	C	๑๕	๒๐	๑๕.๔๐	๑.๓๐
รวมคะแนนเฉลี่ย	E			๑๗.๙๘	๑.๕๐
	C			๑๔.๖๕	๑.๒๙

### ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอน





## ประวัติผู้ทำวิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวอลิษา สุวรรณกิจ
วันเดือนปีเกิด	๒ สิงหาคม ๒๕๓๕
ที่อยู่ปัจจุบัน	๒๖๐ หมู่ ๕ ตำบลน้ำผุด อำเภอละงู จังหวัดสตูล ๙๑๑๑๐
สถานที่ทำงาน	วิทยาลัยอาชีวศึกษายะลา ตำบลสะเตงนอก อำเภอเมือง จังหวัดยะลา ๙๕๐๐๐
ตำแหน่งงาน	พนักงานราชการครู
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. ๒๕๔๖	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนกำแพงวิทยา อำเภอละงู จังหวัดสตูล
พ.ศ. ๒๕๕๑	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล
พ.ศ. ๒๕๕๔	ระดับปริญญาตรี ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา
พ.ศ. ๒๕๖๕	ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยมอทักษิณ วิทยาเขตสงขลา
โทรศัพท์	๐๖๒-๓๒๔๙๖๒๘
E-mail	Alissupakit@gmail.com

