

การพัฒนากิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

The Development of Activities base on Motif Notation Concept to develop
Creativity for Secondary Students

ศัญญาพร ชมพู¹ ธรากร จันทนะสาโร²

Siyaporn Chompoo¹ Dharakorn Chandnasaro²

¹นักศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา ²คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹Master of Education Program in Art Education Student, ²Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

E-mail: dharakorn@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

Received: April 21, 2023

Revised: June 9, 2023

Accepted: June 29, 2023

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น (Motif Notation) ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกรด 7-9 ในรายวิชาเลือก วิชาโมเดิร์นแดนซ์ โครงการศึกษานานาชาติ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 15 คน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการศึกษานานาชาติ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 15 คน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการกิจกรรมและแบบสังเกตพฤติกรรมวัดทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยจัดกิจกรรมทั้งสิ้น 12 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) การสร้างและออกแบบกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ใช้แนวทางในการออกแบบกิจกรรมโดยมีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยการสังเกตสัญลักษณ์คำศัพท์ตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น สามารถวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นได้ 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น พบว่า หลังการใช้กิจกรรมโมทีฟโนเทชั่น มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 ซึ่งกิจกรรมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เสริมทักษะด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์ท่าทางของตนเองได้

คำสำคัญ : ความคิดสร้างสรรค์, การพัฒนากิจกรรม, โมทีฟโนเทชั่น

Abstract

The objective of this research are as follows: (1) Development of activities from the concept of Motive Notation to develop the creativity of junior high school students. (2) Comparison of academic achievement before and after the activity from the concept of Motive Notation to develop creativity. This research uses an experimental research model. The researcher used the Purposive Sampling group as a secondary school student in grades 7–9 in elective courses Modern Dance International Education Project, Demonstration School of Kasetsart University, consisting of 15 people and Research tool is Organizing activities from the concept of Motive Notation of junior high school students and observing behavior, measurement skills, creative ideas before and after the activity. In which the researchers organized 12 activities, 60 minutes for each activity, taking time to collect data to analyze Information, using average statistics, Standard deviation, and t-test.

The results revealed the following: (1) Creating and designing activities from the concept of Motive Notation to develop creativity. In which the researcher brings the theory of intellectual structures with 4 components Originality, Fluency, Flexibility, and Elaboration to design activities that focus on the body free from observing the symbols and vocabulary according to the concept able to measure the creative level of junior high school students. (2) The comparison of learning achievements before and after using the activity from the concept of Motive Notation found that after the use of Motivation activities to develop ideas. Creating a sample group in research has a significant average score at the level of 0.01 to encourage learners to develop creativity and Enhance body movement skills until able to create their own gestures.

Keywords : Creativity, Development Activities, Motive Notation

ความสำคัญและปัญหา

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ของประเทศไทยมุ่งพัฒนาทักษะให้เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย เพื่อวางรากฐานให้เป็นคนมีคุณภาพในอนาคตโดยมีหลักการสำคัญที่ยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ตามความเหมาะสมรวมทั้งการให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้คนที่มีความพร้อมในการต่อยอดในทุกด้านให้มีทักษะการทำงาน และการใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีคุณภาพ รวมทั้งการตระหนักถึงเยาวชนที่จะต้องได้รับการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559, น.15) ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการศึกษาหลายประการ จากการศึกษาของ Hana (2013, p. 82) พบว่า ทักษะที่มีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาชีวิต และมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการนำไปใช้ในกระบวนการพัฒนาผู้เรียนในช่วงศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะด้านกระบวนการคิดของสมอง โดยมุ่งเน้นกระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหา ให้การคิดสามารถคิดได้หลากหลาย และแปลกใหม่จากเดิม สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับทฤษฎีหรือหลักการต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่หรือผลผลิตของความคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายความสำเร็จในการทำงานและการดำเนินชีวิต จากการวิจัยของ Ligon (1957 อ้างถึงใน ศิริรัตน์ ทะนุก และคณะ, 2563, น. 44) ได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์จาก The Union College Character Research ในปี ค.ศ. 1957 กล่าวว่า เด็กที่มีอายุ 14-16 ปี เป็นวัยที่มีจินตนาการเกี่ยวกับอาชีพที่มุ่งหวังในอนาคต และพัฒนาการด้านทัศนคติ เกิดขึ้นรวดเร็ว ทำให้สามารถฝึกการสร้างสรรคทางอารมณ์ได้ รวมถึง Yamamoto (1964, p. 783) ได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบของมหาวิทยาลัยมินนิโซตา พบว่า ความคิดสร้างสรรค์จะลดลงระหว่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อจากนั้นจะค่อย ๆ เพิ่มขึ้นและจะลดต่ำลงเล็กน้อยในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับ อารี พันธุ์มณี (2557, น. 3) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เริ่มพัฒนาสูงขึ้นระหว่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และต่ำลงในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แล้วพัฒนาสูงสุดในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสามารถส่งเสริมได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยการจัดสภาพแวดล้อมบรรยากาศการเรียนรู้ให้เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์ หรือสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ความรู้และส่งเสริมต่อการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องความคิดสร้างสรรค์พบว่า สมอชิตกวีจะควบคุมดูแลพฤติกรรมที่เกี่ยวกับกระบวนการคิด จริยธรรม อารมณ์ ซึ่งเป็นลักษณะการคิดอย่างสร้างสรรค์ที่สามารถแสดงออกมาได้ดีในด้านวิชาทางศิลปศาสตร์ (Arts) เป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงเหมาะสมสำหรับการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ขึ้น โดยเฉพาะรายวิชานาฏศิลป์ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบนาฏศิลป์ การแสดงออกทางนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ สามารถเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ได้แต่จากการศึกษาข้อมูลเอกสารงานวิจัย รวมถึงการสัมภาษณ์จากครูผู้สอนโดยตรงพบว่า ผู้เรียนคิดและแสดงผลงานจากประสบการณ์เดิมของตนเองหรือที่เคยพบในชีวิตประจำวัน แต่ขาดความหลากหลาย ไม่มีความแตกต่างกัน จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยด้านการคิดริเริ่มลดต่ำลง ทั้งนี้พบว่า มีสาเหตุจากวิธีการจัดการเรียนการสอนของครู ที่เน้นการสอนแบบบรรยายเน้นการหาคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียวและเมื่อมีการถามคำถามและผู้เรียนตอบไม่ถูกต้อง ผู้เรียนจะเกิดความอาย ส่งผลให้ไม่กล้าคิด ไม่กล้าตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นของตนเอง ทำให้สูญเสียความกล้าในการฝึกฝนการพัฒนาความคิดของตนเอง โดยเฉพาะการคิดริเริ่มในแง่มุมต่าง ๆ ที่แตกต่างหลากหลายไปจากเดิม ดังนั้นการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจึงถูกจำกัดและขาดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (สำนักการบริหารงานมัธยม สพฐ., 2560, น. 13) ดังนั้นจะเห็นว่าการศึกษาดังกล่าวจะเป็นปัญหาสำคัญในการทำลายความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนต่อการเรียนรู้ทักษะทางนาฏศิลป์ ตลอดจนส่งผลให้

ผู้เรียนแสดงออกด้านการเคลื่อนไหวร่างกายได้ไม่เต็มที่และมักจะกลัวการทำให้ถูกต้อง จนเกิดความเบื่อหน่ายขาดความสุข ขาดจินตนาการในการเรียน เป็นเหตุให้ผู้เรียนไม่สนใจการเรียนเพราะมองไม่เห็นประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียน ดังนั้นครูผู้สอนต้องให้ความสำคัญในการปรับแนวคิด ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อผู้เรียนได้ฝึกคิดมากยิ่งขึ้น ควรเป็นกิจกรรมที่เน้นกระบวนการคิดมากกว่าผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว เป็นแนวทางส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแตกต่าง เพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มตามศักยภาพ (พรพิมล เวลสวัสดิ์ และศศิลักษณ์ ชัยนิกข, 2558, น. 65)

จากการศึกษาข้อมูลแนวทางการใช้กิจกรรมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ พบว่า การเคลื่อนไหวร่างกายถูกยกย่องให้เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน ทางด้านการฝึกกระบวนการคิด เพราะผู้เรียนสามารถใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวเพื่อเป็นสื่อกลางในการแสดงออกทางอารมณ์ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสร้างสรรค์ เพื่อฝึกทักษะกระบวนการคิดและจินตนาการของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (จันทร์ดา ด่านคงรักษ์, 2563, น. 4-5) และจากการศึกษาข้อมูลกิจกรรมที่ผู้เรียนควรได้รับเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา พบว่า มีกิจกรรมที่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย ไปพร้อมกับการพัฒนากระบวนการคิด คือ โमतไฟโนเทชั่นเป็นแนวคิดที่ถูกนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนตามสถาบันสอนเต้นในต่างประเทศโดยมีวิธีการเรียนการสอนผ่านการใช้สัญลักษณ์และคำศัพท์ที่มุ่งเน้นการฝึกกระบวนการคิด สำหรับการแสดงออกท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายในทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ รวมถึงการเรียนรู้ด้านองค์ประกอบที่ช่วยในการเคลื่อนไหวร่างกายให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น เช่น ท่าทาง ทิศทางการใช้แรง ความเชื่อมโยง จังหวะ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสัญลักษณ์ในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวหรือจัดวางร่างกายให้ออกมาแตกต่างและมีความหลากหลายยิ่งขึ้นโดยไม่จำกัดความคิดว่าเกิดขึ้นตามความคิดของตัวเองโดยไม่กังวลว่าตัวเองจะมีพื้นฐานการเต้นหรือไม่หรือความกังวลในการทำท่าทางที่ถูกหรือผิด เพราะแนวคิดของโमतไฟโนเทชั่น จะเน้นที่การพัฒนาความคิด และให้อิสระในการคิดอย่างเต็มที่ เป็นการเรียนรู้ที่มักจะทำให้ผู้เรียนตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้ลงมือทำ เพราะพวกเขาจะใช้สัญลักษณ์เหล่านี้แทนการสื่อสารบอกเล่าในสิ่งเขายากนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบต่าง ๆ อย่างอิสระ ตลอดจนสามารถคิดออกแบบการเต้นได้ (Heiland, 2009, p. 38) นับว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถเป็นแรงผลักดันในการกระตุ้นทักษะการพัฒนากล้ามเนื้อและการคิด ที่ประกอบไปด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่นความคิดละเอียดลออ ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระตลอดจนสามารถปรับให้เข้าถึงเทคนิคการเต้นได้ทุกแบบ และนำมาแสดงเป็นผลงานด้านการเต้นที่มาจากความคิดของตัวเอง

จากความสำคัญและปัญหาข้างต้นที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจและสอบถามข้อมูลจากครูผู้สอนโดยตรงถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งพบว่า มีความสอดคล้องกับที่ผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวไว้ข้างต้น ซึ่งเป็นวัยที่มีแนวโน้มด้านพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ที่ลดต่ำลงไปบ้าง แต่จะสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีจินตนาการ ความสนใจ และทัศนคติที่พัฒนาขึ้นได้อย่างรวดเร็วพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของร่างกายและจิตใจ นักเรียนวัยนี้สามารถเรียนรู้และตอบสนองต่อความสามารถของตนเองได้ ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ในการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเต็มที่ และที่สำคัญโครงการการศึกษานานาชาติ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้จัดตั้งหลักสูตรธุรกิจศึกษาการงานอาชีพและวิชาเลือก เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจของตนเอง โดยจะเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้ที่จะเป็นแนวทางในการนำกิจกรรมโमतไฟโนเทชั่นที่มีความสอดคล้องกับด้านกฎศิลป์ ไปใช้ในโรงเรียนที่มีความต้องการมุ่งมั่นพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้เรียนเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ต่อไป จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมตามแนวคิดโमतไฟโนเทชั่น (Motif Notation) เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโครงการการศึกษานานาชาติ โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โครงการการศึกษานานาชาติโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่มีหลักการสำคัญมาจากแนวคิดของ Guilford หนึ่งในผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการยอมรับทางด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยได้แบ่งองค์ประกอบสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ด้าน คือ (วีณา ประชากุล, 2549, 14-21)

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) คือ การนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่แตกต่างจากเดิมที่เป็นกระบวนการด้านความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใครและสามารถพัฒนาขึ้นมาได้เรื่อย ๆ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นและวิเคราะห์เพิ่มเติมถึงเห็นว่าสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดริเริ่มนี้ได้แก่ สัญลักษณ์ Any Action, Any Flexion, Any Extension, Any Rotation ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แล้วว่าสัญลักษณ์ดังกล่าวเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายสามารถเป็นสิ่งเร้ากระตุ้นกระบวนการความคิดนี้ได้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเคลื่อนไหวส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายในการเปลี่ยนแปลงท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ตามสัญลักษณ์ที่กำหนด เช่น การทำท่าทางต่าง ๆ อย่างอิสระ การงอตัว การหดตัว การยืดขยายกล้ามเนื้อ การหมุนตัวในทุกรูปแบบ จากนั้นผู้เรียนเรียนรู้จากการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่อย่างอิสระโดยไม่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว และสามารถแสดงออกในแบบของตนเองได้อย่างมีคุณค่า

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือ ความคิดคล่องแคล่วทางการโยกสัมพันธ์ ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก เนื่องจากกระบวนการด้านความคิดด้านนี้จำเป็นต้องคิดภายในระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเกตเห็นถึงสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านนี้ได้แก่ สัญลักษณ์ Traveling, Direction, A Spring ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงทิศทาง การเดินทาง โดยจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดในการหาวิธีเคลื่อนไหวร่างกายจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งตามระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งเป็นการกระตุ้นพัฒนาการด้านความคิดคล่องแคล่วได้อย่างดีเยี่ยม นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและรู้จักทิศทางต่าง ๆ ในการเคลื่อนที่ เช่น ซ้าย ขวา หน้า หลัง การลอยตัวเหนือที่สูง การกระโดดทุกรูปแบบ ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในการสร้างสรรค์การแสดงทางนาฏศิลป์

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดดัดแปลงสิ่งหนึ่งให้เป็นหลายสิ่งได้ ความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกและแตกต่างออกไปมีการใช้ทางความคิดได้มากขึ้น หลังจากได้ศึกษาแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นผู้วิจัยจึงใช้สัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านนี้ได้แก่ สัญลักษณ์ Support, Balance, Falling ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายโดยมีความสอดคล้องในด้านความคิดยืดหยุ่น ซึ่งให้ผู้เรียนได้คิดค้นหาวิธีการที่หลากหลายในการเปลี่ยนอิริยาบถร่างกายเพื่อรับน้ำหนักอย่างถูกต้องของร่างกาย รวมไปถึงการสร้างสมดุลทั้งแบบนิ่งตรงหรือความสมดุลแบบทั้งตัวลงมา โดยดัดแปลงจากสัญลักษณ์ที่กำหนดตลอดจนสามารถผสมผสานท่าทางการเคลื่อนไหวได้ทุกรูปแบบ

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียดเพื่อเพิ่มขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายที่สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออจะทำให้สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนเพื่อที่จะประสบความสำเร็จในการผลิตผลงานความคิดสร้างสรรค์ หลังจากศึกษาข้อมูลจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นและตกผลึกว่าสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสม

ต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านนี้ ได้แก่ สัญลักษณ์ Motion Toward, Motion Away, Destination, Stillness ซึ่งสัญลักษณ์ดังกล่าวจะมาทำหน้าที่ในการช่วยขยายแนวความคิดได้อย่างมากขึ้นในการใช้วัตถุหรือบุคคลในการเข้าร่วมการเคลื่อนไหวของร่างกาย และในด้านการหยุดการเคลื่อนไหวหรือการสิ้นสุดการเคลื่อนไหวโดยจะมีสัญลักษณ์ที่ช่วยขยายการหยุดและการสิ้นสุดการเคลื่อนไหวนี้ โดยที่สมองยังต้องขยายความรู้สึกนึกคิดในการแสดงอารมณ์คงเดิมอยู่เหมือนช่วงที่เคลื่อนไหวร่างกาย เป็นการแสดงออกทางด้านความคิดที่มีรายละเอียดที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าจะเป็นสิ่งเราที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เดิมให้ได้อีกต่อไปอีก ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์ทำทางของตนเองได้มากขึ้น

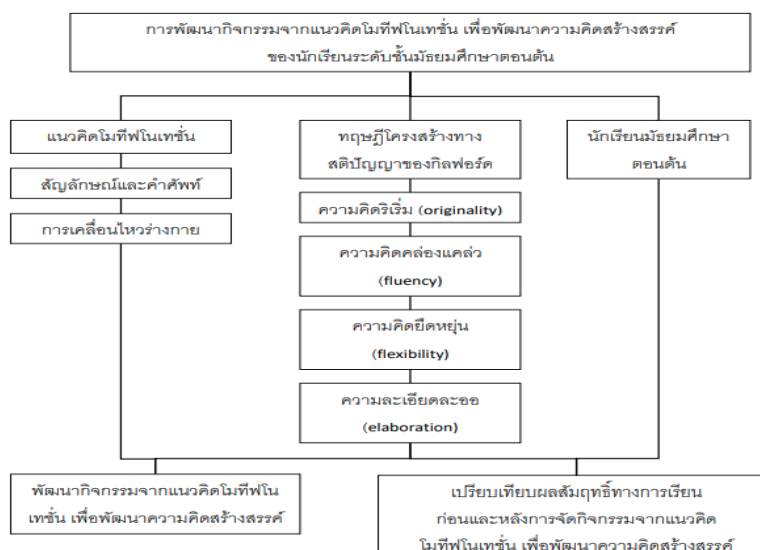
องค์ประกอบสำคัญเหล่านี้สามารถช่วยพัฒนาการคิดได้มากและหลากหลายทิศทางขึ้น การมีองค์ประกอบทางความคิดสร้างสรรค์ได้ครบสามารถนำไปสู่แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแต่ละหลักการผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ถึงกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยสัญลักษณ์ตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น ดังปรากฏวิธีการวิเคราะห์แต่ละสัญลักษณ์เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานของการออกแบบกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์	สัญลักษณ์ที่ใช้ตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น			
ความคิดริเริ่ม (originality)				
	Any Action	Any Flexion	Any Extension	Any Rotation
ความคิดคล่องแคล่ว (fluency)				
	Traveling	Direction	A Spring	
ความยืดหยุ่นใน การคิด (flexibility)				
	Support	Balance	Falling	
ความละเอียดลออ (elaboration)				
	Motion Toward	Motion Away	Destination	Stillness

ที่มา: Gardner, Hatch, & Torff (1997)

จากการวิจัยพัฒนากิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า มีแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น สัญลักษณ์และคำศัพท์ การเคลื่อนไหวร่างกาย และทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ตามกรอบแนวคิดของการศึกษา ดังภาพที่ 1 มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 ที่มาของแนวคิดที่ปรากฏในการพัฒนาทักษะจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จากภาพที่ 1 ที่มาของแนวคิดที่ปรากฏในการพัฒนาทักษะจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้โมทีฟโนเทชั่น พบว่าโมทีฟโนเทชั่น เป็นเครื่องมือสำหรับการบันทึกสัญลักษณ์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเป็นทางการ นิยมใช้ตามสถาบันสอนเต้นและการเรียนรู้ด้านการเต้นเชิงเทคนิคในต่างประเทศเป็นจำนวนมาก โดยมีรูปแบบการเรียนรู้เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นด้านความรู้ความเข้าใจในการเรียนรู้ อาจให้มุมมองใหม่ ๆ และเป็นแนวทางในการอภิปรายความสามารถในการสื่อสาร และแม้กระทั่งยกระดับการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ความตระหนักรู้ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้โมทีฟโนเทชั่น จะให้ความรู้ผ่านรูปแบบสัญลักษณ์การเต้นให้กับผู้เรียน ซึ่งสัญลักษณ์โมทีฟมีการเชื่อมโยงเข้ากับความฉลาดทางการได้ยิน (การฟัง), จลนศาสตร์ (การเคลื่อนไหว), ภาพ (การอ่าน) และการสัมผัส (การเขียน) (Gardner et al., 1997)

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกรด 7-9 โครงการการศึกษานานาชาติโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 90 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกรด 7-9 ในรายวิชาเลือก วิชา Modern Dance (นาฏศิลป์สมัยใหม่) โครงการการศึกษานานาชาติโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จังหวัดกรุงเทพฯ จำนวน 15 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น จำนวน 12 กิจกรรม
2. ตัวแปรตาม คือ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (ความคิดริเริ่ม, ความคิดคล่องแคล่ว, ความยืดหยุ่นในการคิด, ความละเอียดลออ)

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้วิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เกรด 7-9

ชุดกิจกรรมนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น (Gardner et al., 1997, p. 62; Hana, 2013, pp 82-96; Heiland, 2009, pp. 28-35) ศึกษาวิเคราะห์ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967, p. 62) เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ศึกษา ทฤษฎีองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์มาเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมให้สอดคล้องกับองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออศึกษากิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ที่มีวิธีการเรียนการสอนผ่านการใช้สัญลักษณ์และคำศัพท์ที่มุ่งเน้นการฝึกกระบวนการคิดสำหรับการแสดงออกท่าทาง การเคลื่อนไหวร่างกายในทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ รวมไปถึงการเรียนรู้ด้านองค์ประกอบที่ช่วยในการเคลื่อนไหวร่างกายให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น เช่น ท่าทาง ทิศทาง การใช้แรง ความเชื่อมโยงจังหวะ เพื่อให้ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้อง กับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ สร้างแผนกิจกรรมแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น จำนวน 12 ครั้ง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ ชื่อกิจกรรม สาระสำคัญของกิจกรรม จุดมุ่งหมายของการทำกิจกรรม ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมและประเมินผล ดังตัวอย่างในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตัวอย่างแผนการพัฒนาชุดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กิจกรรมที่ 5

กิจกรรมครั้งที่ 5	Movement Alphabet II
สาระการเรียนรู้	ผู้เรียนทบทวนการใช้สัญลักษณ์ในการเคลื่อนไหวร่างกาย ในด้านการเคลื่อนที่ไปยังทิศทางต่าง ๆ โดยการเรียนครั้งนี้จะใช้สัญลักษณ์ทั้งหมด 3 แบบ ผู้เรียนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้เดิมกับเพื่อนและผู้สอน
จุดประสงค์	1. ผู้เรียนสามารถจดจำการใช้สัญลักษณ์ 3 แบบอย่างละเอียดได้ดียิ่งขึ้น 2. ผู้เรียนเข้าใจถึงการเคลื่อนไหวร่างกายไปยังทิศทางต่าง ๆ ตามสัญลักษณ์ได้ 3. ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์การเคลื่อนที่ได้หลากหลายรูปแบบ
ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	1. ผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนการฝึกอ่านสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบ (15 นาที) ได้แก่ Traveling, Direction, และ A Spring 2. ผู้สอนทบทวนการเคลื่อนไหวร่างกายตามสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบ และให้ผู้เรียนทำตาม (15 นาที) 3. ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 3กลุ่ม เพื่อร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวอย่างอิสระว่าสามารถเคลื่อนไหวในทิศทางใดได้บ้าง (10 นาที) 4. ผู้สอนให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มฝึกคิดในการใช้ร่างกายเคลื่อนไหวไปยังทิศทางต่าง ๆ ตามรูปแบบของสัญลักษณ์ในแนวคิดของตนเองอย่างอิสระ ตามเวลาไม่เกิน (20 นาที)

ตารางที่ 2 (ต่อ)

กิจกรรมครั้งที่ 5	Movement Alphabet II
	5. ผู้สอนสังเกตการเรียนรู้และการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้เรียนตั้งแต่เริ่มกิจกรรม โดยผู้สอนเก็บคะแนนจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรม
การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรม	มีความสอดคล้องด้านความคิดสร้างสรรค์แล้ว ในการคิดหาวิธีการการเคลื่อนที่ของร่างกายในทิศทางต่าง ๆ ได้รวดเร็วขึ้น ตามเวลาที่กำหนด
ระยะเวลา	1 ชั่วโมง

2. แบบสังเกตพฤติกรรมวัดทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้หลักการให้คะแนนตาม Rubric Score ที่กำหนดให้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ โดยแต่ละด้านจะกำหนดการให้คะแนนตั้งแต่ 1 – 4 กำหนดให้ 1 คือ ปรับปรุง, 2 คือ พอใช้, 3 คือ ดี และ 4 คือ ดีมาก ซึ่งคะแนนในภาพรวมจะมีทั้งหมด 16 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลผล ออกเป็น 4 ระดับคือ คุณภาพดีมาก (13–16 คะแนน) คุณภาพดี (9–12 คะแนน) คุณภาพพอใจ (1–8) คะแนน และควรปรับปรุง (0 คะแนน)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองจากเครื่องมือการวิจัยที่กำหนดไว้ โดยเริ่มการทดลองและลงพื้นที่ รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง ใช้เวลาในแต่ละครั้ง 60 นาที แบ่งเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการจัดกิจกรรม 2) นำแบบสังเกตพฤติกรรมวัดทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์วัดก่อนการทดลอง (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่าง 3) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์โดย ใช้ชุดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยได้นำแบบสังเกตพฤติกรรมวัดทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมวัดทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลคะแนนที่ได้ จากแบบสังเกตพฤติกรรมจะเก็บคะแนนทั้ง 4 ด้าน แต่ละด้านจะกำหนดการให้คะแนนตั้งแต่ 1–4 กำหนดให้ 1 คือ ปรับปรุง, 2 คือ พอใช้, 3 คือ ดี และ 4 คือ ดีมาก ซึ่งคะแนนในภาพรวมจะมีทั้งหมด 16 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลผล ออกเป็น 4 ระดับคือ คุณภาพดีมาก (13–16 คะแนน) คุณภาพดี (9–12 คะแนน) คุณภาพพอใจ (1–8) คะแนน และควรปรับปรุง (0 คะแนน)

2. นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมมาเปรียบเทียบกับสถิติ t-test เพื่อหาความแตกต่างระหว่างทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเพื่อพัฒนากิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า

1. การพัฒนากิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดจากโมทีฟโนเทชั่น มาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมและมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิด

คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดจนสามารถเสริมทักษะทางการเต้น อีกทั้งยังสร้างความสนุกสนานและความผ่อนคลายให้กับผู้เรียน โดยกิจกรรมทั้งหมดผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 5 ช่วงซึ่งแต่ละช่วงประกอบไปด้วย 12 กิจกรรม และแต่ละกิจกรรมมีระยะเวลา 60 นาที โดยช่วงที่ 1 ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ 1-3 เป็นกิจกรรมที่จะช่วยปลุกต้นความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ช่วงที่ 2 ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ 4-6 เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ช่วงที่ 3 ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ 7-8 ในช่วงนี้จะเป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น ช่วงที่ 4 ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ 9-10 จะเป็นกิจกรรมที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ และช่วงสุดท้ายประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ 11 -12 เป็นกิจกรรมที่บูรณาการองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านในแต่ละกิจกรรมเป็นการเรียนรู้ท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐาน อันประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

1.1 ด้านความคิดริเริ่ม (originality) คือ การนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่แตกต่างจากเดิมที่เคยเห็น เป็นกระบวนการด้านความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใครและสามารถพัฒนาขึ้นมาได้เรื่อย ๆ ผู้วิจัยได้นำสัญลักษณ์ Any Action (การแสดงออกในท่าทางต่าง ๆ อย่างอิสระ), Any Flexion (การงอตัว การหดตัว), Any Extension (การยืดขยายกล้ามเนื้อ), Any Rotation (การหมุนตัว) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจและเข้าถึงได้ง่าย สามารถเป็นสิ่งที่กระตุ้นกระบวนการความคิดได้ดี โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเคลื่อนไหวส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายในการเปลี่ยนแปลงท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ จากนั้นผู้เรียนเริ่มเรียนรู้จากการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระด้วยกระบวนการความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ได้โดยไม่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวและสามารถแสดงออกในแบบของตนเองได้อย่างมีคุณค่า

1.2 ความคิดคล่องแคล่ว (fluency) คือ ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก เนื่องจากกระบวนการด้านความคิดด้านนี้จำเป็นต้องคิดภายในระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยได้นำสัญลักษณ์ Traveling (การเดินทาง), Direction (ทิศทาง), A Spring (กระโดด) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงทิศทาง การเดินทาง โดยจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดในการหาวิธีเคลื่อนไหวร่างกายจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งตามระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งเป็นการกระตุ้นพัฒนาการด้านความคิดคล่องแคล่วได้อย่างดีเยี่ยม นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและรู้จักทิศทางต่าง ๆ ในการเคลื่อนที่ เช่น ซ้าย ขวา หน้า หลัง รวมถึงการลอยตัวเหนือที่สูง การกระโดดทุกรูปแบบ ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบต่าง ๆ ตามจินตนาการของตนเอง

1.3 ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดดัดแปลงสิ่งหนึ่งให้เป็นหลายสิ่งได้ ความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกและแตกต่างออกไปมีการใช้ทางความคิดได้มากขึ้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านนี้ ได้แก่สัญลักษณ์ Support, Balance, Falling ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายโดยมีความสอดคล้องในด้านความคิดยืดหยุ่น ซึ่งให้ผู้เรียนได้คิดค้นหาวิธีการที่หลากหลายในการเปลี่ยนอิริยาบถร่างกายเพื่อรับน้ำหนักอย่างถูกต้องของร่างกาย รวมไปถึงการสร้างบาลานซ์ทั้งแบบนั่งตรงหรือบาลานซ์แบบก้มตัวลงมา โดยดัดแปลงจากสัญลักษณ์ที่กำหนดตลอดจนสามารถผสมผสานท่าทางการเคลื่อนไหวได้ทุกรูปแบบ

1.4 ความคิดละเอียดลออ (elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียดเพื่อเพิ่มขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายที่สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออจะทำให้สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนเพื่อที่จะประสบความสำเร็จในการผลิตผลงานความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านนี้ ได้แก่สัญลักษณ์ Motion Toward, Motion Away, Destination, Stillness ซึ่งสัญลักษณ์ดังกล่าวจะมาทำหน้าที่ในการช่วยขยายแนวความคิดได้อย่างมากขึ้นในการใช้วัตถุหรือบุคคลในการเข้าร่วมการ

เคลื่อนไหวของร่างกาย และในด้านการหยุดการเคลื่อนไหวหรือการสิ้นสุดการเคลื่อนไหวโดยจะมีสัญลักษณ์ที่ช่วยขยายการหยุด และการสิ้นสุดการเคลื่อนไหวนี้โดยที่สมองยังต้องขยายความรู้สึกรู้สึกนึกคิดในการแสดงอารมณ์คงเดิมอยู่เหมือนช่วงที่เคลื่อนไหวร่างกาย เป็นการแสดงออกทางด้านความคิดที่มีรายละเอียดที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าจะเป็นสิ่งเร้าที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เดิมให้ได้อีกต่อไปอีก ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์ทำทางของตนเองได้มากขึ้นจากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการนำเสนอรูปแบบกิจกรรมต่อของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมจากโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ซึ่งผ่านการประเมิน

2. การเปรียบเทียบคะแนนทางด้านความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้านดังตารางที่ 3 และตารางที่ 4

ตารางที่ 3 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นจำแนกเป็นรายด้าน

ทักษะทางด้านความคิด สร้างสรรค์	ก่อนทำกิจกรรม		หลังทำกิจกรรม		t	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ความคิดริเริ่ม	2.27	0.59	4.00	0.00	-11.309	.000*
ความคิดคล่องแคล่ว	1.93	0.70	3.60	0.51	-13.229	.000*
ความคิดยืดหยุ่น	2.07	0.70	3.53	0.52	-11.000	.000*
ความคิดละเอียดลออ	2.00	0.65	3.67	0.49	-10.458	.000*
รวม	8.27	1.33	14.80	0.94	-30.347	.000*

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบคะแนนในภาพรวมของความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น

ทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์	$\bar{X}$	S.D.	t	p-value
ก่อนทำกิจกรรม	8.27	1.33	-30.347	.000*
หลังทำกิจกรรม	14.80	0.94		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ < 0.01

จากการศึกษาพบว่า คะแนนค่าเฉลี่ยก่อนทำกิจกรรมเท่ากับ 8.27 (S.D. = 1.33) และหลังทำการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.80 (S.D. = 0.94) โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังจากการทดลองใช้แนวคิดโมทีฟโนเทชั่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับน้อยกว่า 0.01 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่านักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลังการใช้กิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นมีความเหมาะสมสอดคล้องและมีพัฒนาการทั้งแง่การวิเคราะห์เชิงคุณภาพและปริมาณโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.80 เมื่อพิจารณาแต่ละด้านขององค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ พบว่า

2.1 ด้านความคิดริเริ่ม มีค่าเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมเท่ากับ 4.00 ซึ่งเป็นด้านที่มีความคะแนนสูงที่สุด จากการศึกษาพบว่าสาเหตุที่ผลการทดลองเป็นเช่นนี้เพราะนักเรียนได้รับกิจกรรมที่ได้ความคิดจากสิ่งที่เป็นพื้นฐานของการ

เคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระจึงทำให้กล้าคิดเพื่อทดสอบความคิดของตนเอง จึงเป็นการคิดริเริ่มจากประสบการณ์ที่มีอยู่ในความคิดของตนเองปรับใช้ให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นและอาศัยจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเกิดความคิด และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ในกิจกรรมนี้ได้ดี

2.2 ด้านความคิดคล่องแคล่ว มีค่าเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมเท่ากับ 3.60 เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกการหาคำตอบในการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างรวดเร็ว จากการแสดงท่าทางที่เป็นธรรมชาติของตนเองอยู่แล้วมาแสดงเป็นท่าที่สวยงาม ซึ่งใช้เวลาจำกัดและผนวกกับกิจกรรมกลุ่มที่สามารถช่วยแสดงความคิดออกมากับคนอื่นเพื่อให้ได้ความคิดที่สมบูรณ์ในการทำกิจกรรมด้านนี้

2.3 ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมเท่ากับ 3.53 เป็นการพัฒนาความคิดของนักเรียนให้รู้จักความคิดที่ได้หลายมุมจากความรู้ทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีอยู่แล้วสามารถนำมาประกอบการเคลื่อนไหวร่างกายต่าง ๆ จนสามารถเกิดท่าเต้นได้อีกหลากหลายซึ่งไม่ระบุว่าเป็นท่าผิดหรือถูก จึงทำให้นักเรียนสามารถกล้าคิดออกมาได้อย่างอิสระ และไม่ซ้ำกับความคิดเดิม ๆ

2.4 ด้านความคิดละเอียดลออ มีค่าเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมเท่ากับ 3.66 เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ใช้ความคิดจากความรู้ในการทำกิจกรรมที่ผ่านมาแล้วนั้น สามารถนำมาใส่รายละเอียดเพื่อให้ผลงานมีความแปลกใหม่ด้วยกิจกรรมการแสดงที่รวบรวมการใช้สัญลักษณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเรียงต่อกันและผู้เล่นแสดงท่าทางประกอบจังหวะ จนเกิดเป็นผลงานการเต้นโชว์ จึงทำให้นักเรียนมีความคิดที่สามารถแต่งเติมในท่าทางประกอบได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนากิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โครงการการศึกษานานาชาติโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พบว่า

กิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น สามารถพัฒนาได้ในหลายด้านทั้งด้านสมองและการพัฒนาทางด้านร่างกาย ซึ่งการเรียนรู้แบบโมทีฟโนเทชั่นนั้นจะทำให้ผู้เรียนได้เกิดความคุ้นชินของเคลื่อนไหวร่างกายและมีความคุ้นชินในกระบวนการคิด ส่งผลถึงการแสดงออกของการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนเอง รวมไปถึงเกิดการประยุกต์พฤติกรรมจากการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวันที่สามารถแสดงออกส่งผลไปถึงกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ที่ประกอบไปด้วยความคิดทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ โดยนำมาใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย และจากการวิเคราะห์ดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาออกแบบเป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ข้อแรก ซึ่งการพัฒนา กิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ จากการวิเคราะห์ พบว่ามีความสอดคล้องกับงานวิจัยของวีรภัทร จินตะไฉ (2560) ได้สร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดตาลเอน (โคกนขุบถัมภ์) ที่ออกแบบกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบ ของความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิด ละเอียดลออ ผลการศึกษา พบว่า ชุดกิจกรรมนาฏศิลป์ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โครงการการศึกษานานาชาติโรงเรียนสาธิต

แห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พบว่า หลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้สัญลักษณ์เป็นแนวทางทำให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทดลองแสดงออกความคิดของตนเองและสามารถแสดงออกเชิงพฤติกรรมได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ญัฐวรรณ ชนชัยภูมิ (2546) ในมุมมองด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เป็นความสามารถของกระบวนการทางสมองที่คิดได้หลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้แปลกใหม่ตามจินตนาการหรือประสบการณ์เดิมของนักเรียนที่มีอยู่ อันนำไปสู่การคิดและเชื่อมโยงผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่ และตรงกับแนวคิดของดวงพร พิทักษ์วงศ์ (2546) ในด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนนั้นสามารถพัฒนาได้โดยการจัดประสบการณ์ที่กระตุ้นให้นักเรียน ได้แสดงออกอย่างอิสระ สัมผัสสิ่งแปลกใหม่เพื่อสร้างผลงานที่ไม่ซ้ำแบบใครตามประสบการณ์เดิมและจินตนาการของนักเรียนเอง

2.1 ด้านความคิดริเริ่ม มีคะแนนเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมเท่ากับ 4.00 และจากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่มพบว่า หลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่มเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้อาจเนื่องจากกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่นในช่วงแรกนักเรียนได้ลองใช้จินตนาการของตนเองในการสร้างสรรค์ท่าทางของตนเอง พร้อมแนะนำชื่อตนเอง ทำให้ผู้เรียนเริ่มมีความตื่นตัวในการเรียนรู้กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และในกิจกรรมต่อมาผู้วิจัยได้เริ่มให้ความรู้ใหม่ ๆ กับผู้เรียนเกี่ยวโมทีฟโนเทชั่น ที่เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนการเคลื่อนไหวร่างกายซึ่งเป็นความรู้แขนงใหม่ที่ผู้เรียนไม่เคยพบเจอทำให้ยิ่งเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้แนวคิดใหม่ ๆ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนปลดปล่อยความเป็นตัวเอง ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายตามสัญลักษณ์ที่ไม่มีข้อจำกัด โดยเฉพาะสัญลักษณ์ Any Action และจากพฤติกรรมของผู้เรียนที่ได้ลองฝึกคิดสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวต่าง ๆ จากการแสดงท่าทางที่เป็นธรรมชาติของตนเองอยู่แล้วมาแสดงเป็นท่าที่สวยงามตามจินตนาการของตนเองอย่างไม่มีผิดหรือถูกและไม่มีข้อจำกัดทางการเคลื่อนไหวร่างกาย เวลาผู้เรียนได้ทำเคลื่อนไหวตามสัญลักษณ์นี้จึงรู้สึกไม่เครียดและไม่มีความกดดัน รวมถึงสัญลักษณ์ Any Flexion (การย่อตัว การหดตัว), Any Extension (การยืดขยายกล้ามเนื้อ), Any Rotation (การหมุนตัว) ในกิจกรรมก็เป็นพื้นฐานของการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระ ซึ่งทำให้ผู้เรียนต่างตื่นตัวกับการสร้างสรรค์ท่าทางและการแลกเปลี่ยนความคิดในการเคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเริ่มสนุกสนานมากขึ้น

2.2 ด้านความคิดคล่องแคล่ว มีคะแนนเฉลี่ยหลังทำกิจกรรมเท่ากับ 3.60 และจากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่วพบว่า หลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่วเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้อาจเนื่องจากสัญลักษณ์ในกิจกรรมเป็นสัญลักษณ์การเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐาน ทั้งด้านความรู้เกี่ยวกับทิศทาง และการเคลื่อนที่ของร่างกาย หรือการทำให้ท่าล่อยเหนือพื้น สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน จึงทำให้นักเรียนสามารถแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างรวดเร็วแม้จะมีข้อกำหนดในกิจกรรมว่าต้องใช้เวลาในการคิดที่จำกัด แต่ผู้เรียนก็สามารถคิดได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็วและมีการคำนึงถึงความยากง่ายเพื่อให้ได้ความคิดที่ดีที่สุด ผสมกับกิจกรรมกลุ่มที่สามารถช่วยแสดงความคิดของตนเองร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้ได้ความคิดที่สมบูรณ์ในการทำกิจกรรมครั้งนี้

2.3 ด้านความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทางอย่างอิสระจากความรู้ที่มีอยู่ได้นำไปสร้างความคิดดัดแปลงไปจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายประเภทได้ ซึ่งเป็นคะแนนที่น้อยที่สุดจากทั้ง 4 ด้าน และจากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์ ด้านความคิดยืดหยุ่น พบว่า หลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดยืดหยุ่นเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้อาจเนื่องจาก การทำกิจกรรมของนักเรียนบางช่วงอาจเกิดความสับสนในด้านการหมายของสัญลักษณ์ภายในกิจกรรม ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ Support, Balance, Falling ซึ่งมีความหมายค่อนข้างคล้ายคลึงกัน และนำมาแสดงออกทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกายได้ไม่ค่อยแตกต่างกันเท่าไร แต่นักเรียนก็มีความพยายามใช้ความคิดหลายมุมจากความรู้ทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีอยู่แล้ว จนสามารถนำมาประกอบการเล่นร่างกายต่าง ๆ และสามารถสร้างสรรค์การเล่นร่างกายได้อีกหลากหลายซึ่งไม่ระบุว่าเป็นการทำผิดหรือถูก จึงทำให้ผลลัพธ์ที่ได้ไม่ได้มีคะแนนที่ลดลงมากเกินไป นักเรียนยังสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อยู่จากการทำกิจกรรมนี้

2.4 ด้านความคิดละเอียดลออ จากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดลออ พบว่า หลังการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดลออเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้อาจเนื่องจาก กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ใช้ความคิดจากความรู้ในการทำกิจกรรมที่ผ่านมาแล้ว และสามารถนำมาใส่รายละเอียดเพื่อให้ผลงานมีความแปลกใหม่ด้วยกิจกรรมการแสดงที่รวบรวมการใช้สัญลักษณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเรียงต่อกันและผู้เล่นแสดงท่าทางประกอบจังหวะ จนเกิดเป็นผลงานการเต้นโชว์ จึงทำให้นักเรียนมีความคิดที่สามารถแต่งเติมในท่าทางประกอบได้เป็นอย่างดี

สรุปได้จากการทดลองใช้การเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น พบว่า โมทีฟโนเทชั่น สามารถเป็นแนวทางหลักในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่ขาดความพร้อมในการเชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวร่างกาย ให้มีความอยากรู้อยากเห็นและมั่นใจว่าผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ กล้าแสดงออกและเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายได้เช่นกัน ซึ่งแนวทางการเรียนรู้จะมุ่งเน้นทักษะด้านกระบวนการคิดและทักษะปฏิบัติที่มีความเกี่ยวข้องกับการควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นส่วนส่งเสริมพัฒนาการแสดงออกที่ส่งผลต่อการพัฒนาทางด้านร่างกายนักเรียนได้รับกิจกรรมที่ด้านความคิดจากสิ่งที่เป็นพื้นฐานของการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระจึงทำให้นักเรียนกล้าคิด โดยเฉพาะด้านความคิดริเริ่ม ที่สามารถริเริ่มจากประสบการณ์ที่มีอยู่ในความคิดของตนเองปรับใช้ให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นและอาศัยจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเกิดความคิดและเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ในกิจกรรมนี้ได้ดี

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเพื่อพัฒนากิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะในการนำไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ครูผู้สอนควรศึกษารายละเอียดของกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ให้เข้าใจและให้ครบตามที่ระบุเอาไว้ หรืออาจจะมียอดทอนจำนวนสัญลักษณ์ให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมของนักเรียนเพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนดำเนินไปอย่างมีลำดับ และบรรลุตามวัตถุประสงค์

2. ผู้สอนหรือผู้ดำเนินกิจกรรมตามแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น พื้นฐาน ทั้งด้านองค์ความรู้และทักษะปฏิบัติ รวมไปถึงการทำความเข้าใจพัฒนาการของนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากพัฒนาการในช่วงวัยที่แตกต่างกันของนักเรียน

ในแต่ละวัยจะส่งผลถึงกระบวนการคิดและความสามารถในการแสดงออกเชิงพฤติกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการ ผู้สอนหรือผู้ดำเนินกิจกรรมจึงควรดูแลกิจกรรมในทุกขั้นตอน อย่างละเอียดเพื่อให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ

3. ครูผู้สอนต้องมีส่วนร่วมในการกระตุ้นความสนใจนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ และส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่ทำให้สามารถแสดงออกอย่างเต็มที่ รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเอง เข้าใจ เข้าถึงผู้เรียน และคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อที่จะส่งผลไปยังผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรม และมุ่งเน้นให้เห็นประโยชน์ของกิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และในรายวิชาอื่น ๆ ได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งถัดไป

1. ควรมีการสร้างกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาในด้านอื่น ๆ และในระดับชั้นอื่นเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2. ควรมีการศึกษาโดยนำกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น ไปพัฒนาตัวแปรอื่นเช่น การพัฒนาบุคลิกภาพ การเคลื่อนไหวร่างกายให้สมบูรณ์แบบ หรือเห็นคุณค่าในตัวเอง การยับยั้งชั่งใจ หรือการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในยุคปัจจุบันหรือรูปแบบออนไลน์

3. ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมจากแนวคิดโมทีฟโนเทชั่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนในช่วงชั้นอื่น ๆ หรือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยปรับกิจกรรม ให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนกลุ่มนั้น

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐวรรณ ขนชัยภูมิ. (2546). การเปรียบเทียบผลของการใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าในการวาดภาพกับการปั้นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 (ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดวงพร พิทักษ์วงศ์. (2546). การสร้างชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย (ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พรพิมล เวสสวรรค์ และศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้แนวคิดการเต้นเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 10(2), 63-73.
- วีณา ประชากุล. (2549). การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการ, 9(4), 14-21.
- วีรภัทร จินตะไล. (2560). การสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดตาลเอน (โคกนาขลุ่ยถัมภ์) (ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริรัตน์ ทะนุก และคณะ. (2563). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง การสร้างหนังสือสามมิติ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน. e-Journal of Education Studies, Burapha University, 2(4), 41-52.
- สำนักงานบริหารงานมัธยม สพฐ. (2560). แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf.

- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564*. สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422.
- อารี พันธุ์ณี. (2557). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Gardner, H., Hatch, T., & Torff, B. (1997). *A third perspective: The symbol systems approach*. In *Intelligence, heredity, and environment*. New York, NY, US: Cambridge University Press.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Hana, U. (2013). Competitive Advantage Achievement through Innovation and Knowledge. *Journal of Competitiveness*, 5, 82-96.
- Heiland, T. (2009). Constructionist Dance Literacy: Unleashing the Potential of Motif Notation. In Y. O. Lynnette & L. Billie (Eds.), *Dance: Current Selected Research: A Twenty-Year Retrospective/Focus on Movement Analysis* (pp. 27-58). Brooklyn, NY: AMS Press.
- Yamamoto, K. (1964). Role of creative thinking and intelligence in high school achievement. *Psychological Reports*, 14(3), 783-789.