

The result of visual art learning in creative tung isan flag by project-based learning for grade 9 students

Sukonthamas Mooltha ¹ and Siribhong Bhasiri ²

Received	Reviewed	Revised	Accepted
11/08/2564	27/08/2564	29/08/2564	01/09/2564

Abstract

This research study the result of the visual art learning in creative Tung Isan Flag by the project-based learning for 20 students in Grade 9 of Bankho School, Non Sang district, Nong Bua Lam Phu province during the second semester of the Academic year 2021. The participants had been selected by purposive sampling method and, this research is the primary experimental research by using a One-shot case study. The purposes of this research are 1). To study the result of the visual art learning in creative Tung Isan Flag by assigning the project-based learning which the students should receive the average score higher than 70% from the full score, and the number of the students who received it should be at least 70% from the class and 2). To study the students' satisfaction in the visual art learning in creative Tung Isan Flag by assigning the project-based learning. The tools for this study consist of the tools for the trial experiment as follows: the visual art learning in creative Tung Isan Flag lesson plan, the lesson plan would divide the project-based learning into 6 lesson plans which consist of 12 hours of learning and, the data collecting tools are the group evaluation form, the learning behavior in group activity observation form, the projected-based evaluation form and students' satisfaction survey form. The data has been analyzed by using mean, percentage, and standard deviation.

The result of the study had shown that:

1). The result of the visual art learning in creating Tung Isan Flag by the project-based learning from Grade 9 students had shown that the students received score of

¹ Khon Kaen University , E-mail : Suthaporn.yoi@gmail.com and

² Khon Kaen University E-mail : sirbea@kku.ac.th

84.79% and, 20 students passed the criteria amounted to 100% of students, thus, the result considered to be passed the specified standard.

2). The satisfaction result of visual art learning in creating Tung Isan Flag by the project-based learning from 20 students in Grade 9 had shown that most of the students had the satisfaction rate at the highest level ($\bar{X} = 4.7$, S.D. = 0.4).

Keyword : The result of visual art learning , Creative Tung Isan flag , Project-Based learning

ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปเอย่างมนุษย์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สุคนธมาศ มูลทา³ และศิริพงษ์ เพ็ญศิริ⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปเอย่างมนุษย์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านค้อ อำเภอนนัง จังหวัดหนองบัวลำภู ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 20 คน ใช้รูปแบบโดยการเลือกแบบเจาะจง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองชั้นต้น โดยใช้รูปแบบ One-shot case study มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปเอย่างมนุษย์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปเอย่างมนุษย์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติ คือ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปเอย่างมนุษย์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน จำนวน 6 แผนฯ 12 ชั่วโมง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินชิ้นงานกลุ่ม แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม แบบประเมินโครงงาน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปเอย่างมนุษย์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีคะแนนคิดเป็น ร้อยละ 84.79 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2) ผลการศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปเอย่างมนุษย์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนจำนวน 20 คน นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.7$, S.D. = 0.4)

³ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, E-mail : Suthaporn.yoi@gmail.com

⁴มหาวิทยาลัยขอนแก่น E-mail : sirbea@kku.ac.th

คำสำคัญ : ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ , การสร้างสรรค์รู้อย่างมีจินตนาการ , การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

บทนำ

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545 ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนในทุกๆด้านทั้งด้านความรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการเชื่อมโยงความรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านการคิด ทักษะด้านการทำงาน เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อส่งเสริมให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้อย่างฉลาดและมีความพอเพียงตามความสนใจ ความถนัด และความสามารถของผู้เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยส่งเสริมผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการ ชื่นชมความงามมีสุนทรียภาพ ซึ่งกิจกรรมทางศิลปะจะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์สังคม และสติปัญญา เกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของงานศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกในศิลปะแขนงต่างๆอย่างอิสระ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมและสามารถประยุกต์ใช้งานศิลปะในชีวิตประจำวันได้ ตลอดจนเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช, 2551) ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีการจัดการเรียนการสอนจากการปฏิบัติงานจริงเพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้และเพิ่มทักษะในทุกๆด้านของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ John Dewey (อ้างถึงใน Khamanee, T., 1999) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by doing) ที่พัฒนาความฉลาดทางสติปัญญาและอารมณ์ ให้เห็นคุณค่าของตนเองเพื่อการแสดงออกอย่างอิสระ เพิ่มการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติได้จริงเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข มีเสรีภาพในการเรียนและแสวงหาความรู้ได้เองตามความต้องการ เรียนรู้ด้วยตนเองต่อเนื่องตลอดชีวิตด้วยการจัดการเรียนให้ผู้เรียนชวนหาความรู้เพิ่มความรับผิดชอบ กล้าแสดงออก ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดสร้างแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง หมั่นฝึกฝนพัฒนาตนเอง เรียนโดยการปฏิบัติทำให้เกิดทักษะในด้านต่างๆ การคิดวิเคราะห์ เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการสื่อสาร และทักษะแห่งความร่วมมือ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนในศตวรรษที่ 21 การใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project - Based Learning) ก็เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผนโครงการและดำเนินงานให้สำเร็จตามโครงการที่วางไว้ โดยให้นักเรียนกระทำด้วยตนเอง จากการศึกษาปัญหาและหาทางแก้ปัญหานั้นอย่างมีเหตุผล (Sophirak, S., 2003) และยังเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้น เพื่อความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจาก

ผู้เชี่ยวชาญ การเรียนรู้แบบโครงงานเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติเองได้เรียนรู้เองจะยิ่งทำให้นักเรียนเข้าใจและมีความรู้อย่างลึกซึ้ง โดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม (Yolao, D., et al., 2014) โครงงานจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองและปฏิบัติเอง ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดอย่างอิสระ ได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ได้ฝึกทักษะกระบวนการในการค้นคว้าหาความรู้ เช่น การสังเกต การวัด การสำรวจ การตั้งสมมติฐานการทดสอบ การทดลอง การรวบรวมข้อมูล การหาข้อมูล การอภิปรายของสมาชิกในกลุ่ม การวางแผนการทำงาน การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่างๆ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานจึงเป็นแนวทางเลือกหนึ่งที่นักการศึกษาหลายท่านยอมรับว่าจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนทุกระดับการศึกษาทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอุดมศึกษา ควรนำไปใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนโดยการค้นหาคำความรู้ด้วยตนเอง

ธงไชยเมฆมมเป็นธุงชนิตหนึ่งของภาคอีสาน มีทั้งประเภทสี่ด้านหรือหกด้าน ทำด้วยเส้นฝ้ายย้อมสีและไหม โดยใช้ไหมเฒ่าเป็นสีหลักๆ ไขว้กากบาทกันแล้วใช้เส้นฝ้ายพันสานกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสจากศูนย์กลางออกมาเรื่อยๆ และมักจะใช้ฝ้ายสีพื้นเป็นแถบสีสลับกันเป็นชั้นๆ ขนาดของธงจะใหญ่ต่างกันแล้วนำธงมาต่อกันเป็นผืนยาวทั้งชายห้อยให้แกว่งปลิวไปตามสายลม ธงชนิดนี้จะมีสีสันสวยงามเป็นหัตถกรรมเก่าแก่ของมนุษย์ จึงมักแขวนประดับไว้ตามศาลาการเปรียญของวัดเป็นพุทธบูชาตามความเชื่อของชาวบ้าน ธงไชยเมฆมมยังสะท้อนความเชื่อหลายอย่างรวมถึงเป็นกุศโลบายเป็นสายใยนำสู่พระธรรมเป็นบุญเป็นกุศลให้คนที่ประดิษฐ์ธงเมฆมมถวายเป็นพุทธบูชาได้ยึดเกาะสายใยนี้สู่ภพแห่งพระศรีอริยเมตไตรยหรือสู่นิพพาน (วิบูลย์ สีสวรรณ อังใน Sikkha, P., 2012) ธงจึงเป็นเครื่องประกอบพิธีกรรมสำคัญของชาวอีสานมาอย่างยาวนาน เชื่อกันว่าสามารถใช้ป้องกันสิ่งเลวร้าย เมื่อถวายธงแล้วจะได้บุญได้เกาะชายผ้าธงขึ้นสวรรค์ ในปัจจุบันมีการพัฒนารูปแบบของธงไชยเมฆมมในภาคอีสานให้มีความหลากหลายและน่าสนใจเพื่อสร้างมูลค่าโดยสะท้อนให้เราเห็นว่าความเชื่อของท้องถิ่นสามารถสร้างมูลค่าให้กับตนเอง ชุมชนและท้องถิ่นได้ หากเราเห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาต่อยอด วัฒนธรรมเหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงความเชื่อที่มลาย แต่เป็นมรดกทางความคิดที่ทรงคุณค่าและมาจากภูมิปัญญาของท้องถิ่นของตนเองนักเรียนโรงเรียนบ้านค้อเป็นบุตรหลานของผู้ปกครองในชุมชนที่เติบโตมากับความเชื่อ การสืบสานประเพณีวัฒนธรรมอันดีงามของชาวอีสานที่ได้รับการสืบทอดมาจากรุ่นบรรพบุรุษ นักเรียนมีความคุ้นเคยหรือเคยพบเห็นธงไชยเมฆมมจึงได้นำมาใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนควบคู่ไปกับการทำงานเป็นกลุ่มที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้วางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน/ระบบ รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองในการทำงาน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในกลุ่ม/ครู/ผู้มีความรู้ กล้าแสดงออก มีความสามัคคี มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการทำงาน นักเรียนมีความสนใจใส่ใจในการทำงานมากขึ้น มีความสนุกสนาน ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดทักษะในการทำงาน สามารถ

แก้ปัญหาในการทำงาน และนำไปใช้ในชีวิตของตนเองได้ ซึ่งการทำงานกลุ่มส่งผลให้ผลงานหรือชิ้นงานมีคุณภาพมากขึ้น สอดคล้องกับนโยบายงานวิชาการของโรงเรียนที่ส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยให้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเข้าไปบูรณาการกับทุกกลุ่มสาระฯ มีการประยุกต์ให้เหมาะสมกับบริบทของรายวิชานั้นๆ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้จะได้รับการนิเทศ กำกับ และติดตามอยู่เสมอ

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมาผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะทำวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ การสร้างสรรค์รูปปั้นแบบมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำงานอย่างเป็นขั้นตอน ร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มมีความสามัคคีในการทำงาน เกิดทักษะกระบวนการคิดจากการเรียน สามารถแก้ปัญหาได้ โดยมีครูเป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำรูปปั้นแบบมุมอีสานซึ่งเป็นความเชื่อของท้องถิ่นที่ใช้ทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบ ความรู้ทางคณิตศาสตร์(เรขาคณิต) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ด้วยเพื่อให้เด็กนักเรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ ช่วยฝึกสมาธิในการทำงานและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถสร้างมูลค่าให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่นตนเองได้ เป็นการเสริมสร้างพัฒนาการที่ดีควบคู่กันทั้งด้านสังคมและจิตใจเป็นการเริ่มต้นการสร้างจิตสำนึกในการตระหนัก เห็นคุณค่า สืบสาน และเกิดความภาคภูมิใจในศิลปะท้องถิ่นอีสานที่มีคุณค่าทั้งในด้านศิลปะและคุณธรรมเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนศิลปะและอนุรักษ์ศิลปะในภูมิภาคของตนเองสืบไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแบบมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแบบมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Research) โดยใช้รูปแบบ One-shot case study โดยทำการศึกษากับกลุ่มเป้าหมายหนึ่งกลุ่ม ซึ่งการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้จะ

ครอบคลุมในด้านความรู้ ทักษะในการปฏิบัติงาน เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านค้อ อำเภอนอนสรวง จังหวัดหนองบัวลำภู ในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 20 คน ที่ได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เนื่องจากมีห้องเรียนเพียง 1 ห้องเรียน

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน 2) ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน จำนวน 6 แผน 12 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาค่าเฉลี่ยจากนั้นนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายพบว่า ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 อยู่ในระดับ มากที่สุด

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1) แบบประเมินชิ้นงานกลุ่ม รูปแบบมาตรฐานค่า (Rating Scale) 5 ด้าน ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาค่าเฉลี่ยจากนั้นนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่า ค่าความเหมาะสมของแบบประเมินมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 อยู่ในระดับ มากที่สุด

2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม รูปแบบมาตรฐานค่า (Rating Scale) 10 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาค่าเฉลี่ยจากนั้นนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่า ค่าความเหมาะสมของแบบประเมินมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 อยู่ในระดับ มากที่สุด

3) แบบประเมินโครงงาน รูปแบบมาตรฐานค่า (Rating Scale) 5 ด้าน ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาค่าเฉลี่ยจากนั้นนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่า ค่าความเหมาะสมของแบบประเมินมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 อยู่ในระดับ มากที่สุด

4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน รูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 4 ด้าน ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาค่าเฉลี่ยจากนั้นนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย พบว่า ค่าความเหมาะสมของแบบประเมินมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5 อยู่ในระดับ มากที่สุด

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจะดำเนินการตามลำดับ ดังนี้ คือ

1. ปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์ธงยมงามมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน บทบาทของครูและนักเรียน วิธีการวัดและประเมินผล

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ครอบคลุมระยะเวลาในการทดลองใช้แผนการสอน ทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

3. ประเมินผลด้านทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินชิ้นงานกลุ่ม , แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม , แบบประเมินโครงงาน

4. ประเมินความพึงพอใจเมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ นำข้อมูลไปวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล รายงานผล

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

วิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลต่างๆ นำมาวิเคราะห์ให้เห็นเป็นข้อมูลเชิงเนื้อหาใน กระบวนการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้จากต้นกล้วย ว่ามีข้อดีหรือปัญหาอย่างไร และหาแนวทางแก้ไข ปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น โดยนำเสนอในรูปแบบของความเรียง

6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบประเมินผลงานกลุ่ม ประเมินการเรียนรู้แบบโครงงาน แบบสอบถามความพึงพอใจ นำข้อมูลมาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

7. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้

7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ดำเนินการซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินชิ้นงานกลุ่ม , แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม , แบบประเมินโครงงาน โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ให้

นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด

2) วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนของนักเรียน จำนวน 4 ด้าน 15 ข้อ หลังจากจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์ธงไชยมงคลอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับความพึงพอใจที่กำหนดไว้

ผลการวิจัย

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับดังนี้

1. ผลการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์ธงไชยมงคลอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการจัดการเรียนรู้สิ้นสุดลง ผู้วิจัยได้มีการบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ในทุกๆแผน มีการสรุปผลการสังเกตการเรียนรู้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม แบบบันทึกผลการปฏิบัติงานชิ้นงานกลุ่ม และแบบประเมินโครงงาน เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ นักเรียนมีคะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด สามารถสรุปผลการดำเนินการได้ดังตาราง

ตารางที่ 1 สรุปผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์ธงไชยมงคลอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

แบบประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่นักเรียนได้		จำนวนนักเรียน	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
		คะแนน	ร้อยละ		จำนวน	ร้อยละ
พฤติกรรม	480	411	85.52	20	20	100
ผลงาน	480	426	88.75	20	20	100
โครงงาน	704	564	80.11	20	20	100
รวม	1,664	1,401	84.79	20	20	100

จากตารางที่ 1 พบว่านักเรียนมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 84.79 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. ผลการศึกษาคความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์ธงไชยมงคลอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน นักเรียนจำนวน 20 คน นักเรียนส่วนใหญ่มี

ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน ($\bar{X}$) = 4.7 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.4

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดโดยเรียงตามลำดับได้ดังนี้

- 1) นักเรียนมีความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5 , S.D. = 0)
- 2) นักเรียนมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.7 , S.D. = 0.4)
- 3) นักเรียนมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านด้านการวัดและประเมินผล ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.5 , S.D. = 0.7)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านค้ออำเภอโนนสัง จังหวัดหนองบัวลำภู สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลการจัดกิจกรรมมีค่าคะแนนคิดเป็นร้อยละ 84.79 มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมดแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานทั้ง 6 ขั้นตอน ของ Yolao, D., et al. (2014) ได้แก่ 1) ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ 4) ขั้นแสวงหาความรู้ 5) ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านต่างๆ รู้จักแสวงหาและสร้างองค์ความรู้และสรุปผลด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงคิดเองทำเองทุกขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ฝึกการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เรียนรู้การทำงานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ ส่งเสริมทักษะทางสังคม นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง ฝึกสมาธิ ฝึกวางแผนในการทำงาน วางแผนทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มีการแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันในกลุ่ม แบ่งหน้าที่ในการทำงานภายในกลุ่ม มีการช่วยเหลือและร่วมมือกันในการทำงานทั้งในและนอกกลุ่ม ก่อให้เกิดความสามัคคี รวมทั้งมีการอภิปรายกลุ่มแสดงและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานกลุ่ม และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในการนำเสนอผลงาน รวมถึงนักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้การสร้างสรรค์งานศิลปะท้องถิ่น รูปปั้นแมงมุมอีสานที่เป็นการสานเส้นด้ายสลัปลีสวยงามโดยใช้ทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบ

ความรู้ทางคณิตศาสตร์ (เรขาคณิต) มาใช้ในการจัดทำโครงการครั้งนี้ด้วยเพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ ฝึกสมาธิในการทำงานเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการที่ควบคู่กันทั้งด้านสังคมและจิตใจเป็น การเริ่มต้นการสร้างจิตสำนึกในการตระหนักเห็นคุณค่าสืบสานและเกิดความภาคภูมิใจในศิลปะท้องถิ่น อีสานที่มีคุณค่าทั้งในด้านศิลปะและคุณธรรมที่สามารถพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถสร้าง มูลค่าให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่นตนเองได้ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำ

ซึ่งสอดคล้องกับ John Dewey (อ้างถึงใน Khamanee, T., 1999) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้โดย การกระทำ (Learning by doing) ที่พัฒนาความฉลาดทางสติปัญญาและอารมณ์ ให้เห็นคุณค่าของ ตนเองเพื่อการแสดงออกอย่างอิสระ เพิ่มการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติได้จริงเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข มี เสรีภาพในการเรียนและแสวงหาความรู้ได้เองตามความต้องการ เรียนรู้ด้วยตนเองต่อเนื่องตลอดชีวิต ด้วยการจัดการเรียนให้ผู้เรียนชวนขยายหาความรู้เพิ่มความรับผิดชอบ กล้าแสดงออก ผู้เรียนใช้ กระบวนการคิดสร้างแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง หมั่นฝึกฝนพัฒนาตนเอง เรียนโดยการปฏิบัติทำให้เกิด ทักษะในด้านต่างๆ การคิดวิเคราะห์ เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการสื่อสาร และทักษะแห่งความร่วมมือ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนในศตวรรษที่ 21 และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wongamat, W. (2019) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ เรื่อง ประติมากรรมจากวัสดุธรรมชาติ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ ต่ำกว่าร้อยละ 70 และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านหนองแปน อำเภอเมืองจัตวี จังหวัดขอนแก่น ผลการศึกษา พบว่า ผลการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ เรื่อง ประติมากรรมจากวัสดุธรรมชาติ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ ใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน นักเรียนมีค่าเฉลี่ย 26.77 คิดเป็นร้อยละ 80.32 ของนักเรียนทั้งหมด มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ 19 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่ง ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 4.79 มีความ พึงพอใจอยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด

2. จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปปั้นแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านค้อ อำเภอโนนสัง จังหวัดหนองบัวลำภู ผลวิจัยพบว่า นักเรียนจำนวน 20 คน นักเรียนส่วนใหญ่พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.7$, S.D. = 0.4)

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้าน ต่างๆ รู้จักแสวงหาและสร้างองค์ความรู้และสรุปผลด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงคิดเองทำเองทุกขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ฝึกการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เรียนรู้การ ทำงานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมทักษะทาง

สังคม นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง ฝึกสมาธิ ฝึกวางแผนในการทำงาน วางแผนทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มีการแบ่งกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันในกลุ่ม แบ่งหน้าที่ในการทำงานภายในกลุ่ม มีการช่วยเหลือและร่วมมือกันในการทำงานทั้งในและนอกกลุ่มก่อให้เกิดความสามัคคี รวมทั้งมีการอภิปรายกลุ่มแสดงและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานกลุ่ม และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในการนำเสนอผลงาน สอดคล้องกับแนวคิดของ Yolao, D., et al. (2014) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้น เพื่อความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ การเรียนรู้แบบโครงงานเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติเองได้เรียนรู้เองจะทำให้ให้นักเรียนเข้าใจและมีความรู้อย่างลึกซึ้ง โดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงาน และได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม

ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนมีความสอดคล้องกับแบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ารายการประเมินความพึงพอใจทั้ง 15 ข้อ 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนจะต้องอาศัยความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเรียนแบบโครงงานที่ใช้กระบวนการการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน ความรู้เกี่ยวกับธงยมมูฮอซานที่สามารถนำความเชื่อ รูปแบบลวดลายสมัยโบราณมาประยุกต์ให้ทันสมัยและมีความน่าสนใจ รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจสามารถใช้ประโยชน์ได้ และต้องอาศัยความร่วมมือในการสร้างสรรค์ผลงานจากสมาชิกในกลุ่ม การวางแผนในการทำงาน การแก้ปัญหา นักเรียนจึงมีความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ เป็นลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีครูประจำวิชาเป็นผู้จัดบรรยากาศการเรียน มีเทคนิค กิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และครูที่ปรึกษาโครงงานคอยให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำในการจัดทำโครงงาน นักเรียนจึงมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นลำดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.7 อยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านด้านการวัดและประเมินผล เป็นลำดับที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.5 อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการวัดประเมินผลงาน วิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะทั้งผลงานของตนเองและเพื่อนร่วมชั้น สอดคล้องกับ Kongkaew, P. (2020) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ เรื่อง ศิลปะสร้างสรรค์ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ สาระทัศนศิลป์ เรื่องศิลปะสร้างสรรค์ โดยใช้โครงงานเป็นฐาน อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผู้สอนควรจัดกิจกรรมและบรรยากาศในชั้นเรียนที่เหมาะสมกับบทเรียนและต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อผู้เรียนจะได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

1.2 ผู้สอนควรมีตัวอย่างผลงานหรือสื่อในการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจเพื่อเป็นการส่งเสริมด้านความคิดและการทำงานให้กับผู้เรียน

1.3 ผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดสร้างสรรค์ใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ส่งเสริมการตอบคำถามหรือการแสดงออกที่หลากหลายแปลกใหม่ มีการเสริมแรงให้กับผู้เรียน

1.4 การจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์ชุดใยแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สามารถประยุกต์ให้เข้ากับทักษะในการทำงานศิลปะได้หลากหลายรูปแบบมากขึ้น

1.5 อุปกรณ์ในการทำงานต้องมีความพร้อมและเพียงพอ

1.6 การจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์ชุดใยแมงมุมอีสาน โดยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สามารถนำหลักการ และทฤษฎีไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาอื่นๆได้ เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หรือวิธีการสร้างสื่อการเรียนรู้ รูปแบบการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

2.2 ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลายและสามารถนำมาบูรณาการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

2.3 ศึกษาการสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลในด้านต่างๆ โดยเฉพาะการเก็บข้อมูล การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องมีความชัดเจนและครอบคลุมที่สามารถวัดหรือประเมินผลได้ชัดเจนและแท้จริง เพื่อให้ผลการวิจัยมีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

References

- Khamanee, T. (1999). *Teaching Methods for Professional Teachers*. Bangkok : Texan Journal Publication Co., Ltd.
- Kongkaew, P. (2020). The result of visual arts learning management on creative arts using project-based projects of grade 5 students, Khon Kaen : Khon Kaen University.
- Sikkha, P. (2012). *Thung Isan*. Ubon Ratchathani : Siritham Offset.

- Sophrak, S. (2003). *Innovative teaching that takes the learner as the key*. Bangkok: Book Point.
- Wongamat, W. (2019). *Results of learning management in art subjects. Sculpture from natural materials with project-based learning management for students Secondary School Year 3*. Khon Kaen : Khon Kaen University.
- Yolao, D., et al. (2014). *The study of PBL learning management derived from the project to build knowledge sets to enhance 21st century skills of children and youth: from the success experiences of Thai schools*. Bangkok : Thiphavisut Partnership.