

**The result of visult art learning in history of thai art
For grade 8 students by creativity-based learning
And learning and learning package**

Kantiga Puttha¹ and Siripong Piasiri²

Received	Reviewed	Revised	Accepted
20/08/2564	24/09/2564	25/09/2564	29/09/2564

Abstract

The purposes of this research were: 1) To study the results of visual arts learning in History of Thai Art, students in grade 8 by assigning creativity-based learning and learning package which required students to have average score not less than 70% and more than 70% of all students were required to pass the assigned criteria 2) To study the students satisfaction in the visual art learning in history of Thai art, students in grade 8 by assigning creativity-based learning and learning package. This research is primary experimental research by using a One-shot case study. Target group specified in this study was grade 8 students in Ban non kung School, Sakon Nakhon province during the second semester of Academic year 2020. The participants had been selected by purposive sampling method. The tools for this study consist of the tools for trial experiment as follow : visual arts learning in history of Thai art, students in grade 8 by assigning creativity-based learning and learning package lesson plan, the lesson plan would divide the creativity-based learning and learning package into 9 lesson plans which consist of 12 house of learning and, the collecting tools are the Student Performance Assessment Form, the test to measure the results of learning visual arts learning in history of Thai art, Creativity-based learning and learning package and Assessment of student the results of visual arts learning in history of Thai art, creativity-based learning and learning package. The data has been analyzed by using mean percentage, and standard deviation. The results of the study had shown that:

1) The Result of Visual Art Learning in History of Thai Art for Grade 8 Students by Creativity-Based Learning and Learning Package, the students received average score of 92.41, representing 79.34%, and 17 students passed the criteria amounted 100% of student, thus the result considered to be passed the specified standard.

2) The satisfaction result of visual art learning in history of Thai art, students in grade 8 by assigning creativity-based learning and learning package had shown that most of the students had the satisfaction rate at highest level ($\bar{X}$ = 4.60, S.D.= 0.55)

¹ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, E-mail : Kantiga_p@kkumail.com

² มหาวิทยาลัยขอนแก่น , E-mail : sirbea@kku.ac.th

Keyword : Creativity-based learning and learning package; History of Thai Art

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับชุดการสอน

กัญญิกา พุทธา³ และศิริพงษ์ เพี้ยศิริ⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับชุดการสอน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชา ทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับชุดการ สอน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น แบบกลุ่มเดียว วัดผลหลังการทดลอง กลุ่มเป้าหมาย ในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนกุง จังหวัดสกลนคร ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2563 จำนวน 17 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแผนการ จัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน เรื่อง ประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย จำนวน 1 หน่วย 9 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบประเมินผลงานนักเรียน 2) แบบทดสอบวัดผลการจัดการเรียนรู้หลังการวัดผลสัมฤทธิ์และ ประเมินผลงานการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย และ 3) แบบประเมิน ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับชุดการสอน ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับชุดการสอน พบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 92.41 คิดเป็นร้อยละ 79.34 และมีนักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานร่วมกับชุดการสอน นักเรียนจำนวน 17 คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55)

³ Khon Kaen University, E-mail : Kantiga_p@kkumail.com

⁴ Khon Kaen University, E-mail : sirbea@kku.ac.th

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน; ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

บทนำ

ในยุคทศวรรษที่ 21 เป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เป็นยุคแห่งการแข่งขันทางสังคมค่อนข้างสูง กระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีชีวิตของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 โดยทักษะที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถและทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ดังนั้น การเสริมสร้างองค์ความรู้ (Content Knowledge) ทักษะเฉพาะทาง (Specific Skills) ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน (Expertise) และสมรรถนะของการรู้เท่าทัน (Literacy) จึงเป็นตัวแปรสำคัญที่ต้องเกิดขึ้นกับผู้เรียนในการเรียนรู้ยุคสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 นี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิสัยทัศน์สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรอบความคิดที่เน้นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนในด้านขององค์ความรู้ คือ สารวิชาหลัก (Core Subjects) และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่อยากให้เกิดกับผู้เรียน คือ 3R x 8C และต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในหลากหลายด้าน รวมทั้งได้รับการสนับสนุนการศึกษา คือ มาตรฐานและการประเมินผล หลักสูตรและการสอน การพัฒนาทางวิชาชีพครู และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่สำคัญและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการดังนี้ 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม 3)

ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (Ministry of Education, 2008)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้คนไทย ทุกช่วงวัย มีทักษะความรู้ความสามารถ และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การพัฒนาการศึกษาของชาติ จึงเป็นภารกิจหลักในการพัฒนาคน อันเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศในทุกระบบ โดยมีกรอบทิศทางการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) เป็นกรอบในการดำเนินการ เพื่อให้การพัฒนาประเทศในทุกระบบมีความสอดคล้องกันและนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของการพัฒนาประเทศให้ “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ซึ่งผลการพัฒนาการศึกษาในช่วงปี 2552 - 2558 ประเทศไทยประสบความสำเร็จหลายด้าน และอีกหลายด้านยังเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วนในระยะต่อไป เมื่อเปรียบเทียบกับอันดับขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการศึกษาของประเทศไทยกับนานาประเทศพบว่า มีแนวโน้มลดลงและต่ำกว่าประเทศอื่น โดยเฉพาะสิงคโปร์ มาเลเซีย แต่เมื่อพิจารณา ตัวชี้วัดย่อยด้านการศึกษา พบว่า ตัวชี้วัดบางตัวมีแนวโน้มดีขึ้นโดยเฉพาะความคิดเห็นของ ผู้ประกอบการที่มีต่อความสามารถในการแข่งขัน ผลการพัฒนาด้านคุณภาพการศึกษายังไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีคะแนนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยมาก และต่ำกว่าหลายประเทศในแถบเอเชีย แม้ว่าเยาวชนจะมีการเฝ้าหาความรู้เพิ่มขึ้น แต่ยังขาดความสามารถในการจัดการและการสังเคราะห์ข้อมูลที่สามารถสืบค้นได้ และการนำไปใช้ประโยชน์ ส่วนประเด็นคุณธรรม จริยธรรมของเด็กและเยาวชนยังต้องมีการพัฒนาเพิ่มขึ้น มีสมรรถนะหรือคุณลักษณะอื่น ๆ ที่ไม่ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ ดังนั้น การจัดการศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนและกำลังแรงงานที่มีทักษะและคุณลักษณะที่พร้อมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของภาคส่วนต่าง ๆ มากกว่าจัดการศึกษาตามความพร้อมของสถานศึกษา (แผนการศึกษาแห่งชาติ, 2560)

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นทักษะหนึ่งในทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อให้สามารถประกอบอาชีพตรงตามความต้องการตามแผนพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (Apply Skills) ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นความชำนาญหรือความสามารถในการใช้กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้จินตนาการและการถ่ายทอดใช้ทักษะในการสร้างสิ่งที่มีเอกลักษณ์ของตน จนทำให้เกิดสิ่งใหม่หรือนวัตกรรมที่ทำขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้น ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ ซึ่งคุณภาพของผู้เรียนย่อมเป็นผลมาจากคุณภาพของครูที่เป็นผู้พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม จำเป็นต้องมีการพัฒนาครูในด้านการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การ

จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student-Centered Approach) และการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง (Wongyai, W. & Pattaphol, M., 2013)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าองค์ความรู้ ได้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีสมรรถนะสำคัญต่อความสามารถด้านการคิด ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการพัฒนาการคิดเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะขั้นสูง สามารถช่วยให้มนุษย์มีความสุขสมบูรณ์มากขึ้นในทุก ๆ ด้าน เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยที่จำเป็นในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศ ดังที่ Panmanee, A. (2004) ได้กล่าวไว้ว่า ประเทศใดก็ตามที่สามารถแสวงหา พัฒนา และดึงเอาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของประเทศออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ก็ยิ่งมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น ดังนั้นผู้สอนควรจัดบรรยากาศของการเรียนรู้ให้มีความท้าทาย มีอิสระ ผู้สอนให้การส่งเสริมผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้ร่วมกันและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนร่วมกันใช้ความคิดและจินตนาการบนพื้นฐานขององค์ความรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรคนวัตกรรม ตลอดจนการใช้การเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) พัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ กล้าคิด มีจินตนาการตลอดจนคิดเกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิดและวิธีการต่าง ๆ นำมาพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าในปัจจุบันได้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและคาดว่าจะเกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ ผ่านระบบบริหารจัดการของสถานศึกษา ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และสามารถส่งเสริมคุณลักษณะนี้ให้พัฒนาสูงขึ้นได้เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่กว้างขวาง คิดได้หลายแง่มุมทำให้สามารถคิดและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมทั้งค้นพบวิธีแก้ไขปัญหามีประสิทธิภาพ (Panmanee, A., 2004) นอกจากนี้ Piersiri, S. (2007) ได้กล่าวไว้ว่า ในอนาคตคุณลักษณะที่สำคัญที่ต้องมีคือ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และมีทักษะในการผลิตผลงาน (Productive Skills) จึงต้องจำเป็นต้องมีการพัฒนาขึ้น ซึ่งการสร้างสรรคและการผลิตสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาในสังคมปัจจุบัน เป็นเรื่องของการเรียนรู้ความเป็นจริงในสังคมของเราเอง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งรูปแบบที่สอดคล้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของการสอนแบบสร้างสรรคเป็นฐานพัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็น

ฐาน (PBL) และทางการพัฒนาความคิด แบบความคิดแนวนาน (Parallel Thinking) ของ Edward de bono's Corner การเรียนการสอนโดยใช้ระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต ทำให้เกิดทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ 2) ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้ 3) ทักษะด้านการสื่อสาร 4) ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ (Ruechaipanich, W., 2015)

ชุดการสอนเป็นนวัตกรรมการศึกษาและเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งซึ่งเป็นสื่อประสมที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับโดยจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุอยู่ในซอง กล่องหรือกระเป๋า แล้วแต่ผู้สร้างจะทำขึ้น การสร้างชุดการสอนจะใช้วิธีระบบเป็นหลัก สำคัญด้วยจึงทำให้มั่นใจได้ว่าชุดการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจพร้อมที่จะสอน (Kuanhawet, B., 2000 : 91) ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ชุดการสอนเป็นสื่อการสอนทางการศึกษา ที่จะช่วยการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาทัศนศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากชุดการสอนเป็นสื่อที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดี อีกทั้งยังช่วยให้ ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาทัศนศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้กับรายวิชาจึงใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ (Creativity & Productivity-Based Learning) ของ Piersiri, S. (2007) ดังนี้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นจินตนาการ (Imagine) ขั้นที่ 2 ระดมสมอง (Brainstorming) ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์ผลงาน (Creating) ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน (Presenting) และขั้นที่ 5 ประเมินผลงาน (Assessing) และวัดผลการจัดการเรียนรู้ รายวิชา ศ 22103 ทัศนศิลป์ 2 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนกุง เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเน้นพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นำไปสู่การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน

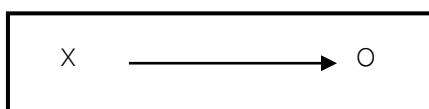
ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 17 คน ในภาคเรียนที่ 2 ในปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านโนนสูง อำเภอโพนนาแก้ว จังหวัดสกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 1 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบวิจัย

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียว วัดผลหลังการทดลอง (One-shot Case Study) ดังนี้



- X หมายถึง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน
O หมายถึง การวัดผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

(1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอนเรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย จำนวน 1 หน่วย 9 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง แผนการสอนประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ศิลปะสมัยก่อนประวัติศาสตร์, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ศิลปะสมัยทวารวดี, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ศิลปะสมัยศรีวิชัย, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ศิลปะสมัยลพบุรี, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ศิลปะสมัยล้านนา, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ศิลปะสมัยสุโขทัยและสมัยอยุธยา, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง ศิลปะสมัยอยุธยา, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง สรุปประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

(2) ชุดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 8 ชุดการสอน

2.2 เครื่องมือที่ใช้การเก็บข้อมูล

(1) แบบประเมินผลงานนักเรียน

(2) แบบทดสอบวัดผลการจัดการเรียนรู้หลังการวัดผลสัมฤทธิ์และประเมินผลงานการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

(3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สร้างขึ้น โดยใช้สื่อการเรียนการสอน ตามกระบวนการดังนี้

(1) ดำเนินการเรียนรู้ตามแผนการสอนที่สร้างขึ้นแต่ละแผน ซึ่งประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด สารสำคัญ/ความคิดรวบยอด จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล กิจกรรมเสนอแนะ ความพึงพอใจของผู้บริหาร

(2) ใช้สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้นักเรียน เรียนรู้ชุดการเรียนการสอนแล้วจึงมาสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับในห้องเรียน

(3) เมื่อเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานตลอดจนการนำเสนอผลงานแล้วจึงให้ผู้เรียนได้ทำแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน

(4) นำผลการเรียนรู้และผลการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้ไปทำการวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพต่อไป

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

(1) การวิเคราะห์ด้านความรู้ (Knowledge) ของผู้เรียน นำคะแนนจากแบบประเมินผลงานทั้งด้านงานเดี่ยวและงานกลุ่มของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

(2) การวิเคราะห์คะแนนด้านทักษะ (Process) ของนักเรียนที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานหรือชิ้นงาน ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 จากการสร้างสรรค์ผลงานหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ มีนักเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ขึ้นไป

(3) วิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการเรียนการสอน

มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

ผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิจัยและการอภิปรายผลตามหัวข้อ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลรวมของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับชุดการสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จากการวิเคราะห์ข้อมูลประเมินผลงานนักเรียนกลุ่มเป้าหมายโดยใช้แบบประเมินผลงานนักเรียน ผลการวิจัย ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลผลรวมของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	ผลการประเมิน			นักเรียนผ่านเกณฑ์	
		คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	คะแนนคิด เป็นร้อยละ	จำนวน	คิดเป็น ร้อยละ
17	110	92.41	12.43	79.34	17	100

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลรวมของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับชุดการสอน พบว่าผลรวมของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งคะแนนประเมินผลงานนักเรียนและผลการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ คะแนนเต็มทั้งหมด 110 คะแนน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 92.41 คิดเป็นร้อยละ 79.34 (S.D.) = 12.43 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางระดับความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		แปลผล
	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	S.D.	
ด้านความรู้ความสามารถในรายวิชาที่สอนของครู	4.66	0.51	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาของชุดการสอนและเทคนิควิธีการสอน	4.55	0.57	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.57	0.57	มากที่สุด
ด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียน	4.64	0.55	มากที่สุด
รวม	4.60	0.55	มากที่สุด

ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D.= 0.55) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านความรู้ความสามารถในรายวิชาที่สอนของครู มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D.= 0.51) ด้านการวัดผลประเมินผลการเรียน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, S.D.= 0.55) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D.= 0.57) และด้านของชุดการสอนและเทคนิควิธีการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D.= 0.57) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน โดยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. จากวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในข้อที่ 1 เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู่มากขึ้น นักเรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ คิดแก้ไขปัญหา ค้นคว้าและแสวงหาข้อมูล ได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองตามความสนใจจนเกิดการสร้างองค์ความรู้และถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะของตนเองได้

มากขึ้น โดยนักเรียนมีผลรวมของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งคะแนนประเมินผลงานนักเรียนและผลการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ คะแนนเต็มทั้งหมด 110 คะแนน นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) 92.41 คิดเป็นร้อยละ 79.34 (S.D.) = 12.43 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

จากผลของการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน ซึ่งมีขั้นตอนประกอบด้วย 5 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกระตุ้นจินตนาการ ซึ่งผู้สอนสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ โดยใช้สื่อชุดการสอนในการเสริมสร้างจินตนาการ ความสนใจ สอดคล้องกับความคิดเห็นของ Ruechaipanich, W. (2015) ที่กล่าวไว้ว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียงข้อความต่าง ๆ ที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจหรือแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้น ๆ ได้ดีจะส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนอยากสร้างสรรค์ผลงานในเนื้อหาที่จัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับความคิดเห็นของRiangnarong, M. and Silanoi, L. (2015) ที่กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจให้กับเด็กได้ดี นอกจากนั้นสื่อการเรียนรู้ควรสอดคล้องกับเรื่องที่เรียนเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเด็ก เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิด และการใช้ชุดการสอนก็เพิ่มสัมผัสฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับบัญชา นิยมแก้ว (2016) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นหลังใช้ชุดการสอนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นระดมสมอง สามารถส่งเสริมผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเกิดคำถามและแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมสมองในการคิดแก้ปัญหา โดยให้คำชี้แนะในการหาคำตอบเมื่อผู้เรียนได้คำตอบโดยใช้คำถามกระตุ้นของผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนพิจารณาถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยกระบวนการคิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตน สอดคล้องกับWiwatananon, S. (2007) กล่าวว่า ผู้สอนต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยคำถามหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียนจะเป็นจุดเริ่มต้นในการคิด

ขั้นตอนที่ 3 เน้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานโดยเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานขึ้นมาให้เป็นประโยชน์ สอดคล้องกับทอแรนซ์ (Torrance, 1965) ที่เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้มีลักษณะการสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาและการใช้ให้เป็นประโยชน์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงาน คือ ผู้เรียนมีการนำเสนอหรือเผยแพร่ผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและแต่ละกลุ่ม ชิ้นงานที่นำเสนอมีความน่าสนใจและสร้างสรรค์ได้ดีขึ้นตามคำชี้แนะของครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียน สอดคล้องกับ Sinpeng, D. (2010) กล่าว

ว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีการได้แลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันหรือการซักถามในแง่มุมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนต้องคิดขยายความอธิบายให้ได้ แสดงความคิดเห็นอย่างเสรีและให้การยอมรับ

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลงานเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ของตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการได้ลงมือปฏิบัติจริงจากการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองและของกระบวนการการทำงานกลุ่ม ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 นักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Riangnarong, M. and Silanoi, L. (2015) พบว่าทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดและสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lapa, K. (2016) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับผังกราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ด้วยรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตผลงาน จึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้

2. จากวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $S.D. = 0.55$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านความรู้ความสามารถในรายวิชาที่สอนของครู มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, $S.D. = 0.51$) ด้านการวัดผลประเมินผลการเรียน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$, $S.D. = 0.55$) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, $S.D. = 0.57$) และด้านของชุดการสอนและเทคนิควิธีการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, $S.D. = 0.57$) ตามลำดับ

ผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจในด้านความรู้ความสามารถในรายวิชาที่สอนของครู ซึ่งครูสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้กระตือรือร้นได้อย่างมีความสุขในการเรียน คือ การจัดการสอนทำให้ผู้เรียนตื่นตัวสร้างบรรยากาศ สร้างปฏิสัมพันธ์ที่กระหว่างครูและนักเรียน ยิ้มแย้มแจ่มใส จัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและสนับสนุนการเรียนรู้ สอดคล้องกับความคิดเห็นของ Ruechaipanich, W. (2015) ที่กล่าวไว้ว่า บรรยากาศการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้น จะต้องมีการจัดการเรียนนักเรียนเป็นศูนย์กลางใช้แหล่งข้อมูลสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

นักเรียนให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า ทั้งสนับสนุนให้นักเรียนคิด คิดได้อย่างอิสระบนพื้นฐานของจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดได้ โดยอาศัยความรู้ ประสบการณ์เดิมและข้อมูลใหม่ที่ค้นคว้ามา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wongkhamchan, N. (2015) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มมาก มีความกระตือรือร้นสนุกสนานมีความสุขในการเรียนรู้

จากการวิจัยและอภิปรายผลดังกล่าว เป็นเหตุสำคัญที่สนับสนุนได้ว่าผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอนโดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะการทำงานเดี่ยวและกลุ่ม ในการแบ่งกลุ่มการทำงาน ครูควรช่วยตรวจสอบสมาชิกในกลุ่มว่ามีใครตกหล่น ในกลุ่ม มีการทะเลาะ คนเก่ง กลาง อ่อน หรือไม่ ครูควรดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อให้คำปรึกษา และการทำงานเดี่ยวควรเปลี่ยนการสลับผู้ตอบคำถามหรือผู้นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ในทุก ๆ แผนหรือตามความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบ ความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอน ถือได้ว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงกว่าเกณฑ์เป็นสำคัญ ประกอบกับบทบาทของผู้สอนที่ต้องคอยสังเกต สนับสนุนช่วยเหลือผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการเผยแพร่รูปแบบของชุดการสอนควรรองรับได้หลากหลาย ทั้งในรูปแบบออนไลน์และในห้องเรียน ความยากง่ายของเนื้อหาควรปรับให้เหมาะสมกับเวลาเรียนให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงชุดการสอนได้ทั่วถึง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จำเป็นต้องเพิ่มระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เป็น 2 ชั่วโมง เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาในการพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์

2.2 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน สามารถนำไปใช้กับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของตัวชี้วัดในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อได้รูปแบบของชุดการสอนที่หลากหลายมากขึ้น

2.3 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรนำชุดการสอนไปประยุกต์กับรูปแบบการเรียนรู้อื่น ๆ นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อให้ได้รู้ว่าผลที่เกิดขึ้นมีความแตกต่างหรือไม่

2.4 ศึกษาารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับศิลปะเป็นฐาน

References

- Kuanhawet, B. (2000). *Educational innovation and technology*. Nonthaburi: SR printing.
- Lapa, K. (2016). *The Development of Creativity and Learning Achievement by Using Creative-Based Teaching Model (CBL) in Combination with Graphic Charts. of students in Mathayomsuksa 1 of the subject Sor 21103 Social Studies*. Khon Kaen : Khon Kaen University.
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum 2008*. Bangkok : Agricultural Cooperative Society of Thailand Printing House.
- Panmanee, A. (2004). *Train to think. Think creatively*. Bangkok : Yaimai.
- Piersiri, S. (2007) *Development of training courses for graduate students with art activities. To develop creativity and production skills*. Bangkok : Chulalongkorn University.
- Riangnarong, M. and Silanoi, L. (2015). Developing 21st Century Learning Skills and Learning Achievement Using a Creative Teaching-Based Model (CBL) of Mathayom Suksa 1 Students in Sor. 21103 Social Studies 2. *Journal of Education Khon Kaen University*, 38(4): 141-148.
- Ruechaipanich, W. (2015). Creativity-based Learning (CBL). *Journal of Learning Innovation*, 1(2), 23-37.
- Sinpeng, D. (2010). *The development of learners to a learning society. School management. Teaching with a student-centered focus*. Bangkok : Chulalongkorn University Printing House.
- Wiwatananon, S. (2007). *Reading, Analytical Thinking and Writing Skills : Concept of Skill Development. Skill development model and assessment of learners' ability in reading, analyzing and writing*. Nonthaburi : C.C. Nolidgelings.
- Wongkhamchan, N. (2015). *Creativity in Science and Science Learning Achievement of Mathayomsuksa 2 Students with Active Learning Management*. Bangkok : Ramkhamhaeng University.
- Wongyai, W. & Pattaphol, M. (2013). *From Core Curriculum to School Curriculum: A New Paradigm for Development*. (6th ed). Bangkok: Charansanitwong Printing.

