



Development of active learning activities that promote drawing and coloring skills of primary school students in grade 1

Adipha Khamkhong

Rajabhat Mahasarakham University

E-mail: adipha.khamkhong.16@gmail.com

Thatsanee Nakunsong

Rajabhat Mahasarakham University

E-mail: Thatsanee4938@gmail.com

Wanida Pharanat

Rajabhat Mahasarakham University

E-mail: wanida.ph@rmu.ac.th

Received	Reviewed	Revised	Accepted
28/05/2025	29/05/2025	11/07/2025	17/07/2025

Abstract

Background and Aims: Art plays an important role in promoting learning and the potential of children and youth, especially in expressing emotions, feelings, thoughts, imagination, and creating various activities. This research aimed to 1) study the effectiveness of active learning activities that promoted drawing and coloring abilities of first grade primary school students according to the 80/80 criterion, 2) compare students' drawing and coloring abilities with the 80 percent criterion, and 3) study students' satisfaction with learning activities.

Methodology: The sample group used in the research was 29 students in Grade 1/9, Mahasarakham Kindergarten School, Mahasarakham Primary Educational Service Area Office 1, 2nd semester, academic year 2024, 1 room, which was obtained by cluster random sampling using the classroom as the random unit. The research instruments were 1) 12 learning management plans, 2) ability assessment form, 3) satisfaction questionnaire.

Results: 1) Active learning activities that promote drawing and coloring ability of first grade students have an efficiency of 92.46/94.64, which is higher than the specified



criteria. 2) Students who studied with active learning activities were compared to each other. Their drawing and coloring ability after studying was higher than the criteria of 80 percent with statistical significance at the .05 level. 3) Students had overall satisfaction with learning activities at a high level.

Conclusion: Active learning activities that promote drawing and coloring skills of first grade primary school students are effective and can be applied to develop learners at higher levels.

Keyword : Active learning activities; Drawing and coloring skills



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

อดิภา คำคง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อีเมล: adipha.khamkhong.16@gmail.com

ทัศนีย์ นาคคุณทรง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อีเมล: Thatsanee4938@gmail.com

วนิดา ผาระนัต

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อีเมล: wanida.ph@rmu.ac.th

Abstract

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: ศิลปะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ ศักยภาพของเด็ก และเยาวชน โดยเฉพาะการแสดงออกทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ การสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการวาดภาพระบายสีของนักเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ระเบียบวิธีการวิจัย: กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/9 จำนวน 29 คน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 12 แผน 2) แบบประเมินความสามารถ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัย: 1) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 92.46/94.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มาเปรียบเทียบกับความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สรุปผล: กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพและนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนในระดับที่สูงขึ้นได้

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก; ความสามารถในการวาดภาพระบายสี



บทนำ

ศิลปะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้และศักยภาพของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะการแสดงออกทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการ การสร้างสรรค์กิจกรรมทัศนศิลป์ต่าง ๆ นั้น นอกจากจะเพิ่มพูนประสิทธิภาพทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การฝึกทักษะการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ยังช่วยพัฒนาด้านมนุษยสัมพันธ์ และปลูกฝังระเบียบวินัยในการทำงาน อีกทั้งเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงรักษาวัฒนธรรม และสะท้อนถึงทักษะชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมปัจจุบัน กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ มีกระบวนการและวิธีการที่หลากหลาย ผู้สอนต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านร่างกายและสติปัญญา วิธีการเรียนรู้ ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนเป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชั้น ควรใช้รูปแบบวิธีการที่หลากหลาย เน้นการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง และการเรียนรู้แบบบูรณาการ ดังนั้นกิจกรรมทางทัศนศิลป์ ที่ส่งเสริมจินตนาการการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่ช่วยกล่อมเกลา และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์ ให้มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย รวมทั้งรู้จักเลือกสรรแนวทางปฏิบัติที่มีประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม ซึ่งเป็นบุคลิกภาพที่ควรปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนตั้งแต่เด็กช่วงเล็กๆ เพื่อนำไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในอนาคต จึงนับได้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะทำให้ผู้เรียนได้ถ่ายทอดจินตนาการของตนเองออกมาในรูปแบบที่ผู้อื่นเข้าใจง่าย เป็นการฝึกทักษะให้มีการเชื่อมโยงสัมพันธ์ กับวิชาอื่นๆ ทั้งยังเป็นการวางรากฐานนิสัยของผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์รู้จักการคิด อย่างเป็นระบบ มีการวางแผนการทำงานได้อย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ยังช่วยให้พัฒนาบุคลิกภาพ พัฒนาจิตใจ และรสนิยมอีกด้วย (ณัฐวรรณ เณลิมสุข, 2560)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทาง ศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคม ตลอดจนการนำไปสู่ การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ หรือประกอบอาชีพได้ ทั้งนี้หลักสูตรได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนศิลปะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 สาระ คือ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ สาระที่ 2 ดนตรีและสาระที่ 3 นาฏศิลป์ โดยในสาระที่ 1 ทัศนศิลป์มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์วิเคราะห์ภาพทัศนศิลป์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2552)

คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง และจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานวาดภาพระบายสี โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว ภาพปะติด และงานปั้นงานโครงสร้างเคลื่อนไหวอย่างง่าย ๆ ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกจากเรื่องราว เหตุการณ์ ชีวิตจริง



สร้างงานทัศนศิลป์ตามที่ตนชื่นชอบ สามารถแสดงเหตุผลและวิธีการในการปรับปรุงงานของตนเอง รู้และเข้าใจความสำคัญของงานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน ที่มาของงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น ตลอดจน การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น รู้และเข้าใจแหล่งกำเนิดเสียง คุณสมบัติของเสียง บทบาทหน้าที่ ความหมาย ความสำคัญของบทเพลงใกล้ตัวที่ได้ยิน สามารถท่องบทกลอน ร้องเพลง เคาะจังหวะ เคลื่อนไหวร่างกายให้สอดคล้องกับบทเพลง อ่าน เขียน และใช้สัญลักษณ์แทนเสียงและเคาะจังหวะ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรี เสียงขับร้องของตนเอง มีส่วนร่วมกับกิจกรรมดนตรีในชีวิตประจำวัน รู้และเข้าใจเอกลักษณ์ของดนตรีในท้องถิ่น มีความชื่นชอบ เห็นความสำคัญ และประโยชน์ของดนตรีต่อการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่น สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ สามารถแสดงท่าทางประกอบจังหวะเพลง ตามรูปแบบนาฏศิลป์ มีมารยาทในการชมการแสดง รู้หน้าที่ของผู้แสดงและผู้ชม รู้ประโยชน์ ของการแสดงนาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าร่วมกิจกรรมการแสดงที่เหมาะสมกับวัย รู้และเข้าใจการละเล่นของเด็กไทยและนาฏศิลป์ท้องถิ่น ชื่นชอบและภาคภูมิใจ ในการละเล่นพื้นบ้าน สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่พบเห็นในการละเล่นพื้นบ้าน กับการดำรงชีวิต ของคนไทย บอกลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทยตลอดจนความสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

การวาดภาพระบายสีเป็นกิจกรรมศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้เด็กทุกเพศทุกวัย ได้มีโอกาสแสดงออกในรูปแบบของจินตนาการ และสร้างสรรค์ การวาดภาพระบายสีเป็นการเรียนรู้ที่อีกวิธีหนึ่ง เพราะการที่ได้วาดภาพสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างน้อยก็ต้องมีการสังเกต และการทำความเข้าใจแล้วสะท้อนออกมาเป็นภาพวาดได้ แม้ว่าที่ถ่ายทอดออกมานั้น ยังไม่ถูกสัดส่วนที่เป็นจริง อันเนื่องมาจากวุฒิภาวะของเด็ก (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546)

สภาพปัญหาปัจจุบันของผู้เรียน คือ นักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการวาดภาพระบายสี นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความรู้ความเข้าใจพื้นฐานทางด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์และการระบายสี และขาดความเรียบร้อยในการทำงาน โดยดูจากการที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ค่อยมีเทคนิคในการวาดภาพ และการลงสีในการสร้างผลงานทำให้ผลงานการวาดภาพระบายสี ที่ออกมาไม่มีความสวยงามน่าสนใจ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2558) กล่าวว่า ศิลปศึกษามีความสำคัญต่อพัฒนาการของสมองที่ทำงานด้านอารมณ์ของเด็ก สมองส่วนที่รับรู้ภาพจากการมองเห็นของเด็กเริ่มด้วยการสังเกตธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็กเป็นอันดับแรก การเรียนศิลปะจึงเกี่ยวข้องกับการฝึกเด็กให้สังเกตธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อฝึกให้เด็กเกิดความรู้สึกจากการสังเกต สิ่งอื่น ๆ ต่อไป เด็กจะรู้จักการเปรียบเทียบด้วยการสังเกตธรรมชาติที่มีลักษณะแตกต่างกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า วิชาศิลปะมีความมีความสำคัญต่อการเรียนรู้อันก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านความคิด ทักษะกระบวนการ การวาดภาพระบายสีมีความสำคัญอย่างยิ่งในวิชาศิลปะแต่การสร้างงานศิลปะของนักเรียนส่วนใหญ่ นั้น ไม่เรียบร้อย การวาดภาพระบายสียังเป็นการวาด



ภาพตามแบบที่พบเห็น หรือลอกตามตัวอย่างจากผลงานที่นักเรียนได้ดู การระบายสีไม่ไปในทิศทางเดียวกัน และยังขาดความน่าสนใจในการสร้างสรรค์ผลงาน จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่แปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคการระบายสีโดยใช้สีประเภทต่าง ๆ การขีด ขีด เขียน และการพิมพ์สีจากวัสดุธรรมชาติ ทำให้กิจกรรมในห้องเรียนเกิดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นความสนใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะมากขึ้น กิจกรรมเหล่านี้ทำให้นักเรียนสามารถคิดเป็น ทำเป็น และนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษา การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และช่วยให้การจัดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิผลเกิดการเรียนรู้ที่ได้อย่างแท้จริง การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้หนึ่งที่มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความเข้าใจ และนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (วัชรรา เล่าเรียนดีและคณะ, 2560) ดังที่ Bonwell & Eison (1991) สรุปว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป และเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เป็นความ พยายามโดยธรรมชาติ ของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน 1) ขั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการสนทนา ตอบคำถาม เพื่อทบทวนประสบการณ์เดิม โดยครูมีบทบาทในการกระตุ้นให้เกิดความสนใจและความพร้อม ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม 2) ขั้นปฏิบัติ เป็นขั้นที่เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น จากการค้นคว้าทดลอง ปฏิบัติการ เพื่อสืบค้นหาคำตอบจนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเอง 3) ขั้นสรุป เป็นการสนทนาร่วมกันระหว่างเด็กและครูเมื่อทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อย เพื่อทบทวนประสบการณ์และนำเสนอผลงานที่สะท้อนความคิดเห็นจากการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีบทบาทช่วยให้ประสิทธิภาพทางการเรียนสูงขึ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นด้านความคิดมากกว่าวิธีการสอนโดยการท่องจำเพียงอย่างเดียว และเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ลงมือกระทำมากกว่าการที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้เพียงอย่างเดียว (วัชรรา เล่าเรียนดี และคณะ, 2560)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ในการสอนรายวิชาศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ทักษะกระบวนการทางศิลปะ และสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80



2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการวาดภาพพระบายสี หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่มีความสามารถในการวาดภาพพระบายสีทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 ห้อง จำนวนนักเรียน 190 คน ที่มีความรู้ความสามารถใกล้เคียงกัน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/9 จำนวน 29 คน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง ซึ่งได้มาโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

3. ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการวาดภาพพระบายสี และความพึงพอใจ

4. กรอบเนื้อหา

เนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ มาตรฐานและตัวชี้วัด ศ 1.1 ป.1/1 ป.1/3 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง สีสรรค์งานศิลป์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง สีสรรค์งานศิลป์ จำนวน 12 แผน แต่ละแผนมี 1 ชั่วโมง รวมเวลา 12 ชั่วโมง



1.2. แบบประเมินความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ซึ่งได้มาจากการเก็บคะแนน ใบงาน หรือ ชิ้นงาน ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ แบบประเมินมี 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการวาดภาพระบายสี 2) ด้านการใช้วัสดุ 3) ด้านเจตคติ

1.3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เป็นแบบประมาณค่าคะแนน (Rubric score) 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง จำนวน 12 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ดังนี้

2.1. ประเมินทิศชี้แจงเกี่ยวกับการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.2. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนจำนวน 12 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ผู้ศึกษาให้นักเรียนศึกษาตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 แผน ใช้เวลาทำกิจกรรม 12 ชั่วโมง

2.3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) เมื่อสิ้นสุดการเรียน ครบทุกแผนกิจกรรมการเรียนรู้ จึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง โดยใช้แบบประเมินความสามารถที่สร้างขึ้นมาทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนแล้วตรวจให้คะแนน นำคะแนนทั้งสองที่ได้มาเปรียบเทียบกับเพื่อนำผลข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

2.4. สอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เป็นแบบประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านที่ 2 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านที่ 3 ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านที่ 4 ด้านความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ดังนี้ (วิเชียร เกตุสิงห์, 2538)

3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจในระดับมาก

2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจในระดับปานกลาง

1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจในระดับน้อย

เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ เป็นคะแนนเฉลี่ยเป็น 3 ระดับ

2.00-3.00 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

1.50-1.99 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.00-1.49 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย



2.5. นำแบบประเมินความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ชุดเดิม สอดคล้อง (IOC) โดยเลือกคำถามที่มีค่า ดัชนีสอดคล้องตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้น ใช้ได้มีความเหมาะสมหรือมีความสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด แต่ถ้าต่ำกว่า 0.50 แสดงว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาหรือตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด ต้องตัดทิ้งหรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ ผลการตรวจสอบข้อคำถามมีความสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัดโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนเป็นผู้พิจารณาให้คะแนนแต่ละข้อคำถาม แล้วนำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่า พบว่ามีค่าตั้งแต่ 0.60-1.00

2.6. จัดพิมพ์แบบประเมินความพึงพอใจและนำไปประเมินความพึงพอใจนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 29 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างต่อไปนี้

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี โดยการหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ตามเกณฑ์ 80/80

3.2. วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยการทดสอบ (t-test one Sample)

3.3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนในการวิเคราะห์ ข้อมูลมีดังต่อไปนี้
ตอนที่ 1. ประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์ 80/80



ตารางที่ 1

การพัฒนาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ประสิทธิภาพของแผน	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	29	108	99.89	4.97	92.46
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	29	27	25.55	1.15	94.64
สรุปผล			$E_1/E_2 = 92.46/94.64$		

จากตารางที่ 1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 92.46 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 94.64 ดังนั้นการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 92.46/94.64 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ระดับ 80/80

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในการเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย ของคะแนนระหว่างเรียนและ หลังเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2

การเปรียบเทียบความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการ	N	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	t	Sig
แบบประเมินความสามารถ	29	27	22	25.55	1.15	95	77.31	0.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีค่าเฉลี่ยทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แสดงดังตารางที่ 3

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมินความพึงพอใจ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. กิจกรรมเข้าใจง่าย	2.97	0.18	มาก
2. นักเรียนชอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในการเรียน	2.97	0.18	มาก
3. กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	2.93	0.25	มาก
4. นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	2.79	0.48	มาก
5. นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้	2.76	0.50	มาก
6. นักเรียนได้นำความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	2.76	0.57	มาก
7. นักเรียนได้ฝึกความกล้าแสดงออกมากขึ้น	2.69	0.59	มาก
8. นักเรียนได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น	2.86	0.43	มาก
9. นักเรียนชอบกิจกรรมลักษณะนี้เพราะเป็นการเรียนรู้แบบ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	2.79	0.57	มาก
10. นักเรียนชอบวิธีการทดสอบความรู้ เห็นว่ามีความ เหมาะสม	2.90	0.40	มาก
เฉลี่ยรวม	2.84	0.42	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=2.84$, S.D.=0.42) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความพึงพอใจสูงสุดเรียงลำดับดังนี้ 1) กิจกรรมเข้าใจง่าย ($\bar{X}=2.97$, S.D.=0.18), 2) นักเรียนชอบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ในการเรียน ($\bar{X}=2.97$, S.D.=0.18), 3) กิจกรรมสนุกและน่าสนใจ ($\bar{X}=2.93$, S.D.=0.25)



อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อภิปรายไว้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) มีค่าเท่ากับ 92.49/94.64 ซึ่งหมายความว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียนซึ่งได้มาจาก คะแนนใบงาน ชิ้นงาน แสดงว่าการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพของกระบวนการ E_1 ประสิทธิภาพผลลัพธ์ E_2 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80/80 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้รูปแบบเชิงรุก เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีการลงมือปฏิบัติ และการทำกิจกรรมในรูปแบบเชิงรุก ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการลงมือทำใบงาน ชิ้นงาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบเชิงรุกนั้นเป็นไปตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองและร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ที่ดีที่สุดนั้นเกิดจากการสร้างความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง (Construct) โดยการอาศัยความรู้ประสบการณ์ และแนวคิดที่มีอยู่เดิม รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ตามแนวคิดของศาสตราจารย์ ดร.ซิลเบอร์แมน (Silberman, 1996) นักจิตวิทยาการศึกษา เชื่อว่าครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มี กิจกรรมหลากหลายโดยจัดสถานการณ์ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการ ลงมือกระทำ (learning by doing) เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้คิด ลงมือกระทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยตรงด้วยตนเอง จุดเด่นของการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก คือ นักเรียนต้องเป็นศูนย์กลางการจัดการเรียนรู้ เรียนรู้จากการลงมือกระทำ และจากประสบการณ์ตรงที่ได้รับจากการลงมือ ลองผิด และค้นพบวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความสนใจใฝ่รู้ ตื่นเต้นที่จะได้ค้นพบ ซึ่งครูจะสอดแทรกการจัดการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีการคำนึงถึงการเรียนรู้ทั้งกลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่ และรายบุคคล มีการใช้สื่อและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนโดยตรงซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี ขัมมณี (2557) ที่กล่าวว่าจัดการการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ในสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยผ่านการใช้กิจกรรม ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ อย่างหลากหลาย ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจ และความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบ และทุ่มเทเพื่อบรรลุความสำเร็จ สอดคล้องกับปริญญช พรหมภาสิต (2559) ที่ได้รายงานว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก มีเทคนิควิธี ที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้ง



ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนนักศึกษาทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคลการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับอริพัชร วิจิตสถิตรัตน (2565) ได้ศึกษาพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก และ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนทัศนศิลป์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 20 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ วิธีการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินตนเองทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ของผู้เรียนก่อนและหลังการทดลอง พบว่าหลังการทดลองคะแนนสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก พบว่ามีทักษะ สามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ มีค่าเฉลี่ยที่ 3.23 ซึ่งอยู่ในระดับดี เป็นไปตามสมมติฐาน และผู้เรียนมีการสร้างสรรค์ผลงานจากการนำเสนอแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ความเชื่อ/ศรัทธา รูปแบบที่ใช้ในการสร้างสรรค์เป็นแบบรูปธรรมนามธรรม และกึ่งนามธรรม เทคนิคที่ผู้เรียนใช้สร้างสรรค์ผลงานคือ ไข่โปสเตอร์ สีชอล์คน้ำมัน สีน้ำ และการผสม เนื้อหาสาระที่ใช้สร้างสรรค์จะเกี่ยวกับความสุข ความงาม ความสงบ ความศรัทธา และความคิด

2. ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาการจัดกิจกรรมเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เทียบกับเกณฑ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการเรียนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับ จากประสบการณ์ตรง การลงมือปฏิบัติ ผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนแนะนำ ซึ่งมีความสอดคล้องกับกิ่งใจ รัตนแสนศรี.สำราญ กำจัดภัย และ อุษา ปราบหงษ์. (2567) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา และ 2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนระเบียบวิธีวิจัย ที่ใช้ คือ การวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปากอูน (ปากอูนผดุงวิทย) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 70 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 36 คน กลุ่มควบคุม จำนวน 34 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถ ในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์



และแบบวัดจิตวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที ชนิดสองกลุ่มสัมพันธ์กันและการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ที่มาและความสำคัญ 2) แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐาน 3) หลักการ 4) วัตถุประสงค์ 5) กระบวนการเรียนการสอน 6) การวัดและประเมินผล 2. ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น พบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองหลังเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และมีจิตวิทยา ศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) นักเรียนกลุ่มทดลองหลังเรียนมี ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์และมีจิตวิทยา ศาสตร์ สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.42 อยู่ใน ระดับมาก แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก สามารถกระตุ้นให้นักเรียนสนใจปฏิบัติกิจกรรม ทำให้นักเรียนพึงพอใจ ทุกข้อคำถาม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยได้นำ วิธีการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์ เป็นวิธีการสอนลักษณะที่เน้นให้ผู้เรียน เป็นผู้ลงมือปฏิบัติ มีส่วนร่วมใน ทุกๆกิจกรรมกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมา บูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ ขึ้น แสดงถึงความพอใจต่อรายวิชาศิลปะ แนวคิดของ ไพลิน สว่าง เมฆารัตน์ (2552) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจในการเรียนและ ผลการเรียนรู้จะมีความสัมพันธ์กันใน ทางบวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ปฏิบัตินั้นทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนอง ความต้องการทางด้านร่างกาย สอดคล้องกับศิริพร ธนะทรัพย์ทอง. (2565) ได้ศึกษา การศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องเทคนิคการระบายสีน้ำโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกการวิจัย จัดการ เรียนรู้เชิงรุกมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 86.58/94.15 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ 80/80 2. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 17.90 และคะแนน หลังเรียนอยู่ที่ 24.05 ซึ่งนำคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนมาเปรียบเทียบ พบว่า มีค่า t เท่ากับ 23.045 แสดงให้เห็น ว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดย การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ ตั้งไว้ 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก ทั้ง 4 ด้าน คือ 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศการจัดการ เรียนการสอน 3) ด้านการใช้สื่อสารการเรียนการสอน 4) ด้านการวัดผลและประเมินผล ผลการวิเคราะห์ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1. ก่อนการจัดการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ครูผู้สอน ต้อง มีความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างดี มีการวางแผนงานอย่างเป็นขั้นตอน จัดเตรียม สื่อ อุปกรณ์การเรียนสำหรับผู้เรียนให้พร้อม ทั้งนี้ครูผู้สอนต้องทราบข้อมูลเกี่ยวกับตัวผู้เรียนเพื่อ ช่วยเหลือให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

1.2. ในการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบเชิงรุก (Active learning) ในแต่ละขั้นตอน จะมีกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งบางกิจกรรมจำเป็นต้องใช้เวลามาก ปัญหาที่พบเจอคือเวลา เนื่องจากเป็น การเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเชิงประสบการณ์ ดังนั้นผู้สอนต้องมีการจัดสรรเวลาที่ดีมาก ซึ่งการวางแผน และการเตรียมตัวล่วงหน้าสำคัญมาก เช่น การเตรียมพร้อมสถานที่ อุปกรณ์และวัสดุ ประกอบการทำ กิจกรรม ควรมีการปรับระยะเวลาให้มีความเหมาะสมสำหรับการทำกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการออกแบบกิจกรรมแบบเชิงรุก (Active learning) ให้สอดคล้องกับบริบทของ โรงเรียนสภาพแวดล้อมรอบโรงเรียน สภาพสังคม เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาที่ใกล้ ตัวกับผู้เรียน

2.2 ควรมีการศึกษาด้านอื่น ๆ ที่มีผลเกี่ยวข้องต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) เช่น การศึกษาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เจตคติทางด้านศิลปะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพราะมีความจำเป็นต่อการพัฒนาด้านศิลปะ หรือกลุ่มเรียนรู้อื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *คู่มือการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นนิติบุคคล*. กรุงเทพฯ : กระทรวงฯ.
- กระทรวงศึกษาธิการ (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร ชุมชน สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กิ่งใจ รัตนแสนศรี สำราญ กำจัดภัย และ อุษา ปราบหงษ์. (2567). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน วิทยาศาสตร์ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาและการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษา*.วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- ณัฐวรรณ เฉลิมสุข. (2560). *การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์: ส่งเสริมจินตนาการเรียนรู้*. วารสารVeridian E-Journal,Silpakorn University.



- ทิตนา แคมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, หน้า 419 – 420.
- ปริญญช พรหมภาสิต. (2559). เอกสารคู่มือการจัดการเรียนรู้ “Active Learning (AL) for HuSo at KPRU”. กำแพงเพชร : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ไพลิน สว่างเมฆารัตน์. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ
- วัชรรา เล่าเรียนดีและคณะ. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพ การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. นครปฐม: เพชรเกษม ปรีณติงกรุป.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). ค่าเฉลี่ยกับการแบ่งความหมาย: เรื่องง่าย ๆ ที่บางครั้งก็พลาดได้. ข่าวสารการวิจัยการศึกษา. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มวิทยาศาสตร์ หลักสตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- ศิริพร ธนะทรัพย์ทอง สาธิต ทิมวัฒนบรรเทง. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องเทคนิคการระบายสีน้ำ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก. นักศึกษาปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2552) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้.(2560). โรงเรียนและหน่วยงานเครือข่าย BBL,สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2564. <http://www.okmd.or.th/bbl/school-members/>พื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อติพัชร วิจิตสถิตรัตน์ (2565). การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. นครนายก
- Bonwell, C. C. & Eison.J. A. (1991). *Active Learning: Creative Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Reports No. 1. Washington, D.C
- Silberman, M. (1996). *Active learning*. Boston: Allyn & Bacon.