

การพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



อรพินธร แก้วภู

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

พ.ศ.2559

**A Development of Activity Package of Visual Arts Subject
Based on Constructivism for Primary 5 students**

Orapindhorn Kaewphu

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Curriculum and Instruction
College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University**

2016

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ชื่อผู้เขียน	อรพินทร แก้วภู
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเฒ
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)พัฒนาชุดกิจกรรม รายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม 2) หาประสิทธิภาพ ของชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุมนานัน จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์, ชุดกิจกรรมตามแนวคอนสตรัคติวิซึม , แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ , แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสังเกตพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม พบว่า นักเรียนมีความสามารถแบ่งเป็น 4 กลุ่มกลุ่มที่มีนักเรียนผ่านทั้งกิจกรรมและชิ้นงาน คือ กลุ่มที่ 4 มีจำนวนนักเรียน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09 ส่วนกลุ่มที่มีนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่านและชิ้นงานไม่ผ่านคือกลุ่มที่ 1 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78

2. ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม มีประสิทธิภาพ 77.91/78.69 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

3. ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมโดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.17

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรม , วิชาทัศนศิลป์ , คอนสตรัคติวิซึม

Thesis Title	A Development of Activity Package of Visual Arts Subject based on Constructivism based on Constructivism for Primary 5 students.
Author	Orapindhorn Kaewphu
Thesis Advisor	Asst.Prof Dr. AnchaliThongaime
Department	Curriculum and Instruction
Academic Year	2015

ABSTRACT

This research was an experimental research . The aims of this research were to : (1) develop the activity package of visual arts subject for primary 5 students based on constructivism , (2) determine the efficiency of the activity package of visual arts subject , (3) study the satisfaction of the students toward the activity package . The target group included 23 primary 5 students of Sumanan school selected by the purposive sampling . The research instruments were visual arts learning plans , the activity package based on constructivism , creative works assessment form , satisfaction questionnaire , behavior observations form . The statistics used were percentage , mean , and standard deviation .

The findings of this research revealed as follows :

1. The results of learning development by using the activity package were classified students to 4 groups . The group that passed both of activity and work was the fourth group which included 6 students (26.09%) and the group that fail both of activity and works was the first group included 8 students (34.78%)
2. The efficiency of the activity package based on Constructivism was 77.91/78.69 higher than the expected criterion , 75/75
3. The satisfaction of students toward the activity package was at the highest level average of 4.17

Keywords : Activity Package , Visual arts Subject , Constructivism

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.อัญชลี ทองเฒ เป็นอย่างสูงที่กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมทั้งความกรุณาที่ท่านได้ทุ่มเทเวลาตรวจร่างเค้าโครง และเนื้อหาวิทยานิพนธ์โดยละเอียด อีกทั้งให้คำแนะนำและความเห็นที่เป็นประโยชน์ในวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยยังได้รับคำแนะนำที่มีคุณค่าจาก ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ไพฑูรย์ สินลารัตน์ , ผศ.ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์ และดร. อสมา มาตยาบุญ ที่ทั้งสามท่านได้กรุณาเป็นประธานกรรมการ และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบคุณ ดร.เอกพล สุมนันท์กุล ผู้อำนวยการโรงเรียนสุมนานัน ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยได้ฝึกปฏิบัติการสอนตลอดปีการศึกษา และให้คำปรึกษาในหลายๆด้าน ขอขอบคุณคุณครูสดศรี หอมกระจ่าย ซึ่งท่านได้กรุณารับเป็นครูพี่เลี้ยงของผู้วิจัยตลอดปีการศึกษาและให้คำปรึกษาต่างๆระหว่างการฝึกปฏิบัติการสอนตลอดจนการทำวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณบุพการีของผู้วิจัยที่ห่วงใย และเฝ้ารอคอยความสำเร็จ อีกทั้งเป็นกำลังใจ และแรงใจสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยเข้าศึกษาในระดับปริญญาโทนี้ ขอขอบคุณญาติพี่น้อง เพื่อนๆ และลูกศิษย์ที่ไม่อาจระบุชื่อได้ทั้งหมด ที่เป็นห่วง ให้กำลังใจ และให้ความร่วมมือกับผู้วิจัยตลอดมา

อรพินธร แก้วภู

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ม
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	น
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา.....	6
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับชุดกิจกรรม.....	8
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะและทัศนศิลป์.....	18
2.4 แนวคิดและทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม.....	20
2.5 การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม.....	28
2.6 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	28
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	36
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	37
3.1 ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย.....	37
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	37
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
3.4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	39
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	39
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	39
4. ผลการศึกษา.....	43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5. สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	57
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	59
5.2 อภิปรายผล.....	60
5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย.....	62
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	63
5.5 ข้อเสนอแนะจากข้อค้นพบ.....	63
5.6 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้.....	64
5.7 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	64
บรรณานุกรม.....	65
ภาคผนวก.....	73
ประวัติผู้เขียน.....	106

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 คะแนนประเมินผลงานนักเรียนของแต่ละชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ จำนวน 5 ชุด.....	44
4.2 คะแนนชิ้นงานของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม.....	45
4.3 เปรียบเทียบคะแนนชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์จำนวน 5 ชุด กับ คะแนนชิ้นงานหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์.....	47
4.4 คะแนนระหว่างเรียนจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมและคะแนนชิ้นงาน หลังใช้ชุดกิจกรรม.....	49
4.5 ผลคะแนนการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 23 คน.....	50
4.6 พฤติกรรมเป็นกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	52
4.7 ผลจากคะแนนการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม และคะแนนชิ้นงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์.....	53
4.8 ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม.....	55

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 4 มาตรา 22 ว่าด้วย การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ กล่าวคือ ต้องยึดหลักนักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนเพราะอาจจะสร้างปัญหาเชิงกฎหมายในการบังคับใช้และการตีความ นอกจากนั้นในปรัชญาการเรียนการสอนควรหลีกเลี่ยงแนวคิดแบบที่แยกขั้วระหว่างการเรียนของนักเรียนและการสอนของครู มาตรา 22 จึงกล่าวอย่างเป็นกลางๆไว้โดย "ถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด" การพัฒนาคนมีความสำคัญต่อการพัฒนาโลกและสังคม จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันการพัฒนาคนมีหลากหลายรูปแบบที่มีการปรับปรุงวิธีการพัฒนาคนให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามเป้าหมายมากที่สุด ดังนั้นหากการพัฒนาคนที่ทำให้ได้พัฒนาระบบความคิดและการเรียนรู้หรือการสร้างความรู้ด้วยตนเองนั้น อาจจะเริ่มต้นจากการพัฒนานักเรียนจากวิชาที่เน้นการปฏิบัติและสามารถเรียนรู้ได้จากการปฏิบัติอย่างแท้จริงและเห็นได้ชัดมากที่สุดคือ วิชาทัศนศิลป์ วิชาทัศนศิลป์เป็นศาสตร์ที่ต้องใช้ไหวพริบ และความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาความรู้ของตนเอง สร้างองค์ความรู้ของตนเองจากการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งเป็นการใช้สมองทั้งสองซีกช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีทั้งเหตุผลและการคิดที่แตกต่างอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นหากเราจะพัฒนาคนที่จะทำให้ไปสู่เป้าหมาย ควรจะเห็นถึงความสำคัญของทักษะที่ต้องฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยเสริมสร้างให้นักเรียนได้เติบโตเป็นบุคคลที่เพียบพร้อมและมีความรู้ที่สามารถพัฒนาตนเองได้ขึ้นเรื่อยๆ

การเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมหรือทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงานมีผู้นำมาใช้ในประเทศไทยอย่างจริงจังและเป็นรูปธรรมก็คือ ชัยอนันต์ สมุทวณิช ได้นำทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมมาศึกษาวิจัยและใช้ในการเรียนการสอนโดยนำเอาโปรแกรม Microword, Robot Design และPluto มาให้นักเรียนได้รู้จักการเขียนคำสั่งและสร้างงานตามที่ตนเองต้องการซึ่งการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม การใช้สื่อเพื่อช่วยนักเรียนในการสร้างสรรค์ชิ้นงานแสดงการสร้างองค์ความรู้สื่อที่ว่านี้ไม่จำเป็นจะต้องใช้เฉพาะแต่สื่อและ

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมอไป หากแต่เราสามารถใช้สื่อวัสดุทุกอย่างที่มีอย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์องค์ความรู้ได้

คอนสตรัคติวิซึม เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ของผู้เรียนโดยผู้เรียนเองเชื่อว่าการเรียนรู้หรือการสร้างความรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้โดยการนำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้รับ มาเชื่อมโยงกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมและสร้างเป็นความเข้าใจของตนเอง มิใช่เป็นเพียงการจดจำมาเท่านั้นแต่ละบุคคลอาจสร้างความหมายที่แตกต่างกัน เพราะมีประสบการณ์หรือความรู้ความเข้าใจเดิมที่แตกต่างกัน ฉะนั้นจะเห็นได้ว่าแนวคิดคอนสตรัคติวิซึมนี้จะสามารถช่วยในเรื่องของการพัฒนาตามความสามารถของแต่ละบุคคลตามศักยภาพและความถนัดของตนเอง เนื่องจากแต่ละคนจะมีวิธีการสร้างองค์ความรู้เป็นของตนเอง ซึ่งก็ทำให้สามารถเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างคงทน และสิ่งที่สามารถช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม อาจเริ่มจากการสร้างนวัตกรรมใหม่สำหรับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนและให้นักเรียนได้มีองค์ความรู้เป็นของตนเอง คือ การเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรม

แคปเฟลอร์และแคปเฟลอร์ (Kapfer ; &Kapfer. 1972 : 3-10) ได้ให้ความหมายของคำว่าการเรียนไว้ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้จนบรรลุพฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ส่วนเนื้อหาที่นำมาสร้างชุดการเรียนนำมาจากขอบข่ายความรู้ที่หลักสูตรกำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งต้องสื่อความหมายให้แก่ผู้เรียนอย่างชัดเจนจนผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นระบบการผลิตและการนำสื่อการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่ออย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อสร้างความสนใจสื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหาอันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิดสื่อการสอนเหล่านี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าสื่อประสมนำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (วิชัย วงษ์ใหญ่ , 2525)

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
2. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
3. ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์มีพัฒนาการเรียนรู้ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สูงขึ้นหลังใช้ชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่กำหนดไว้
2. ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม มีประสิทธิภาพ $E1/E2 = 75/75$ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2520, น.135)

1.4 ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุมนานัน จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์
2. พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

1.5 นิยามศัพท์

พัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ หมายถึง สื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบ การเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ (1) จังหวะสร้างสรรค์ (2) สื่อศิลป์ (3) สาดเส้นเล่นสี (4) สีเส้นและวรรณะ (5) จินตศิลป์

แนวคอนสตรัคติวิซึม หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง มิใช่ได้มาจากผู้สอนและในการสร้างความรู้ขึ้น ผู้เรียนต้องได้สิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา เป็นสิ่งที่ต้องสัมผัสได้ ทำให้ผู้อื่นมองเห็นได้จะมีผลทำให้ผู้เรียนใช้ความคิด มีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองอย่างจริงจัง และประจักษ์ชัดว่าตนเองมีความรู้เพียงพอแล้วหรือยัง โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ตลอดจนผู้เรียนสามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นรูปธรรม

วิชาทัศนศิลป์ หมายถึง วิชาที่อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นการเรียนการสอนที่เน้นในด้านการฝึกทักษะพื้นฐานต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงกระบวนการในการออกแบบผลงาน

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2558 โรงเรียนสุมนานัน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการสอน ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. แนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นอื่นๆ

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า เอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้นำเสนอตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา
 - 2.1.1 พัฒนาการทางอารมณ์
 - 2.1.2 พัฒนาการทางสังคม
 - 2.1.3 พัฒนาการทางความคิดสติปัญญา
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับชุดกิจกรรม
 - 2.2.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
 - 2.2.2 ประเภทของชุดกิจกรรม
 - 2.2.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม
 - 2.2.4 ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม
 - 2.2.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะและทัศนศิลป์
 - 2.3.1 ความหมายของศิลปะ
 - 2.3.2 ความหมายของทัศนศิลป์
 - 2.3.3 สาขาของทัศนศิลป์
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม
 - 4.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
 - 4.2 แนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม
 - 4.3 การออกแบบการสอนตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม
 - 4.4 บทบาทและคุณสมบัติที่ครูควรมีในการสอนแบบคอนสตรัคติวิซึม(Constructivism)
 - 4.5 บทบาทของผู้เรียนในการสอนแบบคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism)
- 2.5 การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม

2.6 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

2.6.2 ทฤษฎีความพึงพอใจ

2.6.3 การวัดความพึงพอใจ

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา

2.1.1 พัฒนาการทางอารมณ์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ วัยรุ่นอยู่ในขั้นพอใจในการรักเพศตรงข้าม (genital stage) ความพึงพอใจและความสุขต่างๆ เป็นแรงขับมาจากวุฒิภาวะทางเพศ เริ่มสนใจเพศตรงข้ามมีแรงจูงใจที่จะรักผู้อื่น ต้องการอิสระจากพ่อแม่มากขึ้น เด็กชายจะเลียนแบบพ่อ เด็กหญิงจะมีการเลียนแบบแม่ (ทิพย์ภา เชนฐ์เขวลิต, 2541)

อารมณ์ของวัยรุ่นเป็นอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย อ่อนไหวง่าย เข้าอารมณ์ มีอารมณ์รุนแรง การควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี บางครั้งเก็บกด บางคราวมั่นใจสูง บางครั้งพลุ่งพล่าน ลักษณะอารมณ์เหล่านี้เรียกกันว่า พายุบุแคม (Storm and stress) (สุชา จันทน์เอม, 2536 ; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538) เพราะลักษณะอารมณ์แบบนี้จึงมีความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้ง่ายทำให้วัยรุ่นจึงคิดว่าผู้ที่เข้าใจตนเองดีที่สุดคือเพื่อนในวัยเดียวกัน เนื่องจากมีความคิดเห็นที่เป็นไปทางเดียวกัน ขอบรับกันและกัน การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นนี้มีผลมาจากหลายปัจจัยประกอบกัน เช่น การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย การปรับพฤติกรรมการแสดงออกจากการเป็นเด็กเข้าสู่การเรียนรู้บทบาทของการเป็นผู้ใหญ่ สังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เป็นต้น

2.1.2 พัฒนาการทางสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริกสัน วัยรุ่นอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 5 คือ ความมีเอกลักษณ์ประจำตัวหรือความสับสนในบทบาทของตนเอง (identity vs. identity diffusion) เป็นวัยที่พัฒนาเอกลักษณ์ของตนเอง มีจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง สังคมของเด็กคือกลุ่มเพื่อน จะยึดแบบจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลที่ตรงกับอุดมคติ อาจเกิดความขัดแย้งด้านสัมพันธภาพกับผู้ใหญ่ และเกิดความสับสนทางจิตใจ หากไม่สามารถแก้ไขความสับสนนี้ได้ เด็กจะเป็นคนที่มีบุคลิกภาพสับสน ไม่มั่นคงความสัมพันธระหว่างเพื่อน วัยรุ่นมีความต้องการในการที่จะเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและสังคมรอบ ๆ ตัว มีการรวมกลุ่มเพื่อนรุ่นเดียวกัน ซึ่งส่วนใหญ่มีความคิดหรือทำอะไรคล้าย ๆ กัน ช่วยเหลือกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันเมื่ออยู่ในกลุ่ม กลุ่มเพื่อนนี้

จะมีอิทธิพลมากต่อทัศนคติ ความสนใจ และพฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่น วัยรุ่นมักมีความคิดว่าความคิดเห็นของคนอื่น ๆ ไม่มีความสำคัญเท่ากับความเห็นของกลุ่ม และมีความต้องการให้ผู้ใหญ่ยอมรับกลุ่มเพื่อนของตนด้วย

ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างเพศ เมื่อเด็กอายุประมาณ 13–14 ปี เด็กหญิงเริ่มสนใจเด็กชายและพยายามที่จะเรียกร้องความสนใจจากเด็กชาย แต่เด็กชายยังไม่มีความรู้สึกนี้เมื่อเด็กชายอายุประมาณ 14–16 ปี จะเริ่มสนใจเพศตรงข้ามและบางคนเริ่มแยกตัวไปสนิทสนมกับเพศตรงข้าม วัยรุ่นหญิงจะพินิจพิเคราะห์เรื่องการแต่งกายอย่างมาก เอาใจใส่เรื่องรูปร่างความสวยงามของหน้าตา เช่นเดียวกันวัยรุ่นชายก็มีพฤติกรรมที่มุ่งให้วัยรุ่นหญิงสนใจตนเอง เช่น แวหรือหยอกล้อวัยรุ่นหญิง ในวัยรุ่นที่มีรูปร่างหน้าตาสวย เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนมักจะไม่มีปัญหาแต่ในวัยรุ่นที่มีความคิดว่าตนเองแตกต่างจากเพื่อน มีปมด้อยเรื่องรูปร่างหน้าตา มักจะต้องแสดงพฤติกรรมอื่นให้เป็นที่น่าสนใจของเพศตรงข้ามเมื่อวัยรุ่นชาย และหญิงมีความสนใจซึ่งกันและกัน ทั้งสองฝ่ายเริ่มให้ความสำคัญต่อการแสดงออกของบทบาททางเพศ ความสนใจและความสนิทสนมกับเพื่อนต่างเพศนี้อาจยังยืนไปจนกระทั่งมีการแต่งงานเกิดขึ้นในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

2.1.3 พัฒนาการทางความคิดสติปัญญา

เด็กวัยรุ่นมีการเจริญเติบโตของสมองอย่างเต็มที่ พัฒนาการทางด้านความคิดสติปัญญาเป็นไปอย่างรวดเร็วสามารถเข้าใจเรื่องที่เป็นนามธรรมได้ มีความคิดกว้างไกล พยายามแสวงหาความรู้ใหม่ๆ มีจินตนาการมากและมีความเชื่อมั่นในความคิดของตนอย่างมาก

พัฒนาการทางความคิดตามแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget, 1958 cited in Lefrancois, 1996) เด็กวัยรุ่นพัฒนาความคิดจากความคิดแบบรูปธรรม (concrete) มาจากวัยเด็กมาสู่กระบวนการพัฒนาความคิดแบบเป็นเหตุผล เป็นรูปแบบชัดเจน (Cognitive thought phase หรือ Formal operation period) ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ สามารถคิดอย่างมีเหตุผลโดยไม่ใช้วัตถุเป็นสื่อ มีการคิดแบบใช้ตรรกะจากเงื่อนไขที่กำหนด การคิดแบบใช้เหตุผลเชิงสัดส่วน การคิดแบบแยกตัวแปรเพื่อสรุปผล การคิดแบบใช้เหตุผลสรุปเป็นองค์รวม การคาดการณ์อนาคตได้โดยมองย้อนอดีต (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538 ; ทิพย์ภา เศรษฐ์ชาวลิต, 2541) ความคิดแบบตัวเองเป็นศูนย์กลางในวัยรุ่น (Adolescent egocentrism) คือจะคิดว่าพฤติกรรมของตนถูกเฝ้ามองจากบุคคลอื่น ให้ความสำคัญอย่างมากต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ของบุคคลอื่น (The Imagination Audience) โดยเฉพาะในเรื่องการแต่งกาย ทรงผม และรูปร่างของตน วัยรุ่นมักคาดหวังว่าสิ่งที่ตนแสดงออกว่าสนใจ ชอบ บุคคลอื่นจะต้องรู้สึกเช่นนั้นด้วย และวัยรุ่นมีความคิดฝัน มีจินตนาการว่าตนเป็นคนเก่ง (hero) และมีโลกส่วนตัว (The Personal Fable)

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

2.2.1 ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดการเรียนรู้หรือชุดกิจกรรมมาจากคำว่า Instructional Packages หรือ Learning Packages เดิมทีเคยมีคำใช้คำว่าชุดการสอนเพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอนแต่ต่อมาแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นนักการศึกษาจึงเปลี่ยนมาใช้คำว่าชุดการเรียนรู้เพราะการเรียนรู้เป็นกิจกรรมของนักเรียนและการสอนเป็นกิจกรรมของครูกิจกรรมของครูและนักเรียนจะต้องเกิดคู่กัน (บุญเกื้อ คอรวาเวช, 2542, น. 91) และในการวิจัยผู้วิจัยใช้แบบฝึกซึ่งเป็นกิจกรรมหนึ่งของชุดกิจกรรมดังนั้นการทำกิจกรรมต่างๆในชุดแบบฝึกก็คือการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

ชุดกิจกรรมเป็นสื่อ วัสดุธรรมที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนของครูหรือประกอบการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อใช้ในการเรียนการสอนตามปกติหรือเพื่อแก้ปัญหานักเรียนที่เรียนไม่ทันหรือเรียนรู้ช้าซึ่งมีรายละเอียดในการจัดทำดังนี้การสร้างชุดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพสำหรับนำไปใช้กับนักเรียนนั้นต้องอาศัยหลักจิตวิทยาในการเรียนรู้และทฤษฎีการเรียนรู้ที่เป็นแนวคิดพื้นฐานของการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสรุปได้ดังนี้

ทิสนา แคมณี (2550, น. 51) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Classical Connectionism) ซึ่งตั้งกฎแห่งการเรียนรู้สรุปได้ดังนี้

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนมีความพร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจ
2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อยๆกระทำซ้ำๆด้วยความเข้าใจจะทำให้การเรียนรู้แน่นคงทนถาวร
3. กฎแห่งผลลัพธ์ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะทำซ้ำต่อไป

วิไลวรรณ วิภาจักษณ์กุล (2549, น. 155) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism theory) การสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเองมีความเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดจากการผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ (Active Process) ความรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเองและความรู้เก่ากับโครงสร้างทางสติปัญญาของตนโดยมีครูเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกช่วยให้ผู้เรียนจะต้องใช้กระบวนการทางสติปัญญาในการดูซึมหรือดูดซับและปรับโครงสร้างความรู้ใหม่และความรู้เก่ากับโครงสร้างทางสติปัญญาของตนโดยมีครูเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเองด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สังเกตได้สำรวจจนพบปัญหาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ความคิดที่ยังไม่สมบูรณ์ให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น

อุษา รัตนบุปผา (2547, น. 16) ได้สรุปไว้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวเองตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆตามความสามารถของแต่ละบุคคล นอกจากนี้แล้วยังทราบผลการปฏิบัติกิจกรรมนั้นอย่างรวดเร็วทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายหรือเกิดความท้อแท้ในการเรียนเพราะผู้เรียนสามารถกลับไปศึกษาเรื่องที่ตนเองยังไม่เข้าใจใหม่โดยไม่ต้องกังวลว่าจะทำให้เพื่อนเสียเวลาคอยหรือตามเพื่อนไม่ทัน

ศิริณา อธิสุวรรณศิลป์ (2548, น. 27) ชุดกิจกรรมหมายถึงสื่อการสอนที่ครูสร้างขึ้นประกอบด้วยสื่อวัสดุอุปกรณ์หลายชนิดประกอบเข้ากันเป็นชุดเพื่อเกิดความสะดวกต่อการใช้ในการเรียนการสอนและทำให้การเรียนการสอนบรรลุผลตามเป้าหมายของการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์

ณภัทร พุทธสรณ์ (2551, น. 21) ชุดกิจกรรมหมายถึงชุดการเรียนการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการจัดการเรียนการสอนรูปแบบต่างๆ มีลักษณะเป็นชุด โดยผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเองมีครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำในแต่ละชุดประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้แบบทดสอบที่นำหลักการทางจิตวิทยามาใช้ประกอบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

นลินี อินดีคำ (2551, น. 13) กล่าวว่าชุดกิจกรรมคือการนำสื่อการสอนหลายอย่างมาประสมกันเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาวิชาให้แก่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนที่ตั้งไว้โดยให้ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเองหรือทั้งผู้เรียนและผู้สอนใช้ร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพชรรัตดา เทพพิทักษ์ (2545, น. 30) กล่าวว่าชุดกิจกรรมคือชุดการเรียนหรือชุดการสอนนั่นเองซึ่งหมายถึงสื่อการสอนที่ครูเป็นผู้สร้างประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์หลายชนิดและองค์ประกอบอื่นเพื่อให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยครูเป็นผู้แนะนำช่วยเหลือและมีการนำหลักการทางจิตวิทยาใช้ในการประกอบการเรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

พวงเพ็ญ สิงห์โตทอง (2548, น. 10) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมว่าเป็นการรวบรวมสื่อการเรียนสำเร็จรูปไว้เป็นชุดเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองได้อย่างสะดวกตามขั้นตอนที่กำหนดเพื่อบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้เป็นการเรียนที่เน้นความสามารถส่วนบุคคลผู้เรียนมีอิสระและพึ่งพาผู้สอนน้อยที่สุดภายในชุดประกอบด้วยสื่อต่างๆที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนตลอดเวลาทำให้เกิดทักษะกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์หลายชนิดและ

องค์ประกอบอื่นที่ก่อให้เกิดความสมบูรณ์ในตัวเองโดยที่ผู้สร้างได้รวบรวมและจัดอย่างเป็นระบบไว้เป็นกลุ่มและสร้างไว้เพื่อจุดประสงค์ใดจะมีชื่อเรียกตามการใช้งานนั้นๆ เช่น ถ้าสร้างเพื่อการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครูใช้ประกอบการสอนโดยเปลี่ยนบทบาทให้ครูพูดน้อยลงนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้นเรียกว่าชุดกิจกรรมสำหรับครู แต่ถ้าให้ผู้เรียนเรียนจากชุดกิจกรรมนี้เรียกว่าชุดกิจกรรมในการสร้างชุดกิจกรรมจะพิจารณาจาก 1) ใช้สื่อหลายชนิดตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ 2) เหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน 3) เหมาะสมกับการตอบสนองของผู้เรียน 4) เป็นสื่อที่จัดหาได้ไม่ยาก

ดำรงศักดิ์ มีวรรณ (2552, น. 17) สรุปไว้ว่าชุดกิจกรรมคือการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แก้ปัญหาด้วยตนเองมีอิสระในการเรียนรู้โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยครูต้องเป็นผู้วางแผนกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์การเรียนรู้สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูมีหน้าที่ให้คำปรึกษา

นพคุณ แดงบุญ (2552, น. 16) สรุปไว้ว่าชุดกิจกรรมหมายถึงสื่อการสอนที่ผู้สอนสร้างขึ้นประกอบด้วยสื่อวัสดุอุปกรณ์หลายชนิดประกอบเข้ากันเป็นชุดเพื่อเกิดความสะดวกต่อการใช้ในการเรียนการสอนและทำให้การเรียนการสอนบรรลุผลตามเป้าหมายของการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์

ประเสริฐ ลำเภารอด (2552, น. 12) สรุปไว้ว่าชุดกิจกรรมหมายถึงชุดการเรียนการสอนประเภทสิ่งตีพิมพ์และกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยกระบวนการกลุ่มประกอบด้วย 9 องค์ประกอบได้แก่ 1) ชื่อกิจกรรม 2) คำชี้แจง 3) จุดประสงค์ 4) เวลาที่ใช้ 5) วัสดุอุปกรณ์ 6) เนื้อหาและใบความรู้ 7) สถานการณ์ 8) กิจกรรม 9) แบบทดสอบท้ายกิจกรรม

กู๊ด (Good. 1973, p. 306) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมหมายถึงโปรแกรมทางการสอนทุกอย่างที่จัดไว้เฉพาะมีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอนอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนคู่มือครูเนื้อหาแบบทดสอบข้อมูลที่เชื่อถือได้มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนไว้อย่างชัดเจนชุดกิจกรรมนี้ครูเป็นผู้จัดให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษาและฝึกฝนด้วยตนเองโดยครูเป็นผู้คอยแนะนำเท่านั้น

ดวน (Duane. 1973, p. 169) กล่าวถึงชุดการเรียนว่าเป็นการเรียนรายบุคคล (Individualized instruction) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้สัมฤทธิ์ผลทางการเรียนตามเป้าหมายผู้เรียนจะเรียนตามอัตราความสามารถและความต้องการของตน

แคปเฟลเลอร์และแคปเฟลเลอร์ (Kapfer ; & Kapfer. 1972, p. 3-10) ได้ให้ความหมายของคำว่าชุดการเรียนไว้ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้จนบรรลุพฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ส่วนเนื้อหาที่นำมาสร้างชุดการเรียนนำมาจากขอบข่ายความรู้ที่หลักสูตรกำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ซึ่งต้องสื่อความหมาย

ให้แก่ผู้เรียนอย่างชัดเจนจนผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายชุดกิจกรรมที่กล่าวมานั้นสรุปได้ว่าชุดกิจกรรมคือชุดของสื่อประสมที่มีการนำสื่อและกิจกรรมหลายๆอย่างมาประกอบกันเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนมีความสมบูรณ์ในตนเองทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพพร้อมทั้งเตรียมความพร้อมก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาจทำให้ประสบความสำเร็จในการสอน

2.2.2 ประเภทของชุดกิจกรรม

บุญเกิด ควรวาเวช (2545, น. 94 – 95 ; อ้างถึงในศิริภาอิฐสุวรรณศิลป์ 2548, น. 27) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ 3 ประเภทดังนี้

1. ชุดกิจกรรมสำหรับประกอบการบรรยายสำหรับครูใช้เป็นตัวกำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนให้ครูใช้ประกอบการบรรยายเพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้ลดน้อยลงและเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมมากขึ้นชุดกิจกรรมนี้จะมีเนื้อหาหน่วยเดียวใช้กับนักเรียนทั้งชั้น

2. ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่มชุดกิจกรรมนี้มุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกันชุดกิจกรรมนี้จะประกอบด้วยชุดกิจกรรมย่อยที่มีจำนวนเท่ากับศูนย์กิจกรรมนั้นผู้เรียนอาจจะต้องการความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อยในระยะเริ่มต้นนั้นในขณะทำกิจกรรมหากมีปัญหาผู้เรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ

3. ชุดกิจกรรมเป็นรายบุคคลเป็นชุดกิจกรรมที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้นความสามารถของแต่ละบุคคลเมื่อจบแล้วจะทำการทดสอบประเมินความก้าวหน้าและศึกษาชุดอื่นต่อไปตามลำดับเมื่อมีปัญหาจะปรึกษากันได้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือทันทีในฐานะผู้ประสานงานหรือผู้ชี้แนะแนวทาง

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, น. 142) กล่าวถึงประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครูที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการสอนให้ครูได้ใช้ประกอบการสอนแบบบรรยายโดยมีหัวข้อเนื้อหาที่จะบรรยายและกิจกรรมที่จัดไว้ตามลำดับขั้นตอนสื่อที่ใช้อาจเป็นสไลด์ประกอบเสียงบรรยายในแถบเสียงแผนภูมิ ภาพยนตร์และกิจกรรมกลุ่ม

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมกลุ่มมุ่งให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันซึ่งอาจจัดการเรียนการสอนเป็นศูนย์การเรียนโดยวางเค้าโครงเรื่องจัดประเด็นเนื้อหาหน่วยความรู้ที่เป็นอิสระจากกันสามารถเรียนรู้จบในหน่วยความรู้แต่ละเรื่องที่มีสัดส่วนเนื้อหาใกล้เคียงกันอาจจัด

หน่วยความรู้ให้ได้ประมาณ 3 – 5 เรื่องตามสัดส่วนของการแบ่งประเด็นเนื้อหาแต่ละเรื่องและเวลาที่ใช้ศึกษาในแต่ละศูนย์กิจกรรมในศูนย์จัดในรูปแบบเรียนเป็นรายบุคคลหรือเรียนร่วมกันเป็นกลุ่ม มีสื่อการเรียนบทเรียนแบบฝึกครบบตามจำนวนนักเรียนในแต่ละศูนย์

3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคลเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนเพื่อให้เรียนรู้ด้วยตนเองตามลำดับนั้นความสามารถของแต่ละคนเมื่อเรียนจบแล้วจะทดสอบประเมินผลความก้าวหน้าแล้วจึงศึกษาชุดอื่นๆต่อไปตามลำดับถ้ามีปัญหา นักเรียนสามารถปรึกษากันได้โดยผู้สอนพร้อมที่จะช่วยเหลือแนะนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองไปได้ถึงขีดสุดของความสามารถเป็นรายบุคคล

ระพินทร์ โพธิ์ศรี (2547) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมได้ดังนี้ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self study package) คือชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปศึกษาด้วยตนเองโดยไม่มีครูเป็นผู้สอนเช่นบทเรียนสำเร็จรูปชุดการเรียนรู้แบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือชุดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายเว็ลด์ไวด์เว็บชุดการเรียนรู้การสอนคือชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้เช่นชุดฝึกอบรมหรือชุดการสอนต่างๆ

จากแนวคิดดังกล่าวมาสรุปได้ว่าการแบ่งประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งตามลักษณะของผู้ใช้โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยตอบสนองความต้องการและความสามารถของนักเรียนแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันเพื่อให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละประเภทจะมีคำแนะนำวิธีการใช้และการทำกิจกรรมต่างๆเป็นไปอย่างมีระบบมีขั้นตอนจากง่ายไปสู่ยากทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จได้ด้วยตนเองและเป็นไปในแนวเดียวกันทั้งนี้เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่แน่นอนและชัดเจนในการที่จะให้นักเรียนทำกิจกรรมและแสดงพฤติกรรมเป็นไปตามเป้าหมายที่ต้องการจะประเมินชุดกิจกรรมมีลักษณะอยู่ 2 ลักษณะคือชุดกิจกรรมที่นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองและชุดกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน

2.2.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบที่ต่างกันตามที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

ฮุสตันและคนอื่นๆ (Houston ; Other. 1972, p. 10-15) กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. คำชี้แจง (prospectus) อธิบายถึงความสำคัญของจุดมุ่งหมายขอบข่ายในส่วนชุดกิจกรรมสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องรู้ก่อนและขอบข่ายของกระบวนการเรียนทั้งหมดในชุดกิจกรรม

2. จุดมุ่งหมาย (objectives) คือข้อความที่แจ่มชัดและไม่กำกวมที่กำหนดว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จอะไรหลังจากเรียนแล้ว

3. การประเมินผลเบื้องต้น (pre – assessment) มีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือเพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนอยู่ในระดับใดในการเรียนการสอนนั้นและดูว่าสัมฤทธิ์ผลตามความมุ่งหมายเพียงใด การประเมินผลเบื้องต้นนี้อาจอยู่ในรูปแบบของการทดสอบข้อเขียนปากเปล่าการทำงานปฎิบัติการ ตอบสนองหรือคำถามง่ายๆเพื่อให้รู้ถึงความต้องการและความสนใจ

4. การกำหนดกิจกรรม (enabling activities) คือการกำหนดแนวทางและวิธีเพื่อไปสู่จุดหมายที่วางไว้โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นด้วย

5. การประเมินผลขั้นสุดท้าย (post – assessment) เป็นข้อสอบเพื่อวัดผลหลังเรียน
ทิสนา เขมมณี (2534, น. 10-12) กล่าวว่าชุดกิจกรรมประกอบด้วยส่วนต่างๆดังนี้

1. ชื่อกิจกรรมประกอบด้วยหมายเลขกิจกรรมชื่อของกิจกรรมและเนื้อหา
2. คำชี้แจงเป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

3. จุดมุ่งหมายเป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้นแนวคิดเป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้นส่วนนี้ควรได้รับการย้ำและเน้นเป็นพิเศษ

4. สื่อเป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรมเพื่อช่วยให้ครูทราบว่าต้องเตรียมอะไรบ้าง

5. เวลาที่ใช้เป็นการระบุจำนวนเวลาโดยประมาณว่ากิจกรรมนั้นควรใช้เวลาเท่าใด

6. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมเป็นส่วนที่ระบุวิธีการดำเนินกิจกรรมเป็นขั้นตอนเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

7. ภาคผนวกในส่วนนี้คือตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมและข้อมูลอื่นๆที่จำเป็นสำหรับครูรวมทั้งเฉลยแบบทดสอบ

บุญชม ศรีสะอาด (2541, น. 95) และบุญเกื้อ วรหาเวช (2545, น. 95-96) กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมเป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดกิจกรรมศึกษาและปฏิบัติตามเพื่อบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพอาจประกอบด้วยแผนการสอนสิ่งที่ผู้สอนต้องเตรียมก่อนสอนบทบาทผู้เรียนและการจัดชั้นเรียน

2. บัตรงานเป็นบัตรที่มีคำสั่งว่าจะให้ผู้เรียนปฏิบัติอย่างไรบ้างโดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

3. แบบทดสอบวัดผลความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับตรวจสอบว่าหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมแล้วผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

4. สื่อการเรียนต่างๆเป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษามีหลายชนิดประกอบกันอาจเป็นประเภทสิ่งพิมพ์เช่นบทความเนื้อหาเฉพาะเรื่องจุลสารบทเรียนโปรแกรมหรือประเภทโสตทัศนอุปกรณ์เช่นรูปภาพแผ่นภูมิต่างๆเทปบันทึกเสียงฟิล์มสตริปสไลด์ของจริง เป็นต้น

กรีน (Green,1976, p. 38-47) การสอนวิทยาศาสตร์สำหรับผู้เรียนในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาเมื่อผู้สอนมีการนำอุปกรณ์ต่างๆเข้ามาใช้ในการสอนต้องมีการพัฒนาให้เหมาะสมกับหลักสูตรและเป้าหมายเน้นให้เด็กได้ค้นพบความจริงด้วยตนเองได้ทำงานด้วยตนเองตามความยากง่ายอย่างเหมาะสมการจัดการเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพดังนั้นจึงเสนอรูปแบบการสร้างชุดการเรียนในการสอนวิทยาศาสตร์ด้วยตนเองไว้ดังนี้

1. บัตรคำถามคำตอบซึ่งนำไปใช้ก่อนและหลังเรียนเพื่อศึกษาว่าผู้เรียนรู้หรือไม่รู้เรื่องเกี่ยวกับงานที่ทำมาก่อนและเพื่อให้เกิดความคิดก่อน

2. การทดลองประกอบด้วยปัญหาที่นำไปสู่การทดลองวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้และวิธีการดำเนินการทดลองบทบาทของผู้สอนในการสอนโดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองคือเป็นผู้ตรวจสอบผลการทดลองผู้สอนต้องพยายามให้ผู้เรียนได้ร่วมมือปรายและผู้สอนต้องแนะนำให้ผู้เรียนทดลองซ้ำเพื่อตรวจสอบผลการทดลอง

ดวน (Duane. 1973, p. 169) กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ 6 ประการคือ

1. มีจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่ต้องการเรียน
2. บรรยายเนื้อหา
3. มีจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม
4. มีกิจกรรมในการเรียน
5. มีกิจกรรมที่ส่งเสริมจะให้เกิดแก่ผู้เรียน
6. มีเครื่องมือวัดผลก่อนเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียน

ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

นักการศึกษาหลายท่านได้เสนอขั้นตอนการในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อยึดเป็นหลักในการสร้างว่าจะต้องดำเนินการอย่างไรไว้ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2550, น. 53 – 55) กล่าวว่าขั้นตอนในการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้มี 11 ขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อาจกำหนดตามเรื่องในหลักสูตรหรือกำหนดเรื่องใหม่ขึ้นมาก็ได้การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาและลักษณะการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นๆ การแบ่งเนื้อเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละระดับย่อมไม่เหมือนกัน
2. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม
3. จัดเป็นหน่วยการสอนจะแบ่งเป็นกี่หน่วยหน่วยหนึ่งๆ จะใช้เวลานานเท่าใดนั้นควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นนักเรียน
4. กำหนดหัวข้อเรื่องจัดแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อยๆ เพื่อสะดวกแก่การเรียนรู้แต่ละหน่วยควรประกอบด้วยหัวข้อย่อยๆ หรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ประมาณ 4 – 6 ข้อ
5. กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการแนวคิดอะไรถ้าผู้สอนเองยังไม่ชัดเจนว่าจะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง การกำหนดกรอบความคิดหรือหลักการก็จะไม่ชัดเจนซึ่งจะรวมไปถึงการจัดกิจกรรมเนื้อหาสาระสื่อและส่วนประกอบอื่นๆ ก็จะไม่มีชัดเจนตามไปด้วย
6. กำหนดจุดประสงค์การสอนหมายถึงจุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมรวมทั้งการกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไว้ให้ชัดเจน
7. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้หมายถึงกิจกรรมทุกอย่างที่นักเรียนปฏิบัติเช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามบัตรคำสั่ง การเขียนภาพ การทดลอง การตอบคำถาม การเล่นเกม การแสดงความคิดเห็น การทดสอบ เป็นต้น
8. กำหนดแบบประเมินผลต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ (การวัดผลที่ยึดเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์โดยไม่มี การนำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น) เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมการเรียนรู้มาเรียบร้อยแล้วนักเรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด
9. เลือกและผลิตสื่อการสอนวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ผู้สอนใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้นเมื่อผลิตสื่อการสอนในแต่ละหัวข้อเรียบร้อยแล้วควรจัดสื่อการสอนเหล่านั้นแยกออกเป็นหมวดหมู่ในกล่องหรือแฟ้มที่เตรียมไว้ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพเพื่อหาความตรงความเที่ยงก่อนนำไปใช้ เราเรียกสื่อการสอนแบบนี้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้

10. สร้างข้อทดสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลยการสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนและหลังเรียนควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนดให้เกิดการเรียนรู้โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญข้อสอบไม่ควรมากเกินไปแต่ควรเน้นกรอบความรู้สำคัญในประเด็นหลักมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อยหรือถามเพื่อความจำเพียงอย่างเดียวและเมื่อสร้างเสร็จแล้วควรทำเฉลยไว้ให้พร้อมก่อนส่งไปหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

11. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เมื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จเรียบร้อยแล้วต้องนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นๆ ไปทดสอบโดยวิธีการต่างๆ ก่อนนำไปใช้จริงเช่น ทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องความครอบคลุมและความตรงของเนื้อหาเป็นต้น

2.2.4 ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม

ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี (2547) ได้กล่าวถึงความสำคัญของชุดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญดังนี้

1. มีจุดประสงค์ปลายทางที่ชัดเจนที่ระบุทั้งเนื้อหาความรู้และระดับทักษะการเรียนรู้ที่ชัดเจนนั้นคือจะต้องมีจุดประสงค์ประจำชุดกิจกรรมที่ระบุไว้ชัดเจนว่าเมื่อผ่านการเรียนรู้ชุดกิจกรรมนั้นแล้วนักเรียนต้องทำอะไรเป็นระดับใด

2. ระบุกลุ่มเป้าหมายชัดเจนว่าชุดกิจกรรมดังกล่าวสร้างขึ้นสำหรับใคร

3. มีองค์ประกอบของจุดประสงค์ที่เป็นระบบเป็นเหตุและผลเชื่อมโยงกันระหว่างจุดประสงค์ประจำหน่วยและจุดประสงค์ย่อย

4. ต้องมีคำชี้แจงเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์แต่ละระดับ

5. กรณีทำเป็นชุดการสอนต้องมีคู่มือครูที่อธิบายวิธีการเงื่อนไขการใช้ชุดและการเฉลยข้อคำถามทั้งหมดในกิจกรรมประเมินผล

สรุปแล้วองค์ประกอบของชุดกิจกรรมควรประกอบด้วย

1. คู่มือครูซึ่งเป็นคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ในการใช้ชุดกิจกรรม

2. วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม

3. คำชี้แจงเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน

4. เนื้อหาสาระและสื่อ

5. การประเมินที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนทุกระดับเป็นนวัตกรรมที่สามารถเข้าถึง ใฝ่ง่ายและนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายและเห็นผลอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ทั้งทำให้นักเรียนได้ แสดงศักยภาพของตนเองในชุดกิจกรรมอย่างมีความสุขกับการเรียนการสอน

2.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ประเสริฐ สำเภารอด (2552, น. 16) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมสรุปได้ว่าชุดกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนช่วยสร้างความสนใจให้นักเรียนทำให้ได้รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลเพราะชุดกิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสามารถความถนัดความสนใจสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้แก่ครูผู้สอนทำให้ครูสอนได้เต็มประสิทธิภาพ

อุษา คำประกอบ (2530, น. 33) ได้กล่าวถึงคุณค่าของชุดกิจกรรมตามแนวคิดของแฮริสเบอร์เกอร์ไว้ 5 ประการคือ

1. นักเรียนสามารถทดสอบตัวเองก่อนว่ามีความสามารถระดับใดหลังจากนั้นก็เริ่มต้นเรียนในสิ่งที่ตนเองไม่ทราบทำให้ไม่ต้องเสียเวลาเรียนในสิ่งที่ตนเองรู้อยู่แล้ว
2. นักเรียนสามารถนำบทเรียนไปเรียนที่ไหนก็ได้ตามความพอใจไม่จำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่
3. เมื่อเรียนจบแล้วผู้เรียนสามารถทดสอบตัวเองได้ทันทีเวลาไหนก็ได้และได้ทราบการเรียนของตนเองทันทีเช่นกัน
4. นักเรียนมีโอกาสได้พบปะกับผู้สอนมากขึ้นเพราะผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองครูก็มีเวลาให้คำปรึกษากับผู้เรียนที่มีปัญหาในขณะที่ใช้ชุดกิจกรรมด้วยตนเอง
5. นักเรียนจะได้รับคะแนนอะไรนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เรียนเองไม่มีคำว่ายสอบตกสำหรับผู้ที่ยังไม่สำเร็จแต่จะทำให้ผู้เรียนกลับไปศึกษาเรื่องเดิมซ้ำใหม่จนผลการเรียนได้ตามมาตรฐานที่ตั้งไว้

สมจิต สวธไพบูลย์ (2535, น. 39) ได้กล่าวถึงข้อดีของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามอัตราและความสามารถของแต่ละบุคคล
2. ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครู
3. ใช้สอนซ่อมเสริมให้กับนักเรียนที่เรียนไม่ทัน
4. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่าน
5. ช่วยไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายจากการเรียนที่ต้องทบทวนซ้ำซาก
6. สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลไม่จำเป็นต้องเรียนพร้อมกัน
7. นักเรียนตอบผิดไม่มีผู้เยาะเย้ย
8. นักเรียนไม่ต้องคอยฟังสิ่งที่ครูสอน
9. ช่วยลดภาระของครูในการสอน
10. ช่วยประหยัดรายจ่ายอุปกรณ์นักเรียนที่มีจำนวนมาก

11. ผู้เรียนจะเรียนเมื่อใดก็ได้
12. การเรียนไม่จำกัดเรื่องเวลาและสถานที่
13. ส่งเสริมความรับผิดชอบแก่ผู้เรียน

ประโยชน์ของชุดกิจกรรมดังกล่าวผู้วิจัยสรุปประโยชน์ของชุดกิจกรรมได้ดังนี้

1. ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนเพิ่มมากขึ้น
2. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดในด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนมากยิ่งขึ้นเป็นบทเรียนที่ฝังแน่น
4. ช่วยลดบทบาทครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำในการเรียนรู้
5. พัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิชาศิลปะ

2.3.1 ความหมายของศิลปะ

ศิลปะคือผลงานการสร้างสรรค์รูปสัญลักษณ์แห่งความพึงพอใจขึ้นมาและรูปสัญลักษณ์ก่อให้เกิดอารมณ์รู้สึกในความงามอารมณ์รู้สึกในความงามนั้นจะเป็นที่พึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อประสาทสัมผัสของเราชื่นชมในเอกภาพหรือความประสมกลมกลืนกันในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน (Herbert Read, 1959)

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกสติปัญญา ความคิดและ/หรือความงาม (ชลูด นิ่มเสมอ, 2544)

ศิลปะเป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ปัญญาและทัศนคติรวมทั้งทักษะความชำนาญของมนุษย์การสร้างสรรคงานศิลปะในปัจจุบันมีแนวโน้มไปในทางการสร้างสรรค์และการแสดงออกของอารมณ์และความคิดดังนั้นงานศิลปะนั้นอย่างน้อยที่สุดควรก่อให้เกิดอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์กล่าวคือเป็นงานที่สื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการนอกจากนั้นงานศิลปะที่ดีควรมีคุณค่าทางความงามซึ่งเกิดจากการใช้องค์ประกอบของสุนทรียภาพ (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุณย์, 2528)

2.3.2 ความหมายของทัศนศิลป์

ทัศนศิลป์ (Visual arts) คือ กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะการทำงานศิลปะอย่างมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบเป็นขั้นเป็นตอนการสร้างสรรคงานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม มีการปฏิบัติงานตามแผนและมีการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ทัศนศิลป์ คือ ศิลปะที่มองเห็นได้ การรับรู้ทางจักษุประสาท โดยการมองเห็น สสาร วัตถุ และสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่เข้ามากระทบ รวมถึงมนุษย์ และสัตว์ จะด้วยการหยุดนิ่ง หรือ

เคลื่อนไหวก็ตาม หรือจะด้วยการปรุงแต่ง หรือไม่ปรุงแต่งก็ตาม ก่อให้เกิดปัจจัยสมมติต่อจิตใจ และอารมณ์ของมนุษย์ อาจจะเป็นไปในทางเดียวกันหรือไม่ก็ตาม มีขั้นตอนและกระบวนการในการถ่ายทอดที่มีลักษณะเฉพาะ เป็นการแปลความหมายทางศิลปะที่แตกต่างกันไปแต่ละมุมมองของแต่ละบุคคลในงานศิลปะชิ้นเดียวกัน ซึ่งไร้ขอบเขตทางจินตนาการ ไม่มีกรอบที่แน่นอน ขึ้นกับอารมณ์ของบุคคลในขณะทัศนศิลป์นั้น

แนวคิดทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยการมอง ได้แก่รูปภาพวิจิตรทัศน์ทั่วไปเป็นสำคัญอันดับต้นๆ รูปภาพคนเหมือนภาพล้อ ภาพสิ่งของต่างๆ ก็ล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องของทัศนศิลป์ด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งถ้ากล่าววาทศิลป์เป็นความงามทางศิลปะที่ได้จากการมอง หรือ ทัศนศิลป์นั่นเอง

2.3.3 สาขาของทัศนศิลป์

2.3.3.1 การวาดเส้น (Drawing) เป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และการออกแบบโดยการสร้างภาพสองมิติโดยวิธีที่ง่ายและรวดเร็ว ให้เกิดร่องรอยต่าง ๆ โดยใช้เครื่องมือที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ถ่าน เศษไม้ หรือแม้แต่นิ้วมือของตนเอง แต่ในปัจจุบันนิยมใช้ ดินสอปากกาและหมึกเกรยอง ดินสอสี ดินสอถ่าน ชอล์กชอล์กสี ปากกามาร์กเกอร์ปากกาหมึกซึมซึ่งโดยมาก จะเขียนลงบนกระดาษ หรือวัสดุอื่นอย่าง กระดาษแข็ง พลาสติกหนังผ้ากระดาน สำหรับการเขียนชั่วคราวอาจใช้กระดานดำหรือกระดานขาว หรือบนอะไรก็ได้ สำหรับศิลปินที่เขียนหรือทำงานการวาดเส้น อาจหมายถึง ช่างสถาปัตย์ภาพ หรือ ช่างเขียนแบบ

2.3.3.2 จิตรกรรม (painting) เป็นงานศิลปะที่ แสดงออกด้วยการวาดระบายสี และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น เพื่อให้เกิดภาพ 2 มิติ ไม่มีความลึกหรือหนูนหนา จิตรกรรม เป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ผู้ทำงานจิตรกรรม มักเรียกว่า จิตรกรจอห์น แคนาเดย์(John Canaday) ได้ให้ความหมายของจิตรกรรมไว้ว่า จิตรกรรม คือ การระบายชั้นของสีลงบนพื้น ระบายรองรับ เป็นการจัดรวมกันของรูปทรง และ สีที่เกิดขึ้นจากการเตรียมการของศิลปินแต่ละคนในการเขียน ภาพนั้น พจนานุกรมศัพท์ อธิบายว่า เป็นการสร้างงานทัศนศิลป์ บนพื้นระบายรองรับ ด้วยการ ลาก ป้าย จีด ขูด วัสดุ จิตรกรรมลงบนพื้นระบายรองรับ ภาพจิตรกรรมที่เก่าแก่ที่สุดที่เป็นที่รู้จักอยู่ที่ถ้ำ Chauvet ในประเทศฝรั่งเศสซึ่งนัก ประวัติศาสตร์บางคนอ้างว่ามีอายุราว 32,000 ปีเป็นภาพที่สลัก และ ระบายสีด้วยโคลน แดงและสีข้อมดำ แสดงรูปม้า แรด สิงโต ควาย แมมมอธ หรือมนุษย์ซึ่งมักจะกำลังล่าสัตว์

2.3.3.3 การพิมพ์ (Printing) คือการผลิตสำเนาข้อความและภาพลงบนวัสดุที่ต้องการพิมพ์ เช่น กระดาษ ผ้า ตามความหมายในพระราชบัญญัติการพิมพ์ พ.ศ. 2484 คือ การทำให้เป็นตัวแทนหรือรูปอย่างใด ๆ โดยการกด หรือ การใช้พิมพ์หิน เครื่องกล วิธีเคมีหรือวิธีอื่นใดให้เกิดเป็นสื่อพิมพ์ขึ้นหลายสำเนาจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะของมนุษย์สมัยก่อน

ประวัติศาสตร์ ซึ่งปรากฏอยู่บนผนังถ้ำลาสคาวซ์ ในฝรั่งเศส และถ้ำอัลตามิรา ในสเปน นอกจากปรากฏผลงานด้านจิตรกรรมที่มีคุณค่าด้านความงามของมนุษยชาติ ในช่วงประมาณ 17,000-12,000 ปีที่ผ่านมาแล้ว ยังปรากฏผลงานแกะสลักหิน แกะสลักผนังถ้ำเป็นรูปสัตว์ลายเส้นซึ่งการแกะสลักภาพลายเส้นบนผนังถ้ำนั้น อาจนับได้ว่าเป็นพยานหลักฐานในการแกะแบบพิมพ์ของมนุษย์เป็นครั้งแรกก็ได้

2.3.3.4 การถ่ายภาพ (photography) คือ การบันทึกเหตุการณ์ ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยการเก็บสภาพแสง ณ เวลานั้น ไว้บนวัตถุไวแสงผ่านอุปกรณ์รับแสงที่เรียกว่ากล้องถ่ายรูปหลังจากนั้น จะสามารถ เปลี่ยนสภาพแสงเหล่านั้นกลับมาเป็นภาพได้อีกครั้งหนึ่ง ผ่านกระบวนการล้างอัดภาพใน ภาษาอังกฤษคำว่า การถ่ายภาพคือ Photography (อ่านว่า โฟโตกราฟฟี) มาจากการผสมคำกรีกสองคำ คือ คำว่า *φως* - *phos* ซึ่งแปลว่า แสง กับ คำว่า *γραφικς* - *graphis* หรือ *γραφη* - *graphē* ซึ่งแปลว่า การเขียน. เมื่อรวมกันแล้ว จึงมีความหมายตรงตัวว่า การวาดภาพด้วยแสงนั่นเอง

2.3.3.5 ประติมากรรม (Sculpture) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก หล่อ และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น ลงบนสื่อต่างๆ เช่น ไม้ หิน โลหะ สัมฤทธิ์ ฯลฯ เพื่อให้เกิดรูปทรง 3 มิติ มีความลึกหรือนูนหนา สามารถสื่อถึงสิ่งต่างๆ สภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจิตใจของมนุษย์โดยขึ้นงาน ผ่านการสร้างของประติมากร ประติมากรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ผู้ทำงานประติมากรรม มักเรียกว่า ประติมากรงานประติมากรรมที่เกี่ยวกับ ศาสนามักสะกดให้แตกต่างออกไปว่า *ประติมากรรม* ผู้ที่สร้างงานปฏิมากรรม เรียกว่า *ปฏิมากร*

2.4 แนวคิดและทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม

2.4.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism Theory) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ได้มีการเปลี่ยนจากเดิมที่เน้นการศึกษาปัจจัยภายนอกมาเป็นสิ่งเร้าภายในซึ่งได้แก่ ความรู้ความเข้าใจหรือกระบวนการรู้คิดกระบวนการคิด (Cognitive processes) ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้จากผลการศึกษาพบว่าปัจจัยภายในมีส่วนช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและความรู้เดิมมีส่วนเกี่ยวข้องและเสริมสร้างความเข้าใจของผู้เรียนแนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) หรือเรียกชื่อแตกต่างกันไปได้แก่สร้างสรรค์ความรู้นิยมหรือสรรสร้างความรู้นิยมหรือการสร้างความรู้ (โครงการพัฒนากระบวนการเรียนรู้, 2544) จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับคอนสตรัคติวิซึมสรุปเป็นสาระสำคัญได้ดังนี้

1. ความรู้ของบุคคลใดคือโครงสร้างทางปัญญาของบุคคลนั้นที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์ในการคลี่คลายสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและสามารถนำไปใช้พื้นฐานในการแก้ปัญหาหรืออธิบายสถานการณ์อื่นๆได้

2. นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยวิธีการที่ต่าง ๆ กัน โดยอาศัยประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญามีอยู่เดิมความสนใจและแรงจูงใจภายในตนเองเป็นจุดเริ่มต้น

3. ครูมีหน้าที่จัดการให้นักเรียนได้ปรับขยายโครงสร้างทางปัญญาของนักเรียนเองภายใต้ข้อสมมติฐานต่อไปนี้

3.1 สถานการณ์ที่เป็นปัญหาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา

3.2 ความขัดแย้งทางปัญญเป็นแรงจูงใจภายในให้เกิดกิจกรรมการไตร่ตรองเพื่อขจัดความขัดแย้งนั้นได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะการไตร่ตรองเป็นการพิจารณาอย่างรอบคอบ กิจกรรมการไตร่ตรองจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์ที่เป็นปัญหามุ่งสงสัยงวยงงยากซับซ้อนเรียกว่า สถานการณ์ก่อนไตร่ตรองและจะจบลงด้วยความแจ่มชัดที่สามารถอธิบายสถานการณ์ดังกล่าวสามารถแก้ปัญหาได้ตลอดจนได้เรียนรู้และพึงพอใจกับผลที่ได้รับ

3.3 การไตร่ตรองบนฐานแห่งประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญามีอยู่เดิมภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกระตุ้นให้มีการสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา

จากแนวคิดข้างต้นนี้กระบวนการเรียนการสอนในแนวคอนสตรัคติวิซึมจึงมักเป็นไปในแบบที่ให้นักเรียนสร้างความรู้จากการช่วยกันแก้ปัญหา (Cooperative problemsolving) กระบวนการเรียนการสอนจะเริ่มต้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive conflict) นั่นคือประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญามีอยู่เดิมไม่สามารถจัดการแก้ปัญหานั้นได้ลงตัวพอดีเหมือนปัญหาที่เคยแก้มาแล้วต้องมีการคิดค้นเพิ่มเติมที่เรียกว่า “การปรับโครงสร้าง” หรือ “การสร้างโครงสร้างใหม่” ทางปัญญา (Cognitive restructuring) โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ถกเถียงปัญหาซักค้านจนกระทั่งหาเหตุผลหรือหลักฐานในเชิงประจักษ์มาจัดความขัดแย้งทางปัญญาภายในตนเอง และระหว่างบุคคลได้ (ไพจิตร, 2543)

คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) พัฒนาจากนักจิตวิทยาและนักการศึกษาคือ Jean Piaget ชาวสวิสเซอร์แลนด์และ Lev Vygotsky ชาวรัสเซียเพียเจต์ (Piaget) ที่กล่าวว่าพัฒนาการทางเขาว์ปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวผ่านทางกระบวนการซึมซาบหรือดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับและซึมซับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญามีอยู่เดิมหากไม่สามารถสัมพันธ์กันได้จะเกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (Disequilibrium) บุคคลจะพยายามปรับสภาวะ

ให้อยู่ในภาวะสมดุล (Equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) ซึ่ง Jean Piaget และ Lev Vygotsky นี้เป็นนักทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม (Cognitivism) ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับ Cognition หรือกระบวนการรู้คิดหรือกระบวนการทางปัญญา ซึ่งต่อมาได้พัฒนามาเป็นคอนสตรัคติวิซึมกลุ่มทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่าการรับความรู้ดังนั้นเป้าหมายของการสอนของทฤษฎีนี้จะสนับสนุนกระบวนการสร้างองค์ความรู้มากกว่าการรับรู้จึงสนับสนุนกระบวนการหรือกลไกการสร้างความรู้ใหม่อย่างเหมาะสมของแต่ละบุคคลสำหรับลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) มีดังนี้

1. ประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนมีความสนใจซึ่งประเด็นปัญหานั้นต้องเป็นสิ่งที่เด็กให้ความสำคัญหรือสนใจเพราะเป็นการสร้างแรงจูงใจเบื้องต้นในการเรียนรู้หรือครุทำให้เด็กเห็นว่าเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับชีวิต (Assimilation)

2. การทบทวนความรู้เดิมเป็นธรรมดาเมื่อจะเรียนรู้สิ่งใดผู้เรียนหรือแม้กระทั่งเราเองก็ต้องคิดทบทวนว่าเรามีความรู้ในสิ่งนั้นมากน้อยเพียงใดเพื่อจะได้วางกลไกหรือสร้างยุทธศาสตร์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเกิดการถ่ายโอน (Transfer) ในสถานการณ์นี้อาจทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (Disequilibrium) ซึ่งทำให้บุคคลจะพยายามปรับสถานะให้อยู่ในภาวะสมดุล (Equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation)

3. การแสวงหาหนทาง/ทางเลือกด้วยกระบวนการรู้คิด (Cognition) ซึ่งในสถานการณ์นี้เป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนเป็นสถานการณ์ที่ผู้เรียนใช้ข้อมูลพื้นฐานของตัวเองนำมาไตร่ตรองอย่างเป็นระบบดำเนินการตรวจสอบประเมินเพื่อคลี่คลายไปสู่ความกระจ่างแจ้งในประเด็นปัญหา (Accommodation)

อย่างไรก็ตามการเสริมต่อประสบการณ์การเรียนรู้ (Scaffolding) ตามแนวคิดของ Vygotsky โดยการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นได้แก่พ่อแม่ครูและเพื่อนในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Context) จะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่เข้มข้นสมจริงจากประสบการณ์ที่หลากหลายจนเกิดองค์ความรู้สำหรับลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิซึม Constructivism ทั้งสามขั้นจะนำไปสู่การเกิดโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure) ก่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งได้เรียนรู้ที่ลึกซึ้งและตราตรึงอยู่ในความทรงจำ (Engraved in the memories)

2.4.2 แนวคิดของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม

แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมที่เป็นรากฐานสำคัญซึ่งปรากฏจากรายงานของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาคือ Jean Piaget ชาวสวิส และ Lev Vygotsky ชาวรัสเซีย ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือกลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) และ กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social Constructivism) ดังมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) มีพื้นฐานมาจากแนวคิดของเพียเจต์แนวคิดของทฤษฎีนี้เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ โดยเป็นผู้สร้างความรู้ โดยการลงมือกระทำ เพียเจต์เชื่อว่าถ้าผู้เรียนถูกกระตุ้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาหรือเรียกว่าเกิดการเสียสมดุลทางปัญญาผู้เรียนต้องพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญา ให้เข้าสู่ภาวะสมดุลโดยวิธีการดูดซึมได้แก่การรับข้อมูลใหม่จากสิ่งแวดล้อมเข้าไว้ในโครงสร้างทางปัญญา และการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาคือการเชื่อมโยงโครงสร้างทางปัญญาเดิมหรือความรู้เดิมที่มีมาก่อนกับข้อมูลข่าวสารใหม่จนกระทั่งผู้เรียนสามารถปรับโครงสร้างทางปัญญาเข้าสู่สภาพสมดุลหรือสามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาได้ หรือเกิดการเรียนรู้ขึ้นเอง

2. กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social Constructivism) เป็นทฤษฎีที่มีรากฐานมาจากวิกอสกี (Vygotsky) ซึ่งมีแนวคิดที่สำคัญที่ว่า บทบาทสำคัญในการมีปฏิสัมพันธ์จะพัฒนาด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญาที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า Zone of Proximal Development ถ้าผู้เรียนอยู่ต่ำกว่า Zone of Proximal Development จำเป็นที่จะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Scaffolding และ Vygotsky เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทางปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นได้แก่ เด็ก กับ ผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครูและเพื่อนในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

ลักษณะของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- ผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning are active) ความสำคัญของการเรียนตามแนวทฤษฎี คอนสตรัคติวิซึมเป็นกระบวนการ ที่ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลใหม่กับประสบการณ์ที่มีมาก่อนหรือความรู้เดิมของผู้เรียน และสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ แนวคิดที่หลากหลายเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นตามแนวทางทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม กล่าวได้ว่า ผู้เรียนจะต้องสร้างแนวคิดของตนเอง แนวคิดนี้จำเป็นต้องประกอบด้วยแนวคิดที่หลากหลายและกว้างขวาง อาจมาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น ครู กลุ่มเพื่อน นักเขียน และหนังสือ เป็นต้น ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมส่งเสริมให้ผู้เรียนรวบรวมแนวคิดที่หลากหลายและสังเคราะห์สิ่งเหล่านี้เป็นแนวคิดที่บูรณาการขึ้นมาใหม่

- การเรียนรู้ควรสนับสนุนการร่วมมือกันไม่ใช่การแข่งขัน (Learning should support collaboration , not competition) จากการแลกเปลี่ยนแนวคิดที่หลากหลายนั้นหมายถึงการร่วมมือในระหว่างที่มีการร่วมมือ ผู้เรียนต้องมีการสนทนากับคนอื่น ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่กำลังเรียนรู้ กระบวนการนี้คือ การร่วมมือและแลกเปลี่ยน หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งเป็นการทำให้ผู้เรียนตกผลึกและกลั่นกรองสิ่งที่สร้างขึ้นแทนความรู้ภายในสมอง มาเป็นคำพูดที่ใช้ในการสนทนาที่แสดงออกมาภายนอกที่เป็นรูปธรรม และส่งเสริมการสังเคราะห์ความรู้ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ และการสร้างความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ดังนั้นสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่จัดให้มีการร่วมมือกันจะเป็นการส่งเสริมการสร้างความรู้ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้

- ให้ความสำคัญกับการควบคุมตนเองตามระดับของผู้เรียน (Focuses control at the learner level) ถ้าผู้เรียนลงมือกระทำในบริบทการเรียนรู้ โดยการร่วมมือกับผู้เรียนคนอื่นและผู้สอน และจำเป็นต้องควบคุมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าการเรียนรู้ในลักษณะที่เป็นผู้รับฟังจากการบรรยายของผู้สอนนี้แสดงเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

- นำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงหรือประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตจริง (Provides authentic, real-world learning experiences) ความรู้ที่ถูกแยกออกจากบริบทในสภาพจริงในระหว่างการสอนสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่ไม่ใช่สภาพจริงนั้นมักจะเป็น สิ่งที่ไม่มีความหมายต่อผู้เรียนมากนักแต่สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมที่จัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่อยู่ในบริบทของสภาพจริงดังนั้นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ประยุกต์ไปสู่ปัญหาในชีวิตจริง (Real world problems) จะช่วยสร้างการเชื่อมโยงที่แข็งแกร่งและส่งผลให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์สิ่งที่ได้เรียนไปสู่สถานการณ์ใหม่ในสภาพชีวิตจริง

2.4.3 การออกแบบการสอนตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม

ข้อตกลงเบื้องต้นของการออกแบบการสอนที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) Bednaretal (1991) ได้ให้ข้อตกลงไว้ดังนี้

1. การสร้างการเรียนรู้ (Learning Constructed) ความรู้จะถูกสร้างจากประสบการณ์การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างสิ่งขึ้นแทนความรู้ (Representation) ในสมองที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างขึ้น

2. การแปลความหมายของแต่ละคน (Interpretation personal) การเรียนรู้เป็นการแปลความหมายตามสภาพจริงของแต่ละคน การเรียนรู้เป็นผลจากการแปลความหมายตามประสบการณ์ของแต่ละคน

3. การเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ (Learning active) การเรียนรู้เป็นการที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำซึ่งเป็นการสร้างความหมายที่พัฒนาโดยอาศัยพื้นฐานของประสบการณ์

4. การเรียนรู้ที่เกิดจากการร่วมมือ(Learning Collaborative) ความหมายในการเรียนรู้เป็นการต่อรองจากแนวคิดที่หลากหลาย การพัฒนาความคิดรวบยอดของตนเอง ได้มาจากการร่วมแบ่งปันแนวคิดที่หลากหลายในกลุ่มและในขณะเดียวกันก็ปรับเปลี่ยนการสร้างสิ่งที่แทนความรู้ในสมองที่สนองตอบต่อแนวคิดที่หลากหลายนั้น หรืออาจกล่าวได้ว่าในขณะที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการอภิปรายเสนอความคิดเห็นที่หลากหลายของแต่ละคนผู้เรียนจะมีการปรับเปลี่ยน โครงสร้างความรู้ของตนด้วยและสร้างความหมายของตนเองขึ้นมาใหม่ซึ่งตรงกับแนวคิด Cunningham กล่าววาทบาทของศึกษาคือการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกับคนอื่นจากการร่วมแสดงแนวคิดที่หลากหลายที่จะทำให้เกิดปัญหาเฉพาะและนำไปสู่การเลือกจุดหรือสถานการณ์ที่พวกเขาจะยอมรับในระหว่างกัน

5. การเรียนรู้ที่เหมาะสม (Learning Situated) ควรเกิดขึ้นในสภาพชั้นเรียนจริง (Situating or anchored) "การเรียนรู้ต้องเหมาะสมกับบริบทของสภาพจริงหรือสะท้อนบริบทที่เป็นสภาพจริง"

6. การทดสอบเชิงการบูรณาการ (Testing Integrated) การทดสอบควรจะเป็นการบูรณาการเข้ากับภารกิจการเรียนรู้ (Task) ไม่ควรเป็นกิจกรรมที่แยกออกจากบริบทการเรียนรู้ การวัดการเรียนรู้เป็นวิธีการที่ผู้เรียนใช้โครงสร้างความรู้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เกิดการคิดในเนื้อหาการเรียนรู้ต่างๆ

ศาสตราจารย์ ซีมัวร์ เพเพอร์ท(Seymour Papert) และคณะวิจัยแห่ง M.I.T. ได้จัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีนี้ โดยได้ออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขึ้นมา อาทิเช่น โปรแกรมโลโก้ เพื่อให้เด็กได้ใช้คณิตศาสตร์ในการสร้างรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ดนตรี เกมส์ แม้กระทั่งการควบคุมของเล่นให้เหมือนหุ่นยนต์ ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ตามทฤษฎีได้ดังนี้

ชิ้นงาน(ความรู้)
ปัญหาของผู้เรียน,ความสนใจ
กระบวนการสร้างองค์ความรู้
สื่อ(โปรแกรม,ฯลฯ)

ทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) มีสาระสำคัญที่ว่า ความรู้ไม่ได้มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่ความรู้จะเกิดขึ้นและสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเอง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing) นอกจากนั้นมองลึกลงไปถึงการพัฒนาการของผู้เรียนในการเรียนรู้ซึ่งจะมีมากกว่าการได้ลงมือปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งเท่านั้น แต่ยังรวมถึงปฏิกริยาระหว่างความรู้ในตัวของผู้เรียนเอง ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมภายนอกหมายความว่า ผู้เรียนจะสามารถเก็บข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมภายนอกและเก็บเข้าไปเป็น โครงสร้างของความรู้ภายในสมองของตนเอง ขณะเดียวกันก็สามารถเอาความรู้ภายในที่ตนเองมีอยู่แล้วแสดงออกมาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมภายนอกได้ ซึ่งจะเกิดเป็นวงจรต่อไปเรื่อยๆ ได้ คือ ผู้เรียนจะเรียนรู้เองจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมภายนอก แล้วนำข้อมูลเหล่านี้กลับเข้าไปบันทึกในสมองผสมผสานกับความรู้ภายในที่มีอยู่ แล้วแสดงความรู้ออกมาสู่สิ่งแวดล้อมภายนอก ดังนั้นในการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจะได้ผลดีถ้าหากว่าผู้เรียนเข้าใจในตนเอง มองเห็นความสำคัญในสิ่งที่เรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เก่า และสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา ซึ่งทั้งหมดจะอยู่ภายใต้ประสบการณ์และบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ถือว่าทฤษฎีการเรียนรู้ Constructionism จะเน้นการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ คือ วิธีการสอนที่ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ ผู้เรียนสามารถเลือกสร้างงานหรือปฏิบัติในสิ่งที่มีความหมายกับตนเองหรือที่ตนเองสนใจ

2.4.4 บทบาทและคุณสมบัติที่ครูควรมีในการสอนแบบคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism)

การสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิซึมครุณับว่ามีบทบาทสำคัญมากในการที่จะควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งครูที่ศึกษาทฤษฎีนี้ควรมีความเข้าใจในบทบาทคุณสมบัติที่ครูควรมีรวมทั้งทัศนคติที่ครูควรเปลี่ยนและสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงบทบาทของครูในการดำเนินกิจกรรมการสอน ดังนี้

1. จัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้เหมาะสมโดยควบคุมกระบวนการการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้และคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนดำเนินงานไปได้อย่างราบรื่น
2. แสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนตามโอกาสที่เหมาะสม
3. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีทางเลือกที่หลากหลายเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การลงมือทำและการเรียนรู้
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามแนวทางของทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมโดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นผู้จัดประกายความคิดและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยทั่วถึงกัน ตลอดจนรับฟังและสนับสนุนส่งเสริมให้กำลังใจแก่ผู้เรียนที่จะเรียนรู้เพื่อประจักษ์แก่ใจด้วยตนเอง

5. ช่วยเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนและสรุปผลการเรียนรู้ ตลอดจนส่งเสริมและนำทางให้ผู้เรียนได้รู้วิธีวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

2.4.5 บทบาทของผู้เรียนในการสอนแบบคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism)

การเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) ผู้เรียนจะมีบทบาทเป็นผู้ปฏิบัติและสร้างความรู้ไปพร้อมๆ กันด้วยตัวของเขาเอง (ทำไปและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน) บทบาทที่คาดหวังจากผู้เรียน คือ

1. มีความยินดีร่วมกิจกรรมทุกครั้งด้วยความสมัครใจ
2. เรียนรู้ได้เองรู้จักแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ด้วยตนเอง
3. ตัดสินปัญหาต่างๆ อย่างมีเหตุผล
4. มีความรู้สึกและความคิดเป็นของตนเอง
5. วิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้
6. ให้ความช่วยเหลือกันและกัน รู้จักรับผิดชอบงานที่ตนเองทำอยู่และที่ได้รับมอบหมาย

7. นำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้ (ทิสนา แชนนิ .2548)

โดยสรุปแล้วหลักการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้จากการสร้างงาน ผู้เรียนได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการลงมือปฏิบัติหรือสร้างงานที่ตนเองสนใจในขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสให้สัมผัสและแลกเปลี่ยนความรู้กับสมาชิกในกลุ่มให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเอง จากการปฏิบัติงานที่มีความหมายในบริบทที่แท้จริงของตน ทั้งนี้ครูผู้สอนจะต้องสร้างให้เกิดองค์ประกอบได้แก่

1. ให้ผู้เรียนได้ลงมือประกอบกิจกรรมด้วยตนเอง (ได้สร้างชิ้นงาน) ตามความสนใจตามความชอบหรือความถนัดของแต่ละบุคคล
2. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภายใต้บรรยากาศและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่ดี
3. มีเครื่องมืออุปกรณ์ในการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมซึ่งการที่นักเรียนจะประสบผลสำเร็จมากน้อยเท่าไรขึ้นอยู่กับบทบาทของครูด้วย โดยครูจะต้องเปลี่ยนบทบาทของตนเองมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้คำปรึกษาชี้แนะแก่นักเรียน

2.5 การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม

การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนทำได้หลายวิธีวิธีหนึ่งคือการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนตามเกณฑ์ E1/ E2 ที่ตั้งไว้การหาประสิทธิภาพตามวิธีนี้อยู่บนฐานแนวคิดว่าหากนวัตกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพจริงเมื่อผู้เรียนได้ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนต่างๆของนวัตกรรมนั้นครบถ้วนทุกขั้นตอนแล้วคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการดำเนินกระบวนการระหว่างเรียนของผู้เรียนทั้งกลุ่มจะมีค่าใกล้เคียงกับคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนโดยไม่ควรมีค่าแตกต่างกันเกินร้อยละ 5

E1 แทนประสิทธิภาพของกระบวนการหมายถึงคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละที่ได้จากการทดสอบย่อยในการทำกิจกรรมในระหว่างเรียนทุกกิจกรรม

E2 แทนประสิทธิภาพของผลลัพธ์หมายถึงคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน

การกำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ

ควรกำหนดโดยยึดเกณฑ์ในการพิจารณาตามเกณฑ์มาตรฐานดังนี้

1. เนื้อหาวิชาที่เป็นความรู้ความจำควรตั้งเกณฑ์ให้สูงไว้คือ 80/80, 85/85, 90/90
2. เนื้อหาวิชาที่เป็นทักษะหรือเจตคติอาจตั้งเกณฑ์ให้ต่ำลงมาได้เล็กน้อยคือ 70/70, 75/75 หรือตั้งเกณฑ์สูงกว่านี้ก็ได้

2.6 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

Smith & Wakeley (1972) เป็นความรู้สึกรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานที่ทำอันบ่งถึงระดับความพอใจในการที่ได้รับการตอบสนองทั้งทางร่างกายจิตใจและสภาพแวดล้อมของบุคคลเหล่านั้นว่ามีมากน้อยเพียงใด

Wolman (1973) กล่าวถึงความพึงพอใจในการปฏิบัติงานว่าสภาพความรู้สึกของบุคคลที่มีความสุขความอิ่มใจเมื่อต้องการแรงจูงใจหรือได้รับการตอบสนอง

Good (1973) คุณภาพสภาพหรือระดับความพึงพอใจซึ่งเป็นผลจากความพึงพอใจต่างๆ และทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

Kendler (1974) ความพร้อมของแต่ละบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าใจสั่งคมหรือครอบครัวยการแสดงออกในลักษณะที่พอใจเรียกว่าเจตคติทางบวกการแสดงออกในลักษณะที่ต่อต้านไม่พอใจเรียกว่าเจตคติทางลบเมื่อบุคคลมีเจตคติต่อสิ่งใดแล้วก็จะแสดงออกด้วยพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง

D'Elia (1979) เป็นความรู้สึกของบุคคลที่สนองตอบต่อสภาพแวดล้อมของด้านความพึงพอใจหรือเป็นสภาพจิตใจของบุคคลที่สนองตอบต่องานว่ามีความชอบงานนั้นมากน้อยเพียงไร

ทวีพงษ์ หินคำ (2541) สรุปไว้ว่าความพึงพอใจเป็นความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่งสามารถลดความตึงเครียดและตอบสนองตามความต้องการของบุคคลได้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ความพอใจความชอบพฤติกรรมเกี่ยวกับความพึงพอใจของมนุษย์ที่จะพยายามขจัดความตึงเครียดหรือความกระวนกระวายหรือสภาวะที่ไม่สมดุลในร่างกายซึ่งเมื่อมนุษย์สามารถขจัดสิ่งต่างๆดังกล่าวได้แล้วมนุษย์ย่อมได้รับความพึงพอใจในสิ่งที่ตนต้องการ

กันธจิต ชูสินธ์ (2543) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่าหมายถึงความรู้สึกตามทัศนะของบุคคลที่เกิดขึ้นต่อในสิ่งหนึ่งสิ่งใดและจะแสดงออกทางกายวาจาและจิตใจจะทำให้มีความสุขทางกายภาพและมีเจตคติที่ดี

นพรัตน์ เตชะวิช (2544) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่าหมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ต้องการหรือบรรลุจุดหมายในระดับหนึ่งซึ่งความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่นั้นเกิดขึ้นจากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นได้รับการตอบสนอง

อุทัยพรรณ สุกใจ (2545) ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยอาจจะเป็นไปได้ในเชิงประเมินค่าว่าความรู้สึกหรือทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นเป็นไปในทางบวกหรือทางลบ

กาญจนา อรุณสุขรุจิ (2546) ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรมไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรง

นงลักษณ์ ตันอิม (2554) ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบในงานหรือกิจกรรมที่ทาของบุคคลซึ่งส่งผลให้งานหรือกิจกรรมที่ทานั้นประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวได้ ดังนั้นความพึงพอใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนและกิจกรรมการเรียนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนเกิด

สรุปได้ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดีส่วนตัวของบุคคลหรือเป็นการแสดงความรู้สึกชื่นชอบที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ซึ่งแสดงออกได้ทั้งทางกายวาจาและจิตใจสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของกิจกรรมต่างๆให้เกิดความสำเร็จตามเป้าหมาย

2.6.2 ทฤษฎีความพึงพอใจ

Kotler and Armstrong (2001) รายงานว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน(drive)เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกันความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา(biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียดเช่นความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่างเป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้นความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจเมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียดโดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดมี2ทฤษฎีคือทฤษฎีของอับราฮัมมาสโลว์และทฤษฎีของซิกมันด์ฟรอยด์

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)อับราฮัมมาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นหาวีธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่างณเวลาหนึ่งทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้นเพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่นคำตอบของมาสโลว์คือความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งทีกดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุดทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญคือ

1.1 ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐานคืออาหารที่พักอาศัยยารักษาโรค

1.2 ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่าความต้องการเพื่อความอยู่รอดเป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

1.3 ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นการต้องการการยอมรับจากเพื่อน

1.4 ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัวความนับถือและสถานะทางสังคม

1.5 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคลความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จบุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อนเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจความต้องการนั้นก็จะหมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไปตัวอย่างเช่นคนที่อดอยาก (ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจต่องานศิลปะชั้นล่าสุด (ความต้องการสูงสุด) หรือไม่ต้องการยกย่องจากผู้อื่นหรือไม่ต้องการ

แม้แต่อากาศที่บริสุทธิ์ (ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในขั้นลำดับต่อไป

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์ซิกมันด์ฟรอยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักกว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรมฟรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่างสิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิงบุคคลจึงมีความสับสนพูดคำที่ไม่ตั้งใจพูดมีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

สรุปได้ว่าทฤษฎีความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 2 ทฤษฎีคือทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ และทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมความต้องการด้านต่างๆ เช่น ความต้องการทางกาย ความต้องการความปลอดภัย ความต้องการทางสังคม ความต้องการการยกย่อง และความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในขั้นลำดับต่อไป

2.6.3 การวัดความพึงพอใจ

อารี พันธัมณี (2546) กล่าวว่ามาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธีได้แก่

1. การใช้แบบสอบถามโดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระคำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ เช่น การบริหาร การควบคุมงาน และเงื่อนไขต่างๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่งซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้

3. การสังเกตเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดกริยาท่าทางวิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

สุมาลี จันทร์ชลอ (2547) อธิบายว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวัดด้านความรู้สึกรวมหลายชนิด เช่น แบบทดสอบโดยใช้สถานการณ์บันทึกการสังเกตและเครื่องมือหนึ่งที่นิยมใช้ก็คือแบบวัดทัศนคติรูปแบบมาตรวัดทัศนคติของ Linkert มาตราชนิดนี้ประกอบด้วยข้อความทัศนคติซึ่งเป็นความรู้สึกล่อสิ่งที่จะวัดข้อความดังกล่าวจะมีทั้งในทางบวกและทางลบการสร้างมาตรวัดทัศนคติมีวิธีการดังนี้

1. กำหนดคุณลักษณะที่ต้องการประเมินโดยระบุว่าวัดคุณลักษณะใดต่อสิ่งใด
2. นิยามความหมายของทัศนคติให้ชัดเจนว่าประกอบด้วยลักษณะใดบ้างซึ่งจะใช้เป็นกรอบสำหรับวัด

3. รวบรวมข้อความที่แสดงทัศนคติในระดับต่างๆของบุคคลข้อความนี้ควรครอบคลุมคุณลักษณะทั้งหมดที่ต้องการวัดโดยการเขียนข้อความมากกว่าจำนวนข้อที่ต้องการใช้ข้อความควรแสดงทัศนคติในทางที่ดี (บวก) และในทางที่ไม่ดี (ลบ) จำนวนที่ใกล้เคียงกัน

4. ตรวจสอบข้อความที่สร้างขึ้นโดยพิจารณาเกี่ยวกับความครอบคลุมครบถ้วนตามคุณลักษณะทั้งหมดที่ต้องการวัดตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของภาษาแต่ละข้อความกับระดับของความเห็นโดยปกติมาตรวัดทัศนคติของLinkertจะแบ่งเป็น5ระดับได้แก่เห็นด้วยอย่างมากเห็นด้วยไม่แน่ใจไม่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยอย่างมาก

5. ทดลองใช้ข้อความที่ผ่านการตรวจสอบเบื้องต้นอาจมีบางข้อความที่ยังไม่ชัดเจนหรือกำกวมจึงควรนำไปทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งเพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยของข้อความตรวจสอบว่ายังมีข้อความใดต้องแก้ไข

6. กำหนดน้ำหนักคะแนนแต่ละตัวเลือกวิธีที่ง่ายคือกำหนดตามน้ำหนักสมมติเช่นกำหนดให้แต่ละตัวเลือกมีน้ำหนักเป็น5 4 3 2และ1สำหรับข้อความในทางบวกส่วนข้อความในทางลบให้น้ำหนักกลับกัน

7. ตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดโดยวิเคราะห์ความตรงของแบบทดสอบหรืออาจใช้วิธีให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบก็ได้

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2547) การวัดความพึงพอใจมีหลักเบื้องต้น3ประการดังนี้

1. เนื้อหา(Content)การวัดความพึงพอใจต้องมีสิ่งเร้าไปกระตุ้นให้แสดงกริยาทำที่แสดงออกสิ่งเร้าโดยทั่วไปได้แก่สิ่งเร้าที่ต้องการทำ

2. ทิศทาง(Direction) การวัดความพึงพอใจวัดโดยทั่วไปกำหนดให้ความพึงพอใจมีทิศทางเป็นเส้นตรงและต่อเนื่องกันในลักษณะเป็นซ้าย- ขวาและบวก- ลบ

3. ความเข้ม(Intensity)กริยาทำที่ความพึงพอใจและความรู้สึกที่แสดงออกต่อสิ่งเร้านั้นมีปริมาณมากหรือน้อยแตกต่างกันถ้ามีความเข้มสูงไม่ว่าจะเป็นไปในทิศทางใดก็ตามจะรู้สึกหรือทำที่รุนแรงมากกว่าที่มีความเข้มปานกลาง

นงลักษณ์ตันอิม (2554) การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้3วิธีคือวิธีการใช้แบบสอบถามในลักษณะของการกำหนดคำตอบให้เลือกหรือคำถามอิสระวิธีการสัมภาษณ์เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงและวิธีการสังเกต

สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดด้านเนื้อหาทิศทางหรืออารมณ์ความรู้สึกโดยใช้แบบทดสอบแบบสอบถามแบบสัมภาษณ์แบบสังเกตทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรเลือกใช้ที่เหมาะสมมาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) บุญชมศรีสะอาด (2545)

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จันทร์จิรา รัตนไพบูลย์ (2549, น. 108) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดค่ายอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผลการประเมินพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมอยู่ในระดับดี ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมมีคุณภาพเท่ากับ 80/80

พนารัตน์ ศรีปัญญากร (2553, น.2) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ชุดการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ประกอบด้วย คำนำ วัตถุประสงค์ คำชี้แจงในการใช้ชุดการเรียนรู้ บทบาทของผู้เรียน ใบความรู้ ใบงาน แบบทดสอบ ชุดการเรียนรู้ มี 3 ชุด คือ 1) ประวัติความเป็นมา และความหมายของเศรษฐกิจพอเพียง 2) ระบบและวิธีการของเศรษฐกิจพอเพียง 3) การประยุกต์ หลักเศรษฐกิจพอเพียง ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 81.33/86.11 และผล การเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้ชุดการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผู้เรียน มีความเห็นต่อชุดการเรียนรู้ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากโดยมีความเห็นว่า ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรงและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ชรินรัตน์ จิตตสุโก และคณะ (2554, น.2) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเรื่อง หน่วยสิ่งมีชีวิตและชีวิตพืช กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การสร้างและพัฒนา ชุดกิจกรรมได้ประสิทธิภาพรวมเฉลี่ย 86.22/81.25 และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพชรรัตดา เทพพิทักษ์ (2545, น.บทคัดย่อ) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เรื่อง เทคโนโลยีที่มีความเหมาะสมเพื่อการทำโครงการวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีทักษะการปฏิบัติการทดลอง เฉลี่ยร้อยละ 95.50 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดทำโครงการวิทยาศาสตร์ เฉลี่ยร้อยละ 95.00 และผู้เรียนมีความตระหนักต่อเทคโนโลยีในระดับมาก

ปัญญาลักษณ์ เคารพพงศ์ และคณะ (2551, น.บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องไฟฟ้าเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการ ศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคอนสตรัคติวิสต์ เรื่องไฟฟ้าเคมีมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เรื่องไฟฟ้าเคมีมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.17/87.08 โดยสรุปการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์เหมาะสมทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้นกว่าเดิมจึงควรนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ละมัย แก้วสรรค์ และคณะ (2556, น.2) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด คอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่ม ควบคุมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่นักเรียนกลุ่ม ทดลองมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

สุดา เขียงคำ (2546, น. 63 – 114) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องเศษส่วนตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนเศษส่วนตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 74.57 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวคิดเป็นร้อยละ 80.64 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล (2556, น.2) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ใน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมมีคุณภาพอยู่ใน ระดับดีมาก และผลการประเมินผลงานด้านออกแบบศิลปะของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ผลรวมคะแนนความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะของนักเรียนแบ่งเป็นรายด้าน คือ ความคิดคล่อง แคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ผลรวมอยู่ในระดับดี และความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งค่า เฉลี่ยอยู่ที่ .07

อิสริยา หนูซ้อย (2549, น.บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมเรื่องระบบนิเวศในนาข้าวสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีการพัฒนาคุณสมบัติของชุดกิจกรรมโดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผลการประเมินพบว่า คุณภาพของชุดกิจกรรมดังกล่าวมีผลการประเมินอยู่ในระดับดี กล่าวคือ สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

กิลส์ (Giles 1975) ได้ทำการวิจัยเชิงคุณค่าของชุดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนในระดับประถมศึกษา พบว่าชุดการเรียนรู้แบบศูนย์การเรียนช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์

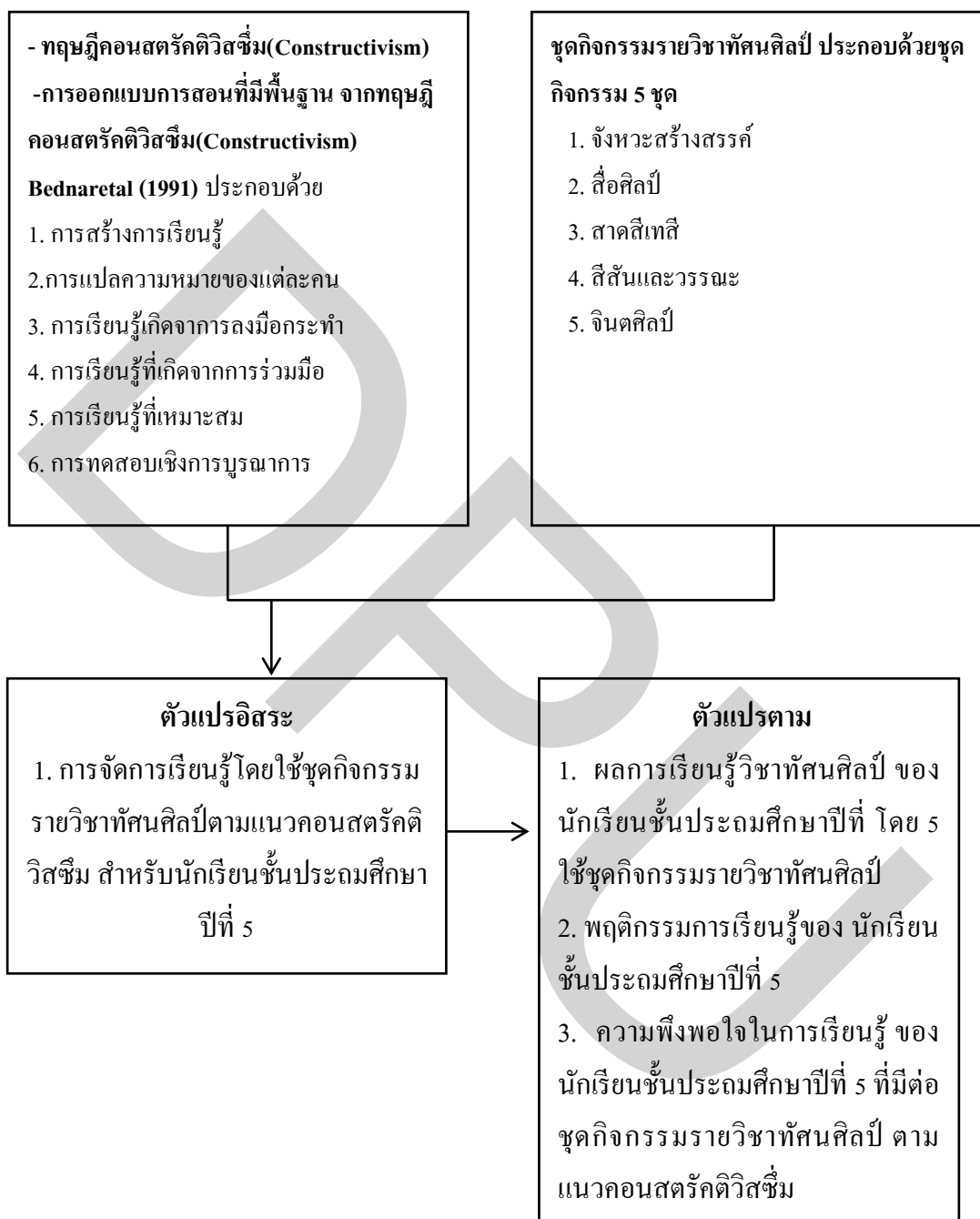
จากกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนต่างๆ ที่ครูจัดไว้ให้ เป็นการสนองความต้องการของนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ส่วนการสอนตามปกติได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามแผนการสอนที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้บรรยาย อธิบาย ควบคุม ให้เป็นไปตามแผนการสอนโดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล นักเรียนไม่มีอิสระต่อการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้น และไม่มีคามอยากรู้อยากเห็น ในสิ่งที่เรียนในบทหนึ่งๆ

เพียเจต์ และวีกอสกี (Jean Piaget and Vygotsky, 2555) ได้ทำการพัฒนาการทางทฤษฎี ปัญหาของบุคคลที่มีต่อการปรับตัวผ่านกระบวนการซึมซับหรือดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับและ ซึมซับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไป สัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หากไม่สัมพันธ์กันจะเกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น (Disequilibrium) บุคคลจะพยายามปรับภาวะให้อยู่ในภาวะ สมดุล (Equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) ทั้งนี้กลุ่ม ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างมากกว่าการรับรู้ ดังนั้น เป้าหมาย ของการสอนทฤษฎีนี้ จะสนับสนุนกระบวนการสร้างองค์ความรู้มากกว่าการรับรู้ จึงสนับสนุน กระบวนการหรือกลไกการสร้างความรู้ใหม่อย่างเหมาะสมของแต่ละบุคคล

วีวาส (Vivas. 1985, p. 603) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาและการประเมิน ค่าการเรียนรู้ทางความคิดของนักเรียนเกรด 1 ในประเทศเนซุเอรา โดยใช้ชุดการสอนจากการศึกษา เกี่ยวกับความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทั้ง 5 คือ ด้านความคิด ด้านความพร้อมในการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ ด้านเชาวน์ปัญญา และด้านการปรับตัวทางสังคมหลังจากได้รับการสอนด้วยชุด กิจกรรมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ

ฮุลเลย์ (Hulley Joan C. 1998, p. Abstract, อ้างถึงใน หทัยรัตน์ อันดี 2544, น. 64) ศึกษา เรื่องการสร้างชุดการเรียนการสอนโดยการบูรณาการวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และ วิชาสังคมศึกษาของนักเรียนเกรด 5 ผลการศึกษาพบว่า ชุดการเรียนรู้มีเนื้อหาทางสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 3 เรื่อง ได้แก่ 1) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและเทคโนโลยี 2) สังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมกายภาพ 3) ประวัติศาสตร์และธรรมชาติของสังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม ซึ่งเนื้อหาของแต่ละเรื่องนำมาจากหลักสูตรสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของ หลักสูตรแม่บทแห่งชาติ ชุดการเรียนรู้ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น และ การประเมินผล ครูสามารถใช้ชุดการเรียนการสอนจากการศึกษาคู่มือครู ผลการใช้ชุดการ เรียนรู้ พบว่า ช่วยให้ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้อย่างกว้างขวาง

2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมายจำนวน 23 คน ซึ่งมีวิธีดำเนินการ ศึกษาตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุมนานัน จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม

ตัวแปรตาม คือ

1. ผลการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์
2. พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. ความพึงพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนการเรียนรู้จำนวน 5 แผน

3.2.2 ชุดกิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึ่ม 5 ชุด ประกอบด้วย

3.2.2.1 จังหวะสร้างสรรค์

3.2.2.2 สื่อศิลป์

3.2.2.3 สาดเส้นเล่นสี

3.2.2.4 สีเส้นและวรรณะ

3.2.2.5 จินตศิลป์

3.2.3 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์

3.2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์

3.2.5 แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

3.2.5.1 แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล

3.2.5.2 แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นกลุ่ม

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 ศึกษาข้อมูลสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ของสถานศึกษา เพื่อสร้าง แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน

3.3.2 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ เพื่อนำมาสร้างชุดกิจกรรม 5 ชุด คือ 1. จังหวะสร้างสรรค์ 2. สื่อศิลป์ 3. สาดเส้นเล่นสี 4. สีเส้นและวรรณะ 5. จินตศิลป์

3.3.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์และสร้างแบบประเมิน ผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 1 ชุด

3.3.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ จำนวน 2 ชุด ประกอบไปด้วย

3.3.4.1 แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล

3.3.4.2 แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นกลุ่ม

3.3.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม จำนวน 5 ชุด แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและครูพี่เลี้ยง พิจารณาและปรับแก้ไข

3.3.6 นำเครื่องมือทั้งหมดส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบเนื้อหาและ ความสอดคล้อง ปรับแก้ไข หากค่า IOC มีค่า 0.5 ขึ้นไปโดยพิจารณาความสอดคล้องดังนี้

+1	หมายถึง	มีความเหมาะสม
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
-1	หมายถึง	ไม่เหมาะสม

3.3.7 ผลัดเครื่องมือเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.4.1 ผู้สอนจัดเตรียมชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์และแผนการสอน จำนวน 5 ชุด ชุดละ 1 ชั่วโมง 30 นาที คือ 1) จังหวะสร้างสรรค์ 2) สื่อศิลป์ 3) สาดเส้นเล่นสี 4) สีเส้นและวรรณะ และ 5) จินตศิลป์ รวมทั้งหมด 9 ชั่วโมง โดยให้ทำที่ละชุดและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชุดกิจกรรมในห้องเรียน

3.4.2 ผู้สอนจัดการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 23 คน ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนจริง รวมเป็นจำนวน 9 ชั่วโมง

3.4.3 รวบรวมคะแนนของแต่ละชุดกิจกรรมสำหรับการประเมินผล

3.4.4 เมื่อเรียนรู้ครบทั้งหมดแล้ว ให้นักเรียนแต่ละคนสร้างผลงานของตนเอง โดยใช้ความรู้ทั้งหมดที่เรียนจากชุดกิจกรรมทั้ง 5 ชุดและประเมินผล

3.4.5 นำผลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

3.5.2 แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.3 ประมวลผลและอภิปรายผลโดยใช้ตารางและการพรรณนา

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ความสอดคล้องของชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.6.1.1 หาค่าความเที่ยงตรงดัชนีความสอดคล้อง Index of item – Objective Congruence หรือ IOC (Rovinelli and Hambleton, 1977) คำนวณค่า IOC ดังนี้

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

โดยที่ IOC แทนดัชนีความสอดคล้องกับเนื้อหาองค์ประกอบที่ต้องการวัด
 $\sum R$ แทนผลรวมของคะแนนจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทนจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

มีเกณฑ์พิจารณาให้คะแนนดังนี้

ให้ 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนี้มีของเนื้อหาภาษาที่ใช้องค์ประกอบที่ต้องการวัดและความเหมาะสมของตัวเลือก

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนี้มีของเนื้อหาภาษาที่ใช้องค์ประกอบที่ต้องการวัดและความเหมาะสมของตัวเลือก

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนี้มีของเนื้อหาภาษาที่ใช้องค์ประกอบที่ต้องการวัดและความเหมาะสมของตัวเลือก

โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาระดับค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามที่ได้จากการคำนวณจากสูตรที่จะมีค่าระหว่าง 0.00 ถึง 1.00 มีรายละเอียดของเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปคัดเลือกข้อสอบข้อนั้นไว้ใช้ได้ แต่ถ้าได้ค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาแก้ไขปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

3.6.1.2 หาค่าประสิทธิภาพสื่อการสอน

การคำนวณหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)

$$E_1 = \frac{\sum X_1}{N} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
 $\sum X_1$ แทน คะแนนรวมจากการทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมในระหว่างเรียนของผู้เรียนทุกคน
 N แทน จำนวนผู้เรียน
 A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมในระหว่างเรียน

การคำนวณหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

$$E_2 = \frac{\sum X_2}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum X_2$	แทน	คะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทุกคน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

3.6.2.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่

1) ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

2) ค่าเฉลี่ย (Mean) มีสูตรดังนี้

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

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

3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) ใช้สูตรดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2546,

น. 123)

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

เมื่อ	S.D.	แทนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	fx	แทนความถี่ของคะแนนแต่ละค่า
	N	แทนจำนวนคะแนน
	Σ	แทนผลรวม

OpenU

บทที่ 4

ผลการศึกษา

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

- 4.1 คะแนนประเมินผลงานนักเรียนของแต่ละชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ จำนวน 5 ชุด
- 4.2 คะแนนชิ้นงานของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
- 4.3 เปรียบเทียบคะแนนชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์จำนวน 5 ชุดกับคะแนนชิ้นงานหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์
- 4.4 คะแนนระหว่างเรียนจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมและคะแนนหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม
- 4.5 ผลคะแนนการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 23 คน
- 4.6 ผลการสังเกตพฤติกรรมเป็นกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 4.7 ผลการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และคะแนนชิ้นงานหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์
- 4.8 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 4.1 คะแนนประเมินผลงานนักเรียนของแต่ละชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ จำนวน 5 ชุด
ของนักเรียนจำนวน 23 คน

ลำดับ	รายการประเมิน					รวม 50 (คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ
	ชุดที่ 1 (10 คะแนน)	ชุดที่ 2 (10 คะแนน)	ชุดที่ 3 (10 คะแนน)	ชุดที่ 4 (10 คะแนน)	ชุดที่ 5 (10 คะแนน)		
1	6	8	9	5	9	37	74
2	7	8	8	10	7	40	80
3	6	8	9	8	9	40	80
4	7	7	7	9	8	38	76
5	6	7	8	8	7	36	72
6	6	6	9	7	8	36	72
7	7	8	6	6	9	36	72
8	9	8	7	9	8	41	82
9	7	9	9	8	7	40	80
10	7	8	8	9	7	39	78
11	8	8	7	7	8	38	76
12	6	9	8	8	7	38	76
13	9	8	8	8	9	42	84
14	10	10	7	10	8	45	90
15	10	9	8	9	7	43	86
16	9	10	6	10	8	43	86
17	8	8	8	8	7	39	78
18	5	9	8	9	8	39	78
19	10	8	6	6	7	37	74
20	6	7	8	5	8	34	68
21	6	10	8	9	7	40	80
22	7	10	6	8	8	39	78
23	6	8	6	8	8	36	72

จากตารางที่ 4.1 คะแนนประเมินผลงานของนักเรียนของแต่ละชุดกิจกรรม จำนวน 5 ชุด ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้พบว่ามีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 39.13 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 60.86

ลำดับที่ 5,6,7,20 และ 23 ไม่ผ่านเกณฑ์ มีคะแนนอยู่ในช่วง 68-72 คะแนน เพราะมีคะแนนต่ำเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานจากสิ่งที่กำหนดให้ ความแปลกใหม่ ความโดดเด่น และการนำเสนอ

ตารางที่ 4.2 คะแนนชิ้นงานของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

ลำดับ	รายการประเมินชิ้นงาน					รวม 10 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
	สร้างสรรค์จาก สิ่งที่กำหนดให้ (2 คะแนน)	ความ แปลกใหม่ (2 คะแนน)	ผลงาน โดดเด่น (2 คะแนน)	การนำเสนอ (2 คะแนน)	รายละเอียด ครบถ้วน (2 คะแนน)		
1	1	2	1	2	2	8	80
2	1	2	1	2	2	8	80
3	1	1	2	1	2	7	70
4	2	1	1	2	1	7	70
5	2	1	1	1	1	6	60
6	2	1	1	1	1	6	60
7	1	2	1	2	1	7	70
8	2	2	2	2	1	9	90
9	2	2	2	2	2	10	100
10	2	1	1	2	1	7	70
11	2	2	2	1	1	8	80
12	2	1	1	2	1	7	70
13	2	1	1	2	1	7	70
14	2	2	1	2	1	8	80
15	2	2	1	2	2	9	90
16	2	2	2	2	2	10	100

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมินชิ้นงาน					รวม 10 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
	สร้างสรรค์จาก สิ่งที่กำหนดให้ (2 คะแนน)	ความ แปลกใหม่ (2 คะแนน)	ผลงาน โดดเด่น (2 คะแนน)	การนำเสนอ (2 คะแนน)	รายละเอียด ครบถ้วน (2 คะแนน)		
17	2	2	2	2	1	9	90
18	1	2	2	2	1	8	80
19	2	2	2	2	2	10	100
20	2	1	1	1	1	6	60
21	2	1	1	1	2	7	70
22	2	2	2	2	2	10	100
23	2	1	1	2	1	7	70

จากตารางที่ 4.2 คะแนนชิ้นงานของนักเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชา
ทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้พบว่ามีนักเรียนที่ผ่าน
เกณฑ์จำนวน 12คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อย
ละ 47.82

ลำดับที่ 5, 6, และ 20 ไม่ผ่านเกณฑ์ มีคะแนนอยู่ที่ 6 คะแนน เพราะมีคะแนนต่ำเรื่อง
ความ แปลกใหม่ ความโดดเด่น และการนำเสนอ

ลำดับที่ 3,4,7,12,13,21 และ 23 ไม่ผ่านเกณฑ์ มีคะแนนอยู่ที่ 7 คะแนน เพราะมีคะแนน
ต่ำเรื่อง ความโดดเด่น และการนำเสนอ

ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบคะแนนชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์จำนวน 5 ชุดกับคะแนนชิ้นงานหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์

ลำดับ	คะแนนชุดกิจกรรม จำนวน 5 ชุด	คะแนนชิ้นงาน หลังการเรียนรู้ โดย ใช้ชุดกิจกรรม	กิจกรรม		ชิ้นงาน	
			ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	74	80	-	✓	✓	-
2	80	80	✓	-	✓	-
3	80	70	✓	-	-	✓
4	76	70	-	✓	-	✓
5	72	60	-	✓	-	✓
6	72	60	-	✓	-	✓
7	72	70	-	✓	-	✓
8	82	90	✓	-	✓	-
9	80	100	✓	-	✓	-
10	78	70	-	✓	-	✓
11	76	80	-	✓	✓	-
12	76	70	-	✓	-	✓
13	84	70	✓	-	-	✓
14	90	80	✓	-	✓	-
15	86	90	✓	-	✓	-
16	86	100	✓	-	✓	-
17	78	90	-	✓	✓	-
18	78	80	-	✓	✓	-
19	74	100	-	✓	✓	-
20	68	60	-	✓	-	✓
21	80	70	✓	-	-	✓
22	78	100	-	✓	✓	-
23	72	70	-	✓	-	✓

จากตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบคะแนนชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์จำนวน 5 ชุดกับคะแนนชิ้นงาน หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ พบว่า ผลการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม รายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม นักเรียนมีความสามารถแบ่งเป็น 4 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่าน / ชิ้นงานไม่ผ่าน จำนวน 8 คน คิดเป็น ร้อยละ 34.78

กลุ่มที่ 2 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่าน / ชิ้นงานผ่าน จำนวน 6 คน คิดเป็น ร้อยละ 26.09

กลุ่มที่ 3 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมผ่าน / ชิ้นงานไม่ผ่าน จำนวน 3 คน คิดเป็น ร้อยละ 13.04

กลุ่มที่ 4 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมผ่าน / ชิ้นงานผ่าน จำนวน 6 คน คิดเป็น ร้อยละ 26.09

กลุ่มที่มีนักเรียนผ่านทั้งกิจกรรมและชิ้นงาน คือ กลุ่มที่ 4 มีจำนวนนักเรียน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09 ส่วนกลุ่มที่มีนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่านและชิ้นงานไม่ผ่านคือกลุ่มที่ 1 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78

ตารางที่ 4.4 คะแนนระหว่างเรียนจากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมและคะแนนชิ้นงานหลังใช้ชุดกิจกรรม

ลำดับ	คะแนนระหว่างเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม รวม 50 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ	คะแนนชิ้นงาน หลังใช้ชุดกิจกรรม รวม 10 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
1	37	74	8	80
2	40	80	8	80
3	40	80	7	70
4	38	76	7	70
5	36	72	6	60
6	36	72	6	60
7	36	72	7	70
8	41	82	9	90
9	40	80	10	100
10	39	78	7	70
11	38	76	8	80
12	38	76	7	70
13	42	84	7	70
14	45	90	8	80
15	43	86	9	90
16	43	86	10	100
17	39	78	9	90
18	39	78	8	80
19	37	74	10	100
20	34	68	6	60
21	40	80	7	70
22	39	78	10	100
23	36	72	7	70
รวม	896		181	
เฉลี่ย		77.91		78.70

จากตารางที่ 4.4 คะแนนระหว่างเรียนจากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมและคะแนน
ชิ้นงานหลังใช้ชุดกิจกรรม พบว่า

ผลคะแนนระหว่างเรียนจากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนรวม 896 คะแนน
คะแนนเฉลี่ย 77.91 และคะแนนชิ้นงานหลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนรวม 181 คะแนน คะแนนเฉลี่ย
78.70

ตารางที่ 4.5 ผลคะแนนการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
จำนวน 23 คน

ลำดับ	รายการประเมิน			รวมคะแนน 15 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
	ชุดที่ 1 (5 คะแนน)	ชุดที่ 2 (5 คะแนน)	ชุดที่ 4 (5 คะแนน)		
1	2	3	2	7	46.66
2	4	4	4	12	80
3	5	3	4	13	86.66
4	3	3	3	9	60
5	3	4	4	11	73.33
6	2	3	3	8	53.33
7	3	4	3	10	66.66
8	4	4	3	11	73.33
9	5	4	4	13	86.66
10	3	4	3	10	66.66
11	5	3	3	11	73.33
12	5	4	5	14	93.33
13	5	3	4	12	80
14	4	3	3	10	66.66
15	3	4	3	10	66.66
16	4	3	5	12	80
17	3	3	3	9	60
18	2	4	4	10	66.66

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน			รวมคะแนน 15 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
	ชุดที่ 1 (5 คะแนน)	ชุดที่ 2 (5 คะแนน)	ชุดที่ 4 (5 คะแนน)		
19	5	3	4	12	80
20	3	2	3	8	53.33
21	5	4	4	13	86.66
22	4	3	4	11	73.33
23	2	3	3	8	53.33

จากตารางที่ 4.5 พฤติกรรมเป็นรายบุคคลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงสุด 14 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93.33 และต่ำสุด 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 46.66

นักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเป็นรายบุคคลที่มีคะแนนอยู่ระหว่าง 8-11 คะแนน มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 65.22 และนักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเป็นรายบุคคลที่มีคะแนนอยู่ระหว่าง 12-14 คะแนน มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78

ตารางที่ 4.6 พฤติกรรมเป็นกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ลำดับ	รายการประเมิน		รวม 10 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
	ชุดที่ 3 (5คะแนน)	ชุดที่ 5 (5คะแนน)		
1	4	4	8	80
2	3	3	6	60
3	3	3	6	60
4	4	5	9	90
5	4	5	9	90
6	5	3	8	80
7	2	4	6	60
8	3	3	6	60
9	4	5	9	90
10	4	5	9	90
11	4	5	9	90
12	5	3	8	80
13	3	3	6	60
14	5	3	8	80
15	4	4	8	80
16	2	4	6	60
17	2	4	6	60
18	5	3	8	80
19	5	3	8	80
20	2	4	6	60
21	2	4	6	60
22	4	4	8	80
23	4	4	8	80

จากตารางที่ 4.6 พฤติกรรมเป็นกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงสุด 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90 และต่ำสุด 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60

นักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเป็นกลุ่มที่มีคะแนน 6 คะแนน มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 39.13 นักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเป็นกลุ่มที่มีคะแนน 8 คะแนน มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 39.13 และ นักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเป็นกลุ่มที่มีคะแนน 9 คะแนน มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 21.74

ตารางที่ 4.7 ผลจากคะแนนการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม และคะแนนชิ้นงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์

ลำดับ	คะแนนพฤติกรรม เป็นรายบุคคล			คะแนนพฤติกรรม เป็นกลุ่ม			คะแนนชิ้นงาน หลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม		
	คะแนน 15	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ ร้อยละ 80	คะแนน 10	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ ร้อยละ 80	คะแนน 10	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ ร้อยละ 80
1	7	46.66	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	8	80	ผ่าน
2	12	80	ผ่าน	8	80	ผ่าน	8	80	ผ่าน
3	13	86.66	ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	7	70	ไม่ผ่าน
4	9	60	ไม่ผ่าน	9	90	ผ่าน	7	70	ไม่ผ่าน
5	11	73.33	ไม่ผ่าน	9	90	ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน
6	8	53.33	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน
7	10	66.66	ไม่ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	7	70	ไม่ผ่าน
8	11	73.33	ไม่ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	9	90	ผ่าน
9	13	86.66	ผ่าน	9	90	ผ่าน	10	100	ผ่าน
10	10	66.66	ไม่ผ่าน	9	90	ผ่าน	7	70	ไม่ผ่าน
11	11	73.33	ไม่ผ่าน	9	90	ผ่าน	8	80	ผ่าน
12	14	93.33	ผ่าน	8	80	ผ่าน	7	70	ไม่ผ่าน
13	12	80	ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	7	70	ไม่ผ่าน
14	10	66.66	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	8	80	ผ่าน
15	10	66.66	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	9	90	ผ่าน

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ลำดับ	คะแนนพฤติกรรม เป็นรายบุคคล			คะแนนพฤติกรรม เป็นกลุ่ม			คะแนนชิ้นงาน หลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม		
	คะแนน 15	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ ร้อยละ 80	คะแนน 10	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ ร้อยละ 80	คะแนน 10	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ ร้อยละ 80
15	10	66.66	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	9	90	ผ่าน
16	12	80	ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	10	100	ผ่าน
17	9	60	ไม่ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	9	90	ผ่าน
18	10	66.66	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	8	80	ผ่าน
19	12	80	ผ่าน	8	80	ผ่าน	10	100	ผ่าน
20	8	53.33	ไม่ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน
21	13	86.66	ผ่าน	6	60	ไม่ผ่าน	7	70	ไม่ผ่าน
22	11	73.33	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	10	100	ผ่าน
23	8	53.33	ไม่ผ่าน	8	80	ผ่าน	70	70	ไม่ผ่าน

จากตารางที่ 4.7 ผลจากคะแนนการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม และคะแนนชิ้นงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งเป็น 7 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 ผ่าน 3 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมเป็นรายบุคคล ด้านพฤติกรรมเป็นกลุ่ม และชิ้นงาน มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 13.04

กลุ่มที่ 2 ผ่าน 2 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมเป็นกลุ่ม และชิ้นงาน มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09

กลุ่มที่ 3 ผ่าน 2 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมเป็นรายบุคคล และชิ้นงาน มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.35

กลุ่มที่ 4 ผ่าน 2 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.35

กลุ่มที่ 5 ผ่าน 1 ด้าน คือ ชื่นงาน มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.35

กลุ่มที่ 6 ผ่าน 1 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมเป็นรายบุคคล มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 13.04

กลุ่มที่ 7 ผ่าน 1 ด้าน คือ พฤติกรรมเป็นกลุ่ม มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 21.74

กลุ่มที่ 8 ไม่ผ่านทั้ง 3 ด้าน มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70

กลุ่มที่มีนักเรียนผ่านทั้ง 3 ด้าน คือกลุ่มที่ 1 ผ่านด้านพฤติกรรมเป็นรายบุคคล พฤติกรรมเป็นกลุ่ม และชื่นงาน มีจำนวนนักเรียน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 13.04 ส่วนกลุ่มที่มีนักเรียน ไม่ผ่านทั้ง 3 ด้านคือกลุ่มที่ 8 มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8.70

ตารางที่ 4.8 ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปล ความหมาย	ลำดับ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้		3.95			
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.91	0.65	มาก	9
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.00	0.65	มาก	7
3	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดและกล้าทำ	4.00	0.73	มาก	7
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาง่ายขึ้น	3.57	0.81	มาก	12
5	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น	4.09	0.89	มาก	4
6	กิจกรรมกลุ่มส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยน ความรู้ความคิด	4.13	0.70	มาก	2
ด้านบรรยากาศ		3.90			
7	เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.17	0.80	มาก	1
8	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และกลุ่ม	3.57	0.76	มาก	12
9	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	3.52	0.76	มาก	14
10	เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ	4.09	0.60	มาก	4
11	นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย	4.13	0.89	มาก	2

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ประโยชน์ที่ได้รับ		3.83			
12	จำเนื้อหาได้มาก	3.52	0.75	มาก	14
13	ช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้	3.83	0.72	มาก	11
14	เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง	3.87	0.73	มาก	10
15	พัฒนาความคิดสร้างสรรค์	4.09	0.65	มาก	4

จากตารางที่ 4.8 ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.17 พิจารณาเป็น รายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 3.95 รองลงมาคือด้าน บรรยากาศ มีค่าเฉลี่ย 3.90 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 3.83

เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้าน มีผลสรุปดังนี้

ด้านกิจกรรมการเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.09 รองลงมา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ และกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดและกล้าทำ มีค่าเฉลี่ย 4.00 และกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหามีค่าเฉลี่ย 3.91

ด้านบรรยากาศ

เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.17 รองลงมา คือ นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลายมีค่าเฉลี่ย 4.13 และเปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ มีค่าเฉลี่ย 4.09

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.09 รองลงมาคือ เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงมีค่าเฉลี่ย 3.87 และช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้มีค่าเฉลี่ย 3.83

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
2. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
3. ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์มีพัฒนาการเรียนรู้ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม สูงขึ้นหลังใช้ชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้
2. ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนว คอนสตรัคติวิซึม มีประสิทธิภาพ $E1/E2 = 75/75$ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2520 น.135)

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุมนานัน จำนวน 23 คน ซึ่งได้มา จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แผนการเรียนรู้จำนวน 5 แผน
2. ชุดกิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม 5 ชุดประกอบด้วย

2.1 จังหวะสร้างสรรค์

2.2 สื่อศิลป์

2.3 สาดเส้นเล่นสี

2.4 สีเส้นและวรรณะ

2.5 จินตศิลป์

3. แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์

5. แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

5.1 แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล

5.2 แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นกลุ่ม

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. ผู้สอนจัดเตรียมชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์และแผนการสอน จำนวน 5 ชุด ชุดละ 1 ชั่วโมง 30 นาที คือ 1) จังหวะสร้างสรรค์ 2) สื่อศิลป์ 3) สาดเส้นเล่นสี 4) สีเส้นและวรรณะ 5) จินตศิลป์ และสุดท้ายการสร้างชิ้นงาน รวมทั้งหมด 9 ชั่วโมง โดยให้ทำที่ละชุดและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในแต่ละ ชุดกิจกรรมในห้องเรียน

2. ผู้สอนได้ชี้แจงถึงวิธีการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม โดยมีผู้สอนเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำและสังเกตพฤติกรรมทุกๆกิจกรรม

3. ผู้สอนจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 23 คน ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนจริง รวมเป็นจำนวน 9 ชั่วโมง

4. แต่ละกิจกรรมผู้สอนได้ใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม และรวบรวมคะแนนของแต่ละชุดกิจกรรม คะแนนพฤติกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม สำหรับการประเมินผล

5. เมื่อเรียนรู้ครบทั้งหมดแล้ว ให้นักเรียนแต่ละคนสร้างชิ้นงานของตนเอง โดยใช้ความรู้ทั้งหมดที่เรียนจากชุดกิจกรรมทั้ง 5 ชุดและประเมินผล

6. นำคะแนนที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูล สรุป และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเบื้องต้น เช่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)
2. แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล
3. ประมวลผลและอภิปรายผลโดยใช้ตารางและการพรรณนา

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม พบว่า นักเรียนมีความสามารถแบ่งเป็น 4 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่าน / ชิ้นงานไม่ผ่าน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78

กลุ่มที่ 2 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่าน / ชิ้นงานผ่าน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09

กลุ่มที่ 3 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมผ่าน / ชิ้นงานไม่ผ่าน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 13.04

กลุ่มที่ 4 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมผ่าน / ชิ้นงานผ่าน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09

กลุ่มที่มีนักเรียนผ่านทั้งกิจกรรมและชิ้นงาน คือ กลุ่มที่ 4 มีจำนวนนักเรียน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09 ส่วนกลุ่มที่มีนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่านและชิ้นงานไม่ผ่านคือกลุ่มที่ 1 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78

5.1.2 ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนว คอนสตรัคติวิซึม มีประสิทธิภาพ 77.91/78.70 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

5.1.3 ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึมโดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.17 พิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 3.95 รองลงมาคือด้านบรรยากาศ มีค่าเฉลี่ย 3.90 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 3.83

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม พบว่า นักเรียนมีความสามารถแบ่งเป็น 4 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่าน / ชิ้นงานไม่ผ่าน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78

กลุ่มที่ 2 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่าน / ชิ้นงานผ่าน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09

กลุ่มที่ 3 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมผ่าน / ชิ้นงานไม่ผ่าน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 13.04

กลุ่มที่ 4 ผลงานของนักเรียนกิจกรรมผ่าน / ชิ้นงานผ่าน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09

สรุปว่า กลุ่มที่มีนักเรียนผ่านทั้งกิจกรรมและชิ้นงาน คือ กลุ่มที่ 4 มีจำนวนนักเรียน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09 เนื่องจากนักเรียนมีคะแนนระหว่างเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมและคะแนนชิ้นงานหลังจากเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 ทั้ง 2 ส่วนและส่วนกลุ่มที่มีนักเรียนกิจกรรมไม่ผ่านและชิ้นงานไม่ผ่านคือกลุ่มที่ 1 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78 เนื่องจากนักเรียนมีคะแนนระหว่างเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมและคะแนนชิ้นงานหลังจากเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 ทั้ง 2 ส่วน

จะเห็นได้ว่า ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สอดคล้องกับ กู๊ด (Good. 1973 , p. 306) ได้กล่าวถึงชุดกิจกรรมว่าสอนทุกอย่างที่จัดไว้เฉพาะมีวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการสอนอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนเนื้อหาข้อมูลที่เชื่อถือได้มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนไว้อย่างชัดเจนชุดกิจกรรมนี้ครูเป็นผู้จัดให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษาและฝึกฝนด้วยตนเองโดยครูเป็นผู้คอยแนะนำเท่านั้นตรงกับแนวคิดของควน (Duann. 1973 , p. 169) ว่า การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเป็นการเรียนรายบุคคล (Individualized instruction) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสผลทางการเรียนตามเป้าหมายผู้เรียนจะเรียนตามอัตราความสามารถและความต้องการของตนและสอดคล้องกับแคปเพลอร์และแคปเพลอร์ (Kapfer ; & Kapfer. 1972 , p. 3-10) กิลส์ (Grlies 1975) ชุดการเรียนรู้ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนต่างๆ ที่ครูจัดไว้ให้ เป็นการสนองความต้องการของนักเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ฮุลเลย์ (Hulley Joan C. 1998 , p. Abstract, อ้างถึงใน หทัยรัตน์ อันติ 2544 , น. 64) และ ฌักทรพุทธสรณ์ (2551 , น. 21) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมคือชุดการเรียนการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการจัด

กิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบต่างๆมีลักษณะเป็นชุดโดยผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเองมีครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำในแต่ละชุดประกอบด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้แบบทดสอบที่นำหลักการทางจิตวิทยามาใช้ประกอบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

5.2.2 ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนว คอนสตรัคติวิซึม มีประสิทธิภาพ 77.91/78.70 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ $E1/E2 = 75/75$

คะแนนชิ้นงานของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนว คอนสตรัคติวิซึม ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้พบว่า มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 และนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 47.82

ลำดับที่ 5, 6, และ 20 ไม่ผ่านเกณฑ์ มีคะแนนอยู่ที่ 6 คะแนน เพราะมีคะแนนด้านเรื่อง ความแปลกใหม่ ความโดดเด่น และการนำเสนอ

ลำดับที่ 3,4,7,12,13,21 และ 23 ไม่ผ่านเกณฑ์ มีคะแนนอยู่ที่ 7 คะแนน เพราะมีคะแนนด้านเรื่องความโดดเด่น และการนำเสนอ

จะเห็นได้ว่า ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สอดคล้องกับ เพียเจต์และวิกอทสกี (Jean Piaget and Vygotsky, 2555) ที่กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้าง มากกว่าการรับรู้ ดังนั้น เป้าหมายของการสอนทฤษฎีนี้ สนับสนุน กระบวนการสร้างองค์ความรู้ มากกว่าการรับรู้จึงสนับสนุนกระบวนการหรือกลไกการสร้างความรู้ใหม่อย่างเหมาะสมของแต่ละบุคคล ศาสตราจารย์ ซีมัวร์ เพเพอร์ท (Seymour Papert) และคณะวิจัยแห่ง M.I.T. กล่าวว่าทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) มีสาระสำคัญที่ว่า ความรู้ไม่ได้มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่ความรู้จะเกิดขึ้น และสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเอง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing) และวิลโลว์รณวิภาจักษะกุล (2549 , น. 155) กล่าวว่า ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ความรู้(Constructivism theory) มีความเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดจากการ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้โดยมีครูเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกช่วยให้ผู้เรียนจะต้องใช้กระบวนการ ทางสติปัญญาในการปรับโครงสร้างความรู้ใหม่และความรู้เก่ากับโครงสร้างทางสติปัญญาของตน และช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเองโดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สังเกตได้สำรวจจนพบ ปัญหาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ความคิดที่ยังไม่สมบูรณ์ให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับจันทรจิรา รัตนไพบูลย์ (2549, น. 108) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการจัดค่าย อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ผลการประเมินพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80 และพนารัตน์ ศรีปัญญากร (2553, น.

2) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ชุดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 81.33/86.11

5.2.3 ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.17 พิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย 3.95 รองลงมาคือด้านบรรยากาศ มีค่าเฉลี่ย 3.90 และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 3.83

จะเห็นได้ว่า ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สอดคล้องกับ ปรานี หีบแก้ว (2554 , น. บทคัดย่อ) เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอิงประสบการณ์ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องแรงและการเคลื่อนที่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่องแรงและการเคลื่อนที่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ระดับมาก ศศิธร มงคลทอง (2548 , น. บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมเรื่องน้ำเพื่อชีวิต สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ตำบลชุมพร อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมากเจษฎาภรณ์สายถิ่น (2555, น.บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมการสอนความรู้ความตระหนักและทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันโรคเอดส์สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์พบว่าเมื่อหลังเรียน สิ้นสุดนักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และพงศศิริ อ่อนคำ (2555, น.บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนเรื่องภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน เรื่องภาพพิมพ์แกะไม้สีน้ำ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 4.82

ข้อค้นพบในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า

1. นักเรียนที่ปฏิบัติงานระหว่างการใช้ชุดกิจกรรม รายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม คະແນນພຸດທິກຣມການຮຽນຮູ້ ແລະ ຂຶ້ນງານ ຫຼັງຈາກການຮຽນ ໂດຍໃຊ້ຫຼັກການມີຫຼັກຂັດແຍ້ງກັນ ເນື່ອງຈາກ ຜົນຈາກກະແນນພຸດທິກຣມເປັນຮາຍບຸກຄລ ເປັນກຸ່ມ ແລະ ກະແນນຂຶ້ນງານຂອງ ນັກຮຽນຂັ້ນປະຖມສຶກສາປີທີ 5 ມີນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ ແບ່ງເປັນ 7 ກຸ່ມແຕ່ລະກຸ່ມ ມີກະແນນດ້ານພຸດທິກຣມເປັນຮາຍບຸກຄລ ດ້ານພຸດທິກຣມເປັນກຸ່ມ ແລະ ຂຶ້ນງານ ແຕກຕ່າງກັນ ດັ່ງໄດ້ກ່າວໄວ້ໃນບົດທີ 4 ຜົນການສຶກສາແລະ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າມີກຸ່ມນັກຮຽນທີ່ຜ່ານທັງ 3 ດ້ານ ຄືຜ່ານດ້ານພຸດທິກຣມ ເປັນຮາຍບຸກຄລ ພຸດທິກຣມເປັນກຸ່ມ ແລະ ຂຶ້ນງານ ມີຈຳນວນນັກຮຽນ 3 ຄົນ ສ່ວນກຸ່ມທີ່ມີນັກຮຽນ ໄດ້ຜ່ານທັງ 3 ດ້ານມີຈຳນວນ 2 ຄົນ ຈາກຈຳນວນ 23 ຄົນ

สำหรับการสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มจะเห็นได้ว่ามีผลของคะแนน ที่แตกต่างกัน เพราะคะแนนพฤติกรรมเป็นกลุ่มมากกว่าคะแนนรายบุคคล

2. ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ ของนักเรียนในการเรียนวิชาทัศนศิลป์ เนื่องจากนักเรียนมีการปฏิบัติงานจริงทั้งรายบุคคลและเป็น กลุ่ม ซึ่งจะเห็นความสามารถและความถนัดของนักเรียนแต่ละอย่างชัดเจน โดยสังเกตได้จาก คะแนนพฤติกรรมของนักเรียนคะแนนระหว่างเรียนจากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรม และคะแนน ชิ้นงานหลังจากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 4

3. ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม สามารถเป็นตัวช่วยส่งเสริม พฤติกรรมการเรียนรู้ให้เร้าความสนใจนักเรียนได้มากกว่าการสอนแบบปกติ เนื่องจากนักเรียน สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในวิธีของตนเองและตามศักยภาพของตนเอง ทำให้นักเรียนเข้าถึง บทเรียนและเข้าใจบทเรียนได้ง่ายกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ อีกทั้งช่วยส่งเสริมความคิดและ จินตนาการให้กับนักเรียนได้มากกว่าการเรียนการสอนแบบปกติ เป็นแนวทางในการจัดการเรียน การสอนแบบใหม่ในรายวิชาทัศนศิลป์ได้รวมไปถึงวิชาอื่นได้เช่นกัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากข้อค้นพบ

1. นักเรียนที่ประสบผลสำเร็จส่วนใหญ่ในงานวิจัย พบว่า เป็นลักษณะการทำงานแบบ กลุ่ม เนื่องจากมีการร่วมกันคิดสร้างสรรค์ผลงาน และมีการแบ่งปันความคิดซึ่งกันและกัน สำหรับ นักเรียน ชั้นประถม งานกลุ่มจะทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองจากการช่วยเหลือจากเพื่อน หรือการแนะ นำเพื่อนในสิ่งที่ตนเองถนัด แลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้ซึ่งกันและกัน สิ่งที่จะช่วยในการ ส่งเสริมนักเรียนประสบความสำเร็้นั้นคือ ควรมีงานที่ช่วยสนับสนุนการทำงานเป็น กลุ่มให้นักเรียน ได้แลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ความรู้และความถนัดของแต่ละคนเพื่อ ช่วยกันสร้างสรรค์ ผลงานขึ้นมา

2. ผลการสร้างสรรค์ผลงานหรือปฏิบัติงานด้วยตนเอง เมื่อเกณฑ์อยู่ที่ระดับ 80 พบว่า มี นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน จากจำนวน 23 คน เพราะนักเรียนต้องใช้ความคิด ประสบการณ์ ความรู้และความถนัด ของตนเองเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งที่จะช่วยในการพัฒนาการ ปฏิบัติงาน ของนักเรียนให้ประสบความสำเร็จนั้นคือ อาจมีการลดเกณฑ์การประเมินผลให้อยู่ใน ระดับที่ 70 จะพบว่า จะมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 คน จากจำนวน 23 คน มีเพียง 3 คน ที่ไม่ ผ่านเกณฑ์ การประเมิน เพราะนักเรียนกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา จึงไม่ต้องใช้ เกณฑ์ที่สูงเพื่อการ ประเมินผลงาน

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ผู้สอนต้องเตรียมอุปกรณ์การเรียนการสอนในห้องเรียนให้พร้อมและสมบูรณ์
2. การเตรียมชุดกิจกรรม และอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในแต่ละชุดกิจกรรม ควรเตรียมล่วงหน้าประมาณ 1-2 วัน ควรตรวจว่ามีปัญหาหรือไม่ ถ้ามีต้องรีบแก้ไขก่อนที่นำไปใช้
3. ผู้สร้างชุดกิจกรรมจะต้องศึกษาเรื่องโปรแกรมที่จะใช้สำหรับการสร้างและองค์ประกอบต่างๆ ที่ใช้รวมไปถึงการพิมพ์รูปเล่มในแบบฉบับที่สมบูรณ์
4. การใช้ชุดกิจกรรมผู้สอนควรศึกษาในแต่ละชุดกิจกรรม ทั้งเรื่องของกิจกรรม เนื้อหา ในกิจกรรม และการปฏิบัติงานให้ละเอียดและเข้าใจ เพื่อนำไปสอนได้อย่างถูกต้องตามจุดประสงค์ของชุดกิจกรรม
5. ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการสอนและการปฏิบัติงาน เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติ
6. ควรเลือกภาพประกอบที่ใช้สอนนักเรียนให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา และมีรูปภาพประกอบในการเรียนการสอนทุกครั้ง เพื่อเพิ่มความเข้าใจของนักเรียน

5.3.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบงานวิจัยกับการพัฒนาทักษะด้านศิลปะในรูปแบบอื่นๆ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ เช่น การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะการระบายสี การพัฒนาทักษะการวาดภาพ เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาการส่งเสริมนักเรียนที่มีพรสวรรค์ในด้านศิลปะให้มีทักษะเพิ่มมากขึ้น เป็นกรณีศึกษา

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). “หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551”.
 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กรมวิชาการ. (2535). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. กรุงเทพมหานคร :
 โรงพิมพ์กรมศาสนา.
- คันธจิต ชูลินซ์. (2543). “พฤติกรรมการบริหารงานของผู้บริหารและความพึงพอใจต่อการบริการ
 ของบุคลากร ในสำนักงานศึกษาธิการ อำเภอดิเค่น ในภาคใต้”. วิทยานิพนธ์ปริญญา
 มหบัณฑิต. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ครูบ้านนอกดอทคอม. “ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม”. เข้าถึงได้เมื่อ 30 ตุลาคม 2558. เข้าถึงได้จาก
<http://www.kroobannok.com/1549>
- จันทร์จิรา รัตนไพบูลย์. (2549). “การพัฒนาชุดกิจกรรมค่ายอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเรื่อง
 อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4”.
 วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชรินรัตน์ จิตตสุโก และคณะ. (2553). “การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง หน่วยสิ่งมีชีวิตและชีวิตพืช
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”. วิทยานิพนธ์
 ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี.
- ชะลูด นิ่มเสมอ. (2544). “องค์ประกอบของศิลปะ”. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จิตรารณ พันธ์ศรี และคณะ. (2549). “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวัฏจักรการ
 สืบเสาะหาความรู้ เรื่อง แรงและการเคลื่อนที่ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”.
 วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณภัทร พุทธสรณ์. (2551). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และความคิด
 สร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ที่ได้รับ การ
 จัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการ์ตูนวิทยาศาสตร์”. วิทยานิพนธ์ศึกษามหาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดำรงศักดิ์ มีวรรณ. (2552). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการ
 การคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการ
 เรียนรู้โดยชุดกิจกรรมแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์”. สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษา
 มหบัณฑิต สาขามัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทิพย์ภา เชษฐ์ชาวลิต. (2541). “จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับพยาบาล”. สงขลา: ชานเมืองการพิมพ์.
 ทิศนา แวมมณี. (2550). “รูปแบบการเรียนการสอน ทางเลือกที่หลากหลาย”. (พิมพ์ครั้งที่ 4).

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นงลักษณ์ ดันอิม. (2554). “รายงานการใช้หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดกระทุ่มเสือปลา สำนักงานเขตประเวศ (รายงานผลการวิจัย)”. กรุงเทพมหานคร.

นพคุณ แดงบุญ. (2552). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และเจตคติต่อ วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม วิทยาศาสตร์”. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นพรัตน์ เตชะวนิช. (2544). “ความพึงพอใจของพนักงานธนาคารกสิกรไทยที่มีต่อวารสารกิจการ สัมพันธ์”. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

นลินี อินธิคา. (2551). “ชุดกิจกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง สารรอบตัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตร และการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.

บุญเกื้อ คอรวาเวช. (2542). “นวัตกรรมการศึกษา”. กรุงเทพฯ:ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

บุญธรรม กิจปริดาปริสุทธิ. (2547). “ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์”. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: จามจุรีโปรดักท์.

ปัญญาลักษณ์ เคารพพงศ์ และคณะ. (2551). “ผลการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อผล สัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ไฟฟ้าเคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6” วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.

พนารัตน์ ศรีปัญญากร. (2553). “การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงสำหรับ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น”. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พวงเพ็ญ สิงโตทอง. (2548). “การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมสำรวจค้นหาคำทาง วิทยาศาสตร์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์”. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เพชรรัตดา เทพพิทักษ์. (2545). “การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่องเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อการศึกษา ทำ ครงงานวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3”. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- ระพินทร์ โพธิ์ศรี. (2547). *การสร้างและวิเคราะห์คุณภาพชุดการสอน*. (เอกสารประกอบการสอน).
- อุดรดิตถ์ : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- วิรัตน์ พิษณุไพบูลย์. (2528). “ความเข้าใจศิลปะ”. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- วิไลวรรณ วิภาจักษณกุล.(2549). “เอกสารประกอบการสอนรายวิชาธรรมชาติของผู้เรียน”.
- เพชรบูรณ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- ละมัย แก้วสรรค์ และคณะ. (2556). “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริภา อัฐสุวรรณศิลป์. (2548). “การพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เรื่อง ระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2”. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2538). “จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (*Lifespan Human Developme*)”. พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมจิต สวทไพบูลย์. (2535). “วิทยาศาสตร์สำหรับครูประถม”. กรุงเทพมหานคร:ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุชา จันทรเฒ. (2536). “จิตวิทยาพัฒนาการ”. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- สุดา เจริญคำ. (2546). “การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 เรื่อง เศษส่วนตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์”. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุมาลี จันทรชลอ. (2547). “การวัดและประเมินผล”. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริม กรุงเทพมหานคร.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2550). “การพัฒนาผลงานทางวิชาการสู่การเลื่อนวิทยฐานะ”. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล. (2556). “การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่างภาพตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ขึ้น เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4”. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อารี พันธุ์ณี. (2546). “จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน”. กรุงเทพฯ: ไชยโหม ศรีเอทีฟ กรุ๊ป.
- อิสริยา หนูจ้อย. (2549). “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมศึกษาเรื่องระบบนิเวศในนาข้าวสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3”. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (การมัธยมศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อุษา รัตนบุปผา. (2547). “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง แบบความสัมพันธ์สำหรับนักเรียน
มัธยมศึกษาปีที่ 1”. ปรินซ์นิพนธ์ สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ
อุตรดิตถ์.

D’Elia, G.P.M. (1979). “*The Determinants of Job Satisfaction among Beginning Librarians*”.
Library Quarterly.

Duane, James. (1973). “*Individualized Instruction Programed and Material*. Englewood Cliffs
New” Jersey: Educational Technology publication.

Galbel, D.L. and P.A. Rabba. (1980). “*The Effect of Early Teaching and Training Experience on
Physics Achievement*”. N.p.

Giles Magret Hannah. (1975). “*Learning centers: Design for Learning and living*”. Desertation
Abstracts International. 36(6): 33686-A;D.

Green, J.H. (1976). “*An Introduction to Human Physiology*”. 4th ed. London Oxford University
Press. London.

Good, C. V. 1973. “*Dictionary of Education*”. New York . McGraw – Hill Book Company. 73

Heathers, Glen. (1964, April) . “*A Working Definition of individualized Journal for the
Educational Leadership*”. 8(5): 342 – 344.

Houston, Robert W.; & et al. 1972. “*Developing Instruction Modules; A Modulate System for
Writing Modules*”. Texas: University of Houston.

Hulley, Kathy Louise Sullivan. (1998). “*An instruction package integrating science and social
studies instruction at th fifth-grade level*”.

Kapfer, Philiip; & Miriam Kapfer. (1972). “*Instructional To Learn Package in American
Education*”. New Jersey: Education Technology Publication, Englewood Cliffs.

Kendler, Howard H. (1974). “*Basic Phychology*”. Califonia: W.A. Benjamin, Inc.

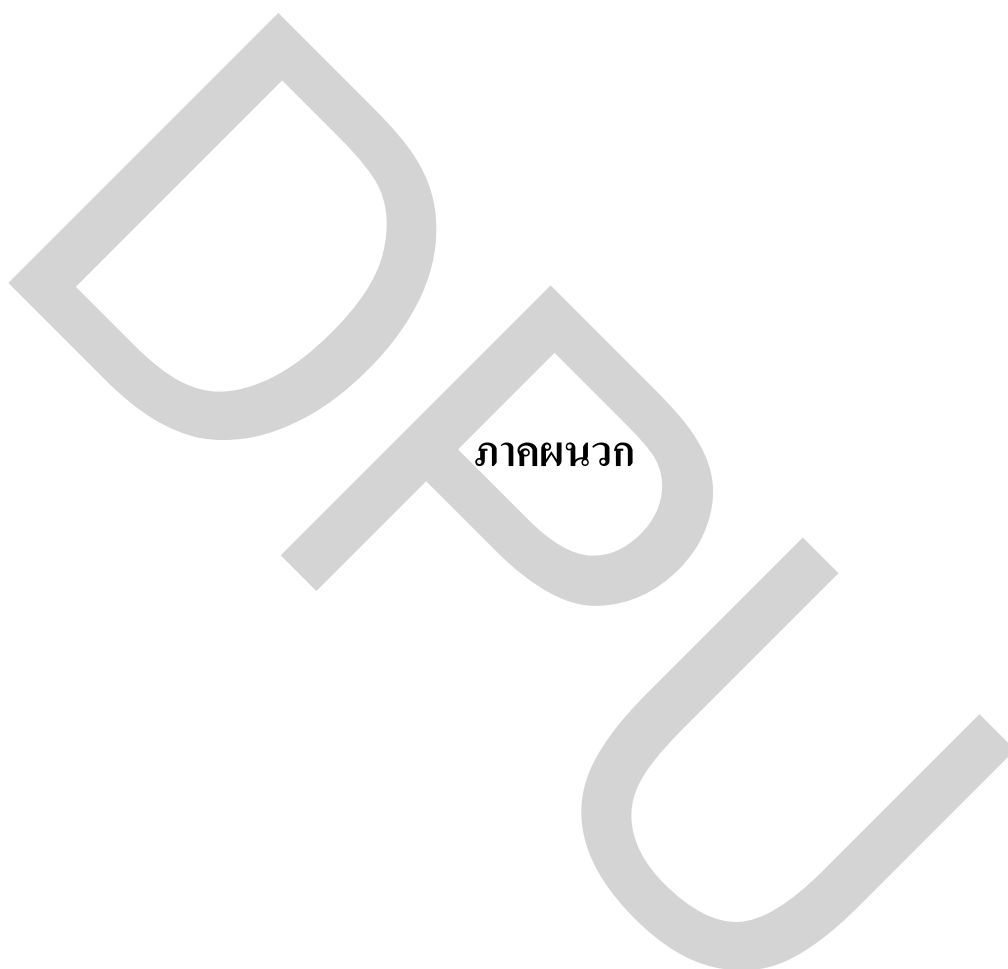
Kotler, P. & Armstrong, G. (2001). “*Priciples of marketing*”. 9th ed. New Jersey: Prentice-Hall.

Lane, M. Lynne. (2004). “*The Effects Staff Development on Student Achievement, Dissertation
Abstract International*”. 64(7) : 2451-A ; January.

Piaget (1958). “*cited in Lefrancois: The Psychology of the Child*”. New York, 1996.

Smith, H.C. & Wakeley J.H. (1972). “*Psychology of industrial International behavior*”. 3rd ed.
N.p.

- Vivas, David A. (1985). "The Design and Evaluation of a Course in Thinking Operations for First Grade in Venezuela (Cognitive, Elementary Learning)". *Dissertation Abstracts International*. 46(3). September:603-4.
- Wilson, GamesW. (1971). "*Evaluation of Learning in Secondary School Mathematics, in Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning*". Edited by Benjamin S. Bloom, U.S.A.: McGraw – Hill.
- Wolman, B.B. (1973). "Dictionary of behavior Science". London: Litton Educational.
- Woods, Joan Marie. (1997). "*Cooperative Learning in Mathematical Writing : Problem-solving, Self-perceptions and Attitudes of Fifth-Grade Female, Minority Students (Girls),*" *Dissertation Abstracts International*. 58(9) : 336-A.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ตัวอย่าง แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 จังหวะสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เหมือนต่างสร้างสรรค์

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง 30 นาที

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วิชาทัศนศิลป์

รหัสวิชา ศ15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2558

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก
ความคิดต้องงานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ป.5/1

บรรยายเกี่ยวกับจังหวะตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและ
งานทัศนศิลป์

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมพัฒนาเรื่อง การวางตำแหน่ง จังหวะ สี รูปร่างรูปทรง ระยะเวลา โดยการ
สร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวนักเรียนเอง ให้ผลงานศิลปะน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ได้โดยการคำนึงถึง ตำแหน่ง จังหวะ สี ได้อย่าง สวยงาม

สาระสำคัญ

จังหวะที่มองเห็นได้คือ ตำแหน่งของเส้น สี รูปร่างรูปทรง ที่ปรากฏให้เป็นระยะที่มีความ สม่่าเสมอ
หรือเป็นระยะที่กำหนดไว้ตามอารมณ์และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผลงาน

เวลา

1 ชั่วโมง 30 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษสำหรับวาดภาพ
2. สี
3. อุปกรณ์วาดภาพ ได้แก่ ดินสอ ขางลบ เป็นต้น

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นเข้าสู่กิจกรรม

1. ครูยกตัวอย่างภาพต้นไม้ เช่น ต้นไม้ ที่มีตำแหน่งของใบไม้อย่างสวยงาม
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาในเรื่องของ ตำแหน่ง จังหวะ ในงานทัศนศิลป์

ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. ครูให้นักเรียนเลือกมุมที่ตนเองชอบเพื่อเลือกต้นไม้สำหรับวาดภาพที่แสดงตำแหน่ง จังหวะ
4. ครูให้นักเรียนวาดภาพที่ตนเองรู้และเข้าใจโดยใช้เวลา 45 นาที
5. เมื่อนักเรียนวาดภาพเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนมารวมกันที่จุดใดจุดหนึ่ง และให้นำ ภาพของตนเองมาวางไว้คั่นหน้า
6. ครูเลือกผลงานของนักเรียนที่มีองค์ประกอบครบถ้วนมากที่สุด มาให้นักเรียนทุกคนดู และ เรียกนักเรียนบางคนบอกถึงจุดเด่นของงานที่ครูเลือกมา
7. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพที่เลือกขึ้น

ขั้นสรุป

8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องของ ตำแหน่ง จังหวะทั้งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติและงาน ทัศนศิลป์ เพื่อให้ให้นักเรียน ได้มีมุมมองเปรียบเทียบระหว่างธรรมชาติกับงานทัศนศิลป์ สามารถนำการวางตำแหน่ง จังหวะ ในงานทัศนศิลป์

การประเมินผล

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน

เกณฑ์

การตรวจผลงาน ใช้เกณฑ์ให้คะแนนด้าน คือ ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการใช้สี ตรงตามเนื้อหาและหัวข้อที่กำหนด ความสะอาดของผลงาน ตามใบประเมินผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อศิลป์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การจัดองค์ประกอบและ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง 30 นาที

การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วิชาทัศนศิลป์

รหัสวิชา ศ15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2558

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ
อย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ป.5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์
ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมพัฒนาเรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพ ภาพสื่อความหมาย และการสร้างสรรค์
ผลงานในรูปแบบที่แตกต่างจากเดิม

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้โดยการจัดองค์ประกอบและสามารถสื่อความหมายของ
ภาพได้อย่างเข้าใจถึงเรื่องที่ต้องการสื่อ

สาระสำคัญ

ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ นักเรียนควรคำนึงถึงการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญ ใน
การสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้น อาจพบปัญหาที่ควรหาสาเหตุแล้วแก้ไข เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์

เวลา

1 ชั่วโมง 30 นาที

อุปกรณ์

1. คอมพิวเตอร์
2. รูปภาพตัวอย่าง
3. Facebook Group

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นเข้าสู่กิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาในเรื่องของ องค์ประกอบภาพ การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคอื่นๆ นอกเหนือจากการวาดภาพโดยใช้ดินสอ หรือการระบายสีนอกเหนือจากสี การสื่อความหมายของภาพให้ตรงตามหัวข้อที่เราต้องการสื่อ

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. ให้นักเรียนเข้าห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ในหัวข้อ My Valentine โดยคำนึงถึง องค์ประกอบของภาพ เทคนิคและการสื่อความหมาย โดยการสร้างสรรค์ผลงานผ่าน โปรแกรม Paint ในคอมพิวเตอร์
3. เมื่อนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเสร็จ ให้นักเรียนบันทึกรูปภาพและโพสผลงานลงบน Facebook Group ที่กำหนด พร้อมทั้งอธิบายผลงานของตนเอง

ขั้นสรุป

4. ครูเลือกรูปภาพที่เหมาะสมและครบทั้ง การจัดองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมาย ให้นักเรียน ได้ชมตัวอย่างของการสร้างสรรค์ผลงานให้น่าสนใจ
5. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องของ การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้เทคนิคอื่นในการสร้างสรรค์ผลงาน และการสื่อความหมายของภาพ ให้นักเรียน ได้เห็นถึงความสำคัญของการจัดองค์ประกอบภาพ เทคนิคการใช้ และการสื่อความหมายของภาพ

การประเมินผล

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรม
2. แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

เกณฑ์

การตรวจผลงาน ใช้เกณฑ์ให้คะแนนด้าน คือ ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการใช้สี ตรงตามเนื้อหาและหัวข้อที่กำหนด ความสะอาดของผลงาน ตามใบประเมินผลงาน

ภาคผนวก ข
ตัวอย่าง ชุดกิจกรรม

คู่มือการใช้ ชุดกิจกรรม รายวิชาทัศนศิลป์

- ชุดกิจกรรมที่ 1 จังหวะสร้างสรรค์
ชุดกิจกรรมที่ 2 ภาพนี้มีปัญหา
ชุดกิจกรรมที่ 3 สาดสีเทสี
ชุดกิจกรรมที่ 4 สีเส้นและวรรณะ
ชุดกิจกรรมที่ 5 กลิ่นสีและฝีมือ

สำหรับคุณครู



คำนำ

ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์นี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับคุณครูที่สอนวิชาทัศนศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และมุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาทักษะกระบวนการคิด และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองขึ้น ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยภายในชุดกิจกรรม ประกอบไปด้วย ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ เนื้อหา แบบพัฒนาทักษะการสร้างองค์ความรู้ แบบการประเมินผลงาน แบบ สังเกตพฤติกรรมนักเรียน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์นี้ จะช่วยพัฒนาทักษะ การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ที่ฝังแน่น คงทน และเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

นางสาวอรพินธร แก้วภู



สารบัญ



เรื่อง	หน้า
คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรม	4
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง	5
ชุดกิจกรรมที่ 1 จังหวะสร้างสรรค์	7
แผนการจัดการเรียนรู้	8
จังหวะและตำแหน่ง	10
ใบความรู้เรื่องจังหวะและตำแหน่ง	11
ใบงานเรื่องจังหวะและตำแหน่ง	12
แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะรายบุคคล	13
แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	14
ชุดกิจกรรมที่ 2 ภาพนี้มีปัญหา	15
แผนการจัดการเรียนรู้	16
การจัดองค์ประกอบภาพและการสื่อความหมาย	18
ใบความรู้เรื่องการจัดองค์ประกอบภาพ	
และการสื่อความหมาย	19
ใบงานเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพ	
และการสื่อความหมาย	20
แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะรายบุคคล	21
แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	22
ชุดกิจกรรมที่ 3 สาดสีเทสี	23
แผนการจัดการเรียนรู้	24
สีและน้ำหนักของสี	26
ใบความรู้เรื่องสีและน้ำหนักของสี	27
ใบงานเรื่องสีและน้ำหนักของสี	28
แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะรายกลุ่ม	29
แบบสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม	30





สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชุดกิจกรรมที่ 4 สีสิ้นและวรรณะ	31
แผนการจัดการเรียนรู้	32
วรรณะสี	34
ใบความรู้เรื่องวรรณะสี	35
ใบงานเรื่องวรรณะสี	36
เนื้อเพลง อากาศดีดี	37
แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะรายบุคคล	38
แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	39
ชุดกิจกรรมที่ 5 กลิ่นสีและฝีมือ	41
แผนการจัดการเรียนรู้	42
การสร้างสรรค์ผลงานและการจัดนิทรรศการ	44
ใบความรู้เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานและการจัดนิทรรศการ	45
ใบงานเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานและการจัดนิทรรศการ	46
แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะรายกลุ่ม	47
แบบสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม	48
บรรณานุกรม	49
ประวัติผู้จัดทำ	50



คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรม

การใช้ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีดังต่อไปนี้

1. ครูผู้สอนอ่านรายละเอียดและคำชี้แจงให้เข้าใจในชุดกิจกรรม
2. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมและการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิซึม
3. ทำความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ในการเรียนและการสอนแบบคอนสตรัคติวิซึม
4. ก่อนการทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนการสอน เพื่อให้เข้าใจถึงขั้นตอนการเรียนรู้ และเตรียมอุปกรณ์ในการใช้กิจกรรมต่างๆ
5. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้
6. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรม

วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับคุณครูที่สอนวิชาทัศนศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะและกระบวนการคิดและกระบวนการทางศิลปะ รวมไปถึงการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล นำสู่การสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และเข้าใจในบทเรียนอย่างลึกซึ้งและฝังแน่น
4. เพื่อส่งเสริมความคิดของนักเรียนและนำไปสู่การประยุกต์ใช้



ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
ของสาระทัศนศิลป์กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์
ในหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่า งานทัศนศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อยอดงานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม
และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดชั้นปี

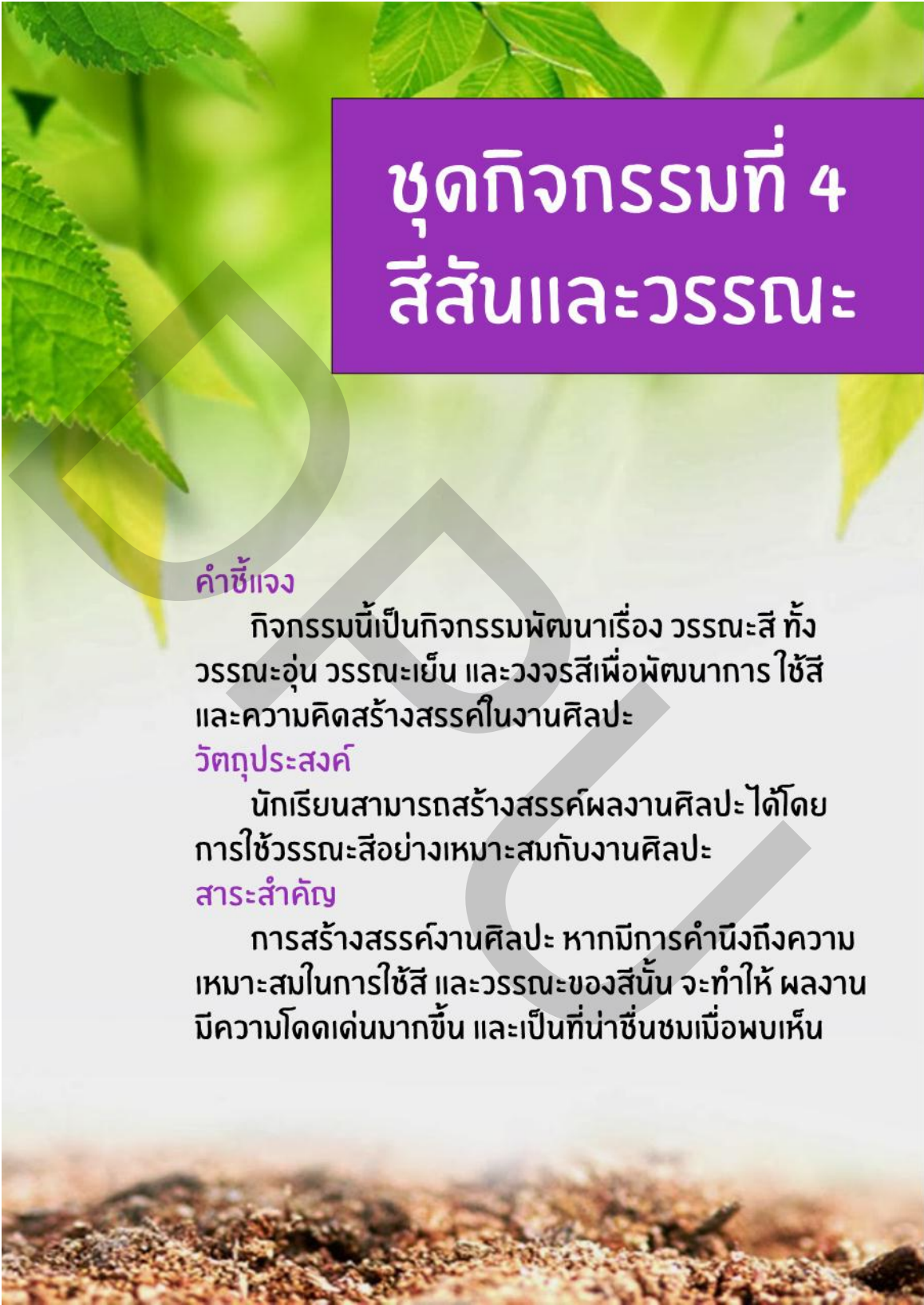
1. บรรยายเกี่ยวกับจังหวะ ตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงาน ทัศนศิลป์ (ศ 1.1 ป.5/1)
2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุ อุปกรณ์ และ วิธีการที่ต่างกัน (ศ 1.1 ป.5/2)
3. วาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี (ศ 1.1 ป.5/3)
4. สร้างสรรค์งานปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอดจินตนาการ (ศ 1.1 ป.5/4)
5. สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ โดยเน้นการจัดวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ในภาพ (ศ 1.1 ป.5/5)
6. ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของ ตนเองและบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น (ศ 1.1 ป.5/6)
7. บรรยายประโยชน์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตในสังคม (ศ 1.1 ป.5/7)

ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ระบุและบรรยายเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบของงานทัศนศิลป์ในแหล่งเรียนรู้หรือ นิทรรศการศิลปะ (ศ 1.2 ป.5/1)
2. อภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในท้องถิ่น (ศ 1.2 ป.5/2)





ชุดกิจกรรมที่ 4 สีสันและวรรณะ

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมพัฒนาเรื่อง วรรณะสี ทั้ง วรรณะอุ้น วรรณะเย็น และวงจรัสเพื่อพัฒนาการใช้สี และความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปะ

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้โดยใช้วรรณะสีอย่างเหมาะสมกับงานศิลปะ

สาระสำคัญ

การสร้างสรรค์งานศิลปะ หากมีการคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้สี และวรรณะของสีนั้น จะทำให้ ผลงาน มีความโดดเด่นมากขึ้น และเป็นที่น่าสนใจเมื่อพบเห็น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 สีเส้นและวรรณะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3	วาดแสงเส้นสี	เวลาเรียน 1 ชั่วโมง 30 นาที
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	วิชาทัศนศิลป์	รหัสวิชา ศ15101
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	ภาคเรียนที่ 1	ปีการศึกษา 2558

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะ
อย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ป.5/3

วาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมพัฒนาเรื่อง วรรณะสี ทั้งวรรณะอุ่น วรรณะเย็น และวงจรสีเพื่อ พัฒนาการใช้สี
และความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปะ

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ได้โดยการใช้วรรณะสีอย่างเหมาะสมกับงานศิลปะ

สาระสำคัญ

การสร้างสรรค์งานศิลปะ หากมีการคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้สี และวรรณะของสีนั้น จะทำให้
ผลงานมีความโดดเด่นมากขึ้น และเป็นที่น่าสนใจเมื่อพบเห็น

เวลา

1 ชั่วโมง 30 นาที

อุปกรณ์

1. กระดาษสำหรับสร้างสรรค์ผลงาน
2. อุปกรณ์วาดภาพ
3. สีไม้
4. เพลง

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นเข้าสู่กิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาในเรื่องของ วรรณคดี เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ วรรณคดีให้เหมาะสมกับงานศิลปะ เช่น เวลากลางวันควรใช้วรรณคดีอ่อน เพื่อให้ได้ บรรยากาศของพระอาทิตย์หรือแสงสว่าง ส่วนเวลากลางคืนควรใช้วรรณคดีเย็น เพื่อให้ได้ บรรยากาศที่เย็น สบายเหมาะกับการพักผ่อน เป็นต้น

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. ครูเปิดเพลงให้นักเรียนฟัง เพลง อากาศดีดี เพื่อให้นักเรียนได้ฟังและจินตนาการถึงเนื้อหา ในบทเพลง และสื่อออกมาเป็นภาพโดยสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วรรณคดี ให้เหมาะสมกับ บทเพลง และใช้ สีไม้เป็นตัวสร้างสรรค์ผลงาน
3. นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเป็นรายบุคคล เพื่อให้เห็นถึงจินตนาการของแต่ละคนได้อย่าง ชัดเจน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ใช้วรรณคดีได้เหมาะสมกับบทเพลง ให้ได้ถึงอารมณ์ ในบทเพลง และการใช้สีไม้อย่างถูกต้องเหมาะสม
4. เมื่อนักเรียนวาดภาพเสร็จให้นักเรียนนำผลงานวางรวมกัน ครูเลือกผลงานที่มีรายละเอียด ครบถ้วน ถูกต้องตามหลักและสวยงาม ให้เจ้าของผลงาน ได้นำเสนอผลงานของตนเอง พร้อมทั้งอธิบายทั้งการใช้ วรรณคดี และเทคนิคการใช้สีไม้ของตนเอง

ขั้นสรุป

5. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องของ วรรณคดี หากงานทัศนศิลป์ที่ดีควรมีการคำนึงถึง อารมณ์ในภาพ ทั้งการใช้วรรณคดีให้เหมาะสม การสื่อความหมายในภาพ การใช้เทคนิค ของสีที่ใช้ สร้างสรรค์ผลงาน หากมีครบก็จะทำให้งานทัศนศิลป์ของเราเป็นงานที่น่าสนใจ ดึงดูดสายตาคนทั่วไป

การประเมินผล

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน

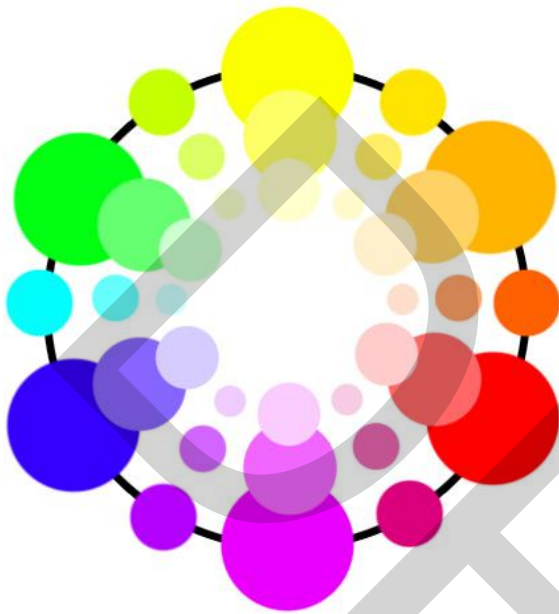
เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

เกณฑ์

การตรวจผลงาน ใช้เกณฑ์ให้คะแนนด้าน คือ ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการใช้สี ตรงตามเนื้อหาและหัวข้อที่กำหนด ความสะอาดของผลงาน ตามใบประเมินผลงาน

วรรณะสี



ตัวอย่างภาพวงจรสี

ภาพที่แบ่งระหว่างวรรณะสี คือวรรณะเย็นและวรรณะร้อน จะเห็นได้ว่าทั้งสีเหลืองและสีม่วง สามารถอยู่ได้ทั้ง 2 วรรณะ



ตัวอย่างภาพสีวรรณะเย็นและวรรณะร้อน

ภาพเดียวกันต่างกันเพียงการเลือกใช้วรรณะสีให้เหมาะสม หากเป็น วรรณะเย็นให้ความรู้สึกสบายตาเหมาะกับการพักผ่อน ส่วนวรรณะร้อนจะเป็น ความรู้สึกอบอุ่นกับแสงแดดยามใกล้เย็น



ใบความรู้ เรื่องวรรณศิลป์

วรรณศิลป์ คือ การแบ่งวรรณศิลป์คือ 2 วรรณศิลป์คือ วรรณศิลป์ร้อนและวรรณศิลป์เย็น

วรรณศิลป์ร้อน คือ ศิลปะที่ให้ความรู้สึกร้อน การต่อสู้ ตื่นเต้น ความมีชีวิต ความรุ่งโรจน์ เหมาะสำหรับเวลากลางวันจนถึงพระอาทิตย์ตก

วรรณศิลป์เย็น คือ ศิลปะที่ให้ความรู้สึกละมุน สดชื่น เย็นตา สบายตา ความสดใส เหมาะสำหรับเวลาเช้ามืดและเวลากลางคืน

การใช้วรรณศิลป์ในภาพนั้น สามารถบอกถึงช่วงเวลาที่ต้องการสื่อความหมายในภาพ การใช้วรรณศิลป์ยังบอกถึงอารมณ์ของภาพนั้นๆได้



เนื้อเพลง อากาศดี ศิลปิน NUSERY SOUND

ไม่รู้ว่าเธอ ตอนนี้อยู่แห่งไหน เธอรู้บ้างไหมใคร คนนี้อยาก
เห็นหน้า เมื่อลมหนาวพัดมา รู้สึกสั่นหัวใจ อยากมี เรนอนกอด
แนบกาย

* ท้องฟ้าก็สวยงาม พระอาทิตย์ขึ้น สาย พระจันทร์หล่นหายไป
ไป หายไปทางหลังบ้าน ดอกหญ้า ก็เริ่มบาน อากาศ ช่างแสนดี
อยากให้ เธอมาอยู่ตรงนี้

** คิดถึงเธอ อยากให้เธอรู้จริงๆ เธอแน่นอนคิดถึงฉันบ้างไหม
อยากยืนข้างกาย ได้กุมมือโอบหัวไหล่ ฉันคงสุขใจ เธอมีความ
หมายมากกว่าใครๆ

น้ำเหนือเริ่มไหลมา น้ำฟ้าเพิ่งผ่านไป เด็กน้อยเล่นวิ่งไล่ แมง
ปออยู่หน้าบ้าน ต้นไม้สองข้างทาง ไปรยกลิ่นหอมชื่นใจ อยากให้
เธอได้มาชื่นชม

ซ้ำ *, **

....ดนตรี.....

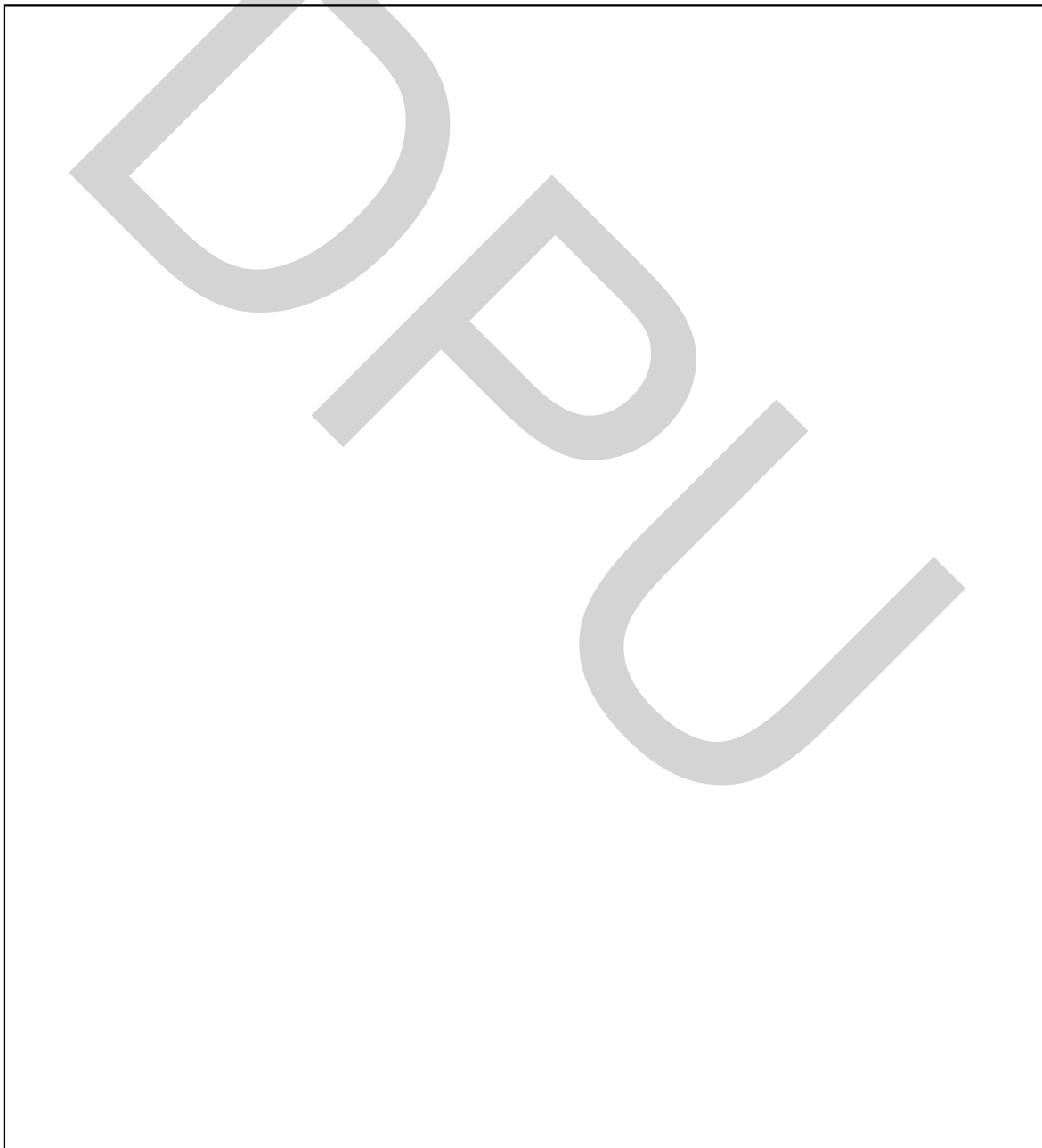
ซ้ำ **

เธอมีความหมาย มากกว่าใครๆ



ใบงาน เรื่องวรรณคดี

คำชี้แจง ให้นักเรียนฟังเพลง “อากาศดีดี” แล้วจินตนาการถึงเนื้อหาของบทเพลง และสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปภาพ โดยคำนึงถึงการใช้วรรณคดีให้ถูกต้องและสวยงามเหมาะสมกับบทเพลง



ชุดกิจกรรมที่ 5 จินตศิลป์

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมพัฒนาเรื่อง การประยุกต์เนื้อหา เรื่อง ตำแหน่งและจังหวะ การจัดองค์ ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สี และวรรณะสี สำหรับการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ที่น่าภูมิใจของตนเอง เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้มาทั้งหมดประยุกต์ให้เป็นงานทัศนศิลป์เพียง 1 หน้ากระดาษ

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้โดยการประยุกต์ เรื่อง ตำแหน่งและจังหวะ การจัดองค์ ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สี และวรรณะสีได้

สาระสำคัญ

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ควรคำนึงในหลายๆเรื่อง ได้แก่ ตำแหน่งและจังหวะ การจัด องค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สีและวรรณะของสี เพื่อการพัฒนา ผลงานทัศนศิลป์ของเราให้น่าสนใจ และดึงดูดสายตามากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการในตนเองได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 กลิ่นสีและฝีมือ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 วาดแสงเล่นสี

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วิชาทัศนศิลป์

รหัสวิชา ศ15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2558

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก

ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ป.5/1 บรรยายเกี่ยวกับจังหวะตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์

ศ 1.1 ป.5/3 วาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

ศ 1.1 ป.5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเองและบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมพัฒนาเรื่อง การประยุกต์เนื้อหาเรื่อง ตำแหน่งและจังหวะ การจัดองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สี และวรรณะสี สำหรับการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ที่น่าสนใจของตนเอง เป็นการนำสิ่งที่เรียนรู้มาทั้งหมดประยุกต์ให้เป็นงานทัศนศิลป์เพียง 1 หน้ากระดาษ

วัตถุประสงค์

นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ได้โดยการประยุกต์ เรื่อง ตำแหน่งและจังหวะ การจัดองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สี และวรรณะสีได้

สาระสำคัญ

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ควรคำนึงในหลายๆเรื่อง ได้แก่ ตำแหน่งและจังหวะ การจัด องค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สีและวรรณะของสี เพื่อการพัฒนา ผลงานทัศนศิลป์ของเราให้น่าสนใจ และดึงดูดสายตามากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการในตนเองได้

เวลา

2 ชั่วโมง

อุปกรณ์

1. กระดาษสำหรับสร้างสรรค์งานศิลปะขนาด 22" x 27"
2. สีที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานแล้วแต่ความถนัด
3. อุปกรณ์สำหรับวาดภาพ

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นเข้าสู่กิจกรรม

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาในเรื่องของ ความรู้ที่เรียนรู้มาทั้ง 4 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ตำแหน่งและจังหวะ การจัดองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สีและวรรณะของสี และเพื่อทดสอบความเข้าใจอย่างลึกซึ้งของนักเรียน และจะมีการจัดนิทรรศการภายในเพื่อแสดงผลงานของนักเรียน

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. ให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานเป็นกลุ่ม โดยครูอธิบายกติกาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานคือ
 - 2.1 มีกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น ขนาด 22" x 27" สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 2.2 ให้แต่ละกลุ่มสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้สีตามความถนัด โดยหัวข้อการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นอยู่กับแต่ละกลุ่มต้องการนำเสนอ
 - 2.3 แต่ละกลุ่มมีเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน 1 ชั่วโมง
3. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนในการอธิบายผลงานของแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งอธิบายเทคนิคการใช้ รวมไปถึง คำอธิบายของรูปภาพในแต่ละกลุ่ม

ขั้นสรุป

4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ทั้งหมดที่เรียนมาทั้ง 4 ชุดกิจกรรม ได้แก่ เรื่อง ตำแหน่ง และจังหวะ การจัดองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายของภาพ น้ำหนักแสงเงา การใช้สี และวรรณะของสี เพื่อเป็นการรวบรวมความรู้ทั้งหมด และทบทวนความรู้ทั้งหมด ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เห็นความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเหมาะสมและสมบูรณ์ ให้นักเรียนได้ภูมิใจในผลงานและฝีมือของตนเอง
5. จัดนิทรรศการเพื่อโชว์ผลงานของนักเรียนทั้งหมด และให้นักเรียนได้มีการอธิบายผลงานของ ตนเองให้ผู้อื่นได้เห็นศักยภาพของแต่ละกลุ่มในวันถัดมา

การประเมินผล

วิธีการ

1. การสังเกตพฤติกรรมเป็นกลุ่ม
2. ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นกลุ่ม
2. แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

เกณฑ์

การตรวจผลงาน ใช้เกณฑ์ให้คะแนนด้าน คือ ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการใช้สี ตรงตามเนื้อหาและหัวข้อที่กำหนด ความสะอาดของผลงาน ตามใบประเมินผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงาน และการจัดนิทรรศการ

ภาพตัวอย่างการจัดแสดงผลงาน





ใบความรู้ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงาน และการจัดนิทรรศการ

ความหมายการจัดนิทรรศการศิลปะ

การนิทรรศการศิลปะ หมายถึง การนำผลงานศิลปะแขนงต่างๆให้คนทั่วไปได้ชม เพื่อเผยแพร่ให้ผู้ชมได้รับความรู้ ความเข้าใจ มีโอกาสชื่นชมกับผลงานที่นำมาแสดง เป็นเวทีแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

รูปแบบของการจัดนิทรรศการศิลปะ

นิทรรศการศิลปะที่นิยมจัดกันโดยทั่วไป แบ่งรูปแบบการจัดได้เป็น 3 แบบ คือ

1. **นิทรรศการถาวร** เป็นนิทรรศการที่จัดแสดงไว้เพื่อให้ประโยชน์ต่อผู้เข้าชมได้ในเวลายาวนาน ติดตั้งจัดแสดงไว้อย่างมั่นคง ได้แก่ การจัดนิทรรศการของหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ต่างๆ ซึ่งได้รวบรวมผลงานทางศิลปะ แสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ไว้เพื่อให้สาธารณชน ศึกษาได้ตลอดไป

2. **นิทรรศการชั่วคราว** เป็นนิทรรศการที่จัดแสดงเรื่องราวเฉพาะกิจ ในโอกาสพิเศษบางโอกาส จะใช้เวลาสั้นๆ ไม่กี่วัน หรือ 2 – 3 สัปดาห์ การเผยแพร่ความรู้ ข่าวสาร หรือ ประชาสัมพันธ์เรื่องต่างๆ การจัดนิทรรศการวันสำคัญต่างๆ หน่วยงานทางราชการ บริษัท และสถานศึกษา นิยมจัดนิทรรศการประเภทนี้เพราะเป็นการประชาสัมพันธ์ ให้ข่าวสารความรู้ได้เป็นอย่างดี

3. **นิทรรศการเคลื่อนที่** เป็นนิทรรศการที่มีวัตถุประสงค์ในการจัดคล้ายกับนิทรรศการชั่วคราว หรือบางครั้งก็นำนิทรรศการชั่วคราวไปแสดงเคลื่อนที่ไปยังสถานที่ต่างๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้สนใจโดยทั่วไป

จุดมุ่งหมายในการจัดนิทรรศการศิลปะ

1. เพื่อเผยแพร่ผลงานศิลปะ
2. เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความประทับใจ ด้านศิลปะแก่ผู้ชม
3. เพื่อเพิ่มพูนพัฒนา ความรู้ ทักษะทางศิลปะแก่ผู้สร้างสรรคงานศิลปะ
4. เพื่อเป็นเวทีแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
5. เพื่อพัฒนา ประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้จัดนิทรรศการ

ใบงาน เรื่องการสร้างสรรค์ผลงาน และการจัดนิทรรศการ

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้ศึกษาในชุดกิจกรรมทั้ง 4 ชุด มาสร้างสรรค์ผลงานเป็นกลุ่ม ในหัวข้อที่กลุ่มของตนเองเลือกนำเสนอ พร้อมทั้งอธิบายถึงผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา



ภาคผนวก ค
แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์

แบบประเมินผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ลำดับที่	รายการประเมิน					รวม 10 คะแนน
	สร้างสรรค์จาก สิ่งที่กำหนดให้ (2 คะแนน)	ความ แปลกใหม่ (2 คะแนน)	ผลงาน โดดเด่น (2 คะแนน)	แก้ปัญหาได้ (2 คะแนน)	รายละเอียด น่าสนใจ (2 คะแนน)	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						

ภาคผนวก ง
แบบสังเกตพฤติกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เลขที่	รายการ			สรุปผลการประเมิน (5 คะแนน)
	ความร่วมมือใน การทำกิจกรรม (2 คะแนน)	กล้าแสดง ความสามารถ (2 คะแนน)	เข้าร่วมกิจกรรมด้วย ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน (1 คะแนน)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง ผู้สอนสังเกตการทำงานของนักเรียนโดยทำเครื่องหมายถูกลงในช่อง

พฤติกรรมที่ต้องประเมิน	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควรปรับปรุง 1
1. มีการร่วมกันวางแผนการปฏิบัติงาน				
2. มีความรับผิดชอบภายในกลุ่ม				
3. ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน				
4. ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน				
5. ร่วมกันแก้ปัญหา				
รวม				
รวม				

ภาคผนวก จ
แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ ชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

ระดับ 5	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจมาก
ระดับ 3	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
1	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
2	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ					
3	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดและกล้าทำ					
4	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาง่ายขึ้น					
5	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น					
6	กิจกรรมกลุ่มส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยน ความรู้ ความคิด					
ด้านบรรยากาศ						
7	เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
8	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และกลุ่ม					
9	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
10	เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ					
11	นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย					
ประโยชน์ที่ได้รับ						
12	จำเนื้อหาได้นาน					
13	ช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
14	เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง					
15	พัฒนาความคิดสร้างสรรค์					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล

นางสาวอรพินทร แก้วภู

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2556

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

ผู้ช่วยหัวหน้าสำนักบริหารงานวิชาการและกิจการนักเรียน

โรงเรียนสุมนานัน จังหวัดสมุทรปราการ