



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ด้วยชุดกิจกรรม
เรื่อง สีเส้นในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

นายต้นติกร สุขศรี

โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน
กระทรวงศึกษาธิการ
กรกฎาคม 2566

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง สีเส้นในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์	
ผู้วิจัย	ตติกร สุขศรี	
ผู้เชี่ยวชาญ	นางสาวสุภารัตน์ เหลืองรัตนวิมล	ที่ปรึกษาด้านหลักสูตรและการสอน
	นายสมบัติ พิมพ์จันทร์	ที่ปรึกษาด้านเครื่องมือการวิจัย
	นายทรงเกียรติ สมญาติ	ที่ปรึกษาด้านทัศนศิลป์
สถานที่ทำวิจัย	โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์	ปีที่พิมพ์ 2566

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาที่นักเรียนไ้ระดับสีได้ไม่เท่ากัน และเพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถในการเรียนวิชาทัศนศิลป์ โดยได้ใช้ชุดกิจกรรมเรื่อง สีเส้นในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/8 จำนวน 35 คน

จากผลการศึกษาพบว่า การใช้แบบฝึกทักษะการการไล่น้ำหนักสีแบบต่างๆ นักเรียนมีการพัฒนาของทักษะทางด้านการปฏิบัติงานมากขึ้น ซึ่งผลสัมฤทธิ์จากการวิจัยนี้มีส่วนช่วยในการพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการเขียนคำในการระบายสีแบบไล่น้ำหนักสีได้อย่างถูกต้องยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าดภาพพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้ชุดกิจกรรมเรื่อง สีสิ้นในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ณ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ เล่มนี้สำเร็จได้ โดยได้รับความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายฝ่าย ผู้ศึกษาต้องขอขอบคุณ บาทหลวง ดร.จักรี พันธุ์สมบัติ เจ้าอาวาสวัดแม่พระแห่งสายประจำวัดศีลวิทย์ ซิสเตอร์จำนนท์ ไพรงาม ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณนางสาวสุภารัตน์ เหลืองรัตนวิมล รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

ขอกราบขอบพระคุณนายสมบัติ พิมพ์จันทร์ รองผู้อำนวยการฝ่ายประกันคุณภาพการศึกษาและบุคลากรโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา เครื่องมือการวิจัย และแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

ขอกราบขอบพระคุณนายทรงเกียรติ สมญาติ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/8 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยของอุทิศเป็นเครื่องบูชาพระคุณของ บิดา มารดา บุรพจารย์ คณาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ให้การศึกษอบรมสั่งสอนให้มีความรู้สติปัญญาและคุณธรรมอันเป็นเครื่องชี้ความสำเร็จในชีวิต

ต้นติกร สุขศรี

คำนำ

ในปัจจุบันนี้การศึกษาของไทยได้มีความก้าวหน้าอย่างมากมาย ซึ่งครูควรจะมีการพัฒนางานของตนเองหรือด้านการเรียนการสอนให้คุณภาพดียิ่งขึ้น

จากการเรียนที่ครูมีการเรียนการสอนในกลุ่มวิชาภาษาไทยนับว่าเป็นสิ่งที่ดีที่เด็กนักเรียนควรมีความรู้ความเข้าใจในการเรียนการสอน และเมื่อครูได้พบปัญหาต่างๆ ครูก็ควรจะมีการแก้ไขในปัญหานั้นๆ ด้วยเหตุนี้ครูต้องมีการวิจัยในชั้นเรียน ซึ่งเป็นงานที่เกิดจากความต้องการที่ครูจะพัฒนางานสอนให้ดีขึ้นเพื่อสนองความต้องการของนักเรียนมากที่สุด ผู้ที่ได้รับประโยชน์สูงสุดจากงานวิจัยคือ นักเรียน ก็จะมีความสุขในการเรียน ตลอดจนครูก็จะมีกิจกรรมมากมายมีการพัฒนาในงานของตนเอง โรงเรียนก็ได้ชื่อว่า ผลิตรายการมีคุณภาพออกสู่สังคม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทัศนติกร สุขศรี

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญ(ต่อ)	ง
บทที่ 1	7
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	7
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	8
สมมติฐานของการวิจัย.....	9
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	9
บทที่ 2	11
เอกสารที่เกี่ยวข้อง	11
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	11
บทที่ 3	33
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	33
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	33
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	33
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ	33
การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
ตัวอย่าง ตารางแบบของแบบวัดความพึงพอใจ	37
บทที่ 4	38
ผลวิเคราะห์ข้อมูล	38
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
บทที่ 5	41
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	41
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	41
สมมติฐานการวิจัย	41
วิธีดำเนินการวิจัย	41

สรุปผลการวิจัย	43
อภิปรายผลการวิจัย	43
ข้อเสนอแนะและนำไปใช้	44
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป.....	45
บรรณานุกรม	จ
ภาคผนวก	ฉ
ประวัติย่อของผู้วิจัย	จ

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ และเทคโนโลยี การปรับเปลี่ยนปฏิรูปสังคมไปสู่ความเป็นสังคมใหม่ ประกอบกับแนวคิดใหม่ ในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนา ผู้เรียนให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์มีความสมดุลทั้งด้านร่างกายจิตใจสติปัญญา อารมณ์ และสังคมสามารถพัฒนาตนเองและ ร่วมมือกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มี ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพ ชีวิตมนุษย์ ดังนั้นการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกายจิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออก ในเชิงสร้างสรรค์ การเรียนการสอนศิลปศึกษาในปัจจุบันนี้ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ซึ่ง สอดคล้องกัน เลิศ อานันท์นะ (2535 : 46)

กล่าวว่า ศิลปะมีบทบาทสำคัญในการทำหน้าที่เสมือนเป็นกุญแจที่ไขประตูแห่งการพัฒนาความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์และก้าวไปสู่โลกแห่งจินตนาการอย่างไม่มีขอบเขตจำกัด ดังนั้น การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือในการพัฒนา ความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทักษะ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคลเพื่อให้เป็นพลเมืองดีที่มีคุณภาพของสังคม และประเทศชาติ

การพัฒนากระบวนการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียดสามารถค้นพบศักยภาพ ของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข การเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ การคิดที่เป็น เหตุเป็นผลถึงวิธีการทางศิลปะ ความเป็นมาของรูปแบบภูมิปัญญาท้องถิ่น และรากฐานทางวัฒนธรรม ค้นหาว่า ผลงานศิลปะสื่อความหมายกับตนเอง ค้นหาศักยภาพ ความมั่นใจส่วนตัว ฝึกการรับรู้ การสังเกตที่ละเอียดอ่อนอัน นำไปสู่ความรัก

เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมาธิ รสนิยมส่วนตัว มี ทักษะ กระบวนการ วิธีการแสดงออก การคิด สร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของศิลปกรรมใน สังคม ในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมทั้งของตนเองและวัฒนธรรมอื่น พิจารณาว่าผู้คนในวัฒนธรรมของตนมี ปฏิบัติการตอบสนองต่องานศิลปะ ช่วยให้มีมุมมองและเข้าใจโลกทัศน์กว้างไกล ช่วยเสริมความรู้ ความเข้าใจใน โททัศน์ด้านอื่น ๆ สะท้อนให้เห็นมุมมองของชีวิต

สภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และความเชื่อความศรัทธาทางศาสนา ด้วยลักษณะธรรมชาติ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ การเรียนรู้เทคนิค วิธีการทำงาน ตลอดจนเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ ผู้เรียนได้รับการส่งเสริม สนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดัดแปลงจินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของ ศิลปะ วัฒนธรรมไทยและสากล (กรมวิชาการ.2546 : 1-2) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเสริมสร้างให้ชีวิตมนุษย์ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

ช่วยให้มีจิตใจงดงาม มีสมาธิ สุขภาพกายและสุขภาพจิตมีความสมดุล อันเป็นรากฐานของการพัฒนา ชีวิตที่สมบูรณ์ เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษยชาติโดยส่วนตน และส่งผลต่อการยกระดับ คุณภาพของชีวิตของสังคมโดยรวม (กรมวิชาการ. 2546 : 2)

ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์นั้น คือการจัดกิจกรรม กระบวนการเรียนการสอน ที่ไม่เข้าใจ นักเรียนไม่ได้แสดงออกทางความคิด เป้าหมายต่อการรับรู้ทางการเรียน ซึ่ง ส่งผลไม่ดีต่อคุณภาพโดยรวม เป็นปัญหาในการสอนเป็นอย่างยิ่ง ครูผู้สอนจะต้องหาแนวทางปรับปรุงและพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยจัดกิจกรรมการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้คิดแบบสร้างสรรค์ มี ทักษะในการเรียนศิลปะ มีทักษะในการแก้ปัญหา ปลูกฝังทักษะในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านศิลปะ/ดนตรี/นาฏศิลป์/กีฬา/นันทนาการ จากปัญหาดังกล่าวผู้ศึกษาค้นคว้าจึงได้หาวิธีการและแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยคิดหา

เครื่องมือเข้ามาช่วยในการสอน การวาดภาพระบายสี จึงได้วางแผนดำเนินการแก้ไข ดังนี้คือ ศึกษา วิธีการสอนจากเอกสารหลักสูตร ตำรา ที่เกี่ยวกับเทคนิคการสอนแบบต่าง ๆ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอน ให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิค และวิธีการสอนการวาดภาพระบายสี รวมทั้งการผลิตสื่อการเรียนการสอน จัดสร้างสื่อ และคิดค้น นวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ประกอบการสอน เช่น สื่อ ประสม

วีดิทัศน์หนังสือ เอกสารประกอบการเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถค้นคว้าได้ด้วยตนเองและสนใจ เรียนมาก ขึ้น บทเรียนสื่อประสมนับว่าเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่ง เหมาะที่จะนำมา มาใช้จัด กิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเป็นการนำเอาเทคโนโลยีการศึกษา สื่อการสอนเทคนิค วิธีการใหม่ ๆ เข้ามา ประกอบการเรียนการสอน ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่ง ที่จะนำมา แก้ปัญหาดังกล่าวได้ การนำนวัตกรรมในรูปของชุดสื่อ ประสม (Multimedia Kits) เข้ามาเสริม ในการจัดการเรียนการสอน จะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมาก ขึ้น ทำให้ผู้เรียนบรรลุผล การเรียนรู้ตามจุดหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้ บทเรียนสื่อประสมเป็นการรวบรวมเอาวัสดุ อุปกรณ์ที่ประกอบด้วยสื่อมากกว่าหนึ่งชนิดขึ้นไป มาจัดไว้เกี่ยวเนื่องกันในเนื้อหาวิชาเพียงเรื่องเดียว และบทเรียน สื่อประสมยังเป็นรูปแบบของบทเรียนที่สร้างขึ้นเพื่อช่วยเหลือครูให้สอนได้อย่างมี

ประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น (Brown. 1973 : 338)

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำปัญหาการจัดการกระบวนการเรียนการสอนกลุ่มสาระศิลปะสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 เสนอต่อผู้บริหารโรงเรียนที่จะแก้ปัญหาให้ได้ในปีการศึกษา 2566 โดยการผลิตสื่อการเรียนรู้อันเรียกว่า บทเรียนสื่อประสม เพื่อประกอบการสอน บทเรียนนี้จะประกอบไปด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีแบบฝึก ไขความรู้ ใบงาน แบบทดสอบและอื่น ๆ ตามเนื้อหาที่กำหนดในบทนั้น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาการ จัดการเรียนรู้อันเกิดขึ้นและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเรื่องการไล่น้ำหนักสีโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่องการไล่น้ำหนักสีโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่องการไล่น้ำหนักสีโดยการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่องการไล่น้ำหนักสีโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

1. เป็นแนวทางการสอนสำหรับครูในการพัฒนาชุดกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจ เหมาะสมกับวัย ศักยภาพ และการเรียนรู้ของนักเรียน
2. เป็นแนวทางในการวิจัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วย ชุดกิจกรรม โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ให้แก่ครูผู้สอนระดับชั้นอื่นๆ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ตำบลชุมเห็ด อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 9 ห้อง

1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ตำบลชุมเห็ด อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง สีส่นในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และประสิทธิผลของการเรียน

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาที่จัดทำเพื่อเป็นสื่อในการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยใช้เวลาในการวิจัย ระยะ 2 เดือน สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ตามตารางเรียนรายวิชาทัศนศิลป์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การไล่น้ำหนักสีนั้นจะทำให้เกิดแสงและเงาของภาพ ทำให้ภาพที่เราระบายดูมีมิติ และสมจริงมากขึ้น การไล่น้ำหนักสีของทีมงานจะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ สีอ่อน สีกลาง และสีเข้ม โดยใช้น้ำหนักมือในการควบคุมความเข้มอ่อนของสี เช่น ถ้าอยากให้ระดับสีอ่อนก็ระบายแบบเบาไม่ต้องออกแรงกด ระดับสีกลางให้ออกแรงกดสีไม่เล็กน้อย และระดับสี

2. ค่าน้ำหนัก คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือความอ่อน-ความเข้มของสีหนึ่งๆหรือหลายสี เช่น สีแดงมีความเข้มกว่าสีชมพูหรือสีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด(สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด(สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุด จนถึงเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดู

เหมือนจริงและมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลายๆระดับจะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมาก จะทำให้เกิดความแตกต่างความขัดแย้ง

3. บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-Light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุดในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นชัดเจน

4. บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่างรองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อนๆ

5. บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่าง ซึ่งมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

6. บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากๆ หลายๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

7. บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลังทิศทางและระยะของเงา

8. ดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index) หมายถึง ค่าตัวเลขที่แสดงอัตราความก้าวหน้าในการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น จากพื้นฐานความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว หลังจากผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ จากบทเรียนสื่อประสม

9. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความรู้ความเข้าใจในบทเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้หลังเรียนที่วัดโดยใช้แบบทดสอบ ประเมินความรู้หลังเรียนการวาดภาพระบายสีตามกิจกรรมในบทเรียนสื่อประสม จนครบ 12 ชุด เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ

10. ทักษะการวาดภาพระบายสี หมายถึง ความสามารถของนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมตามบทเรียนสื่อประสม ได้แก่ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ การตอบคำถาม การออกแบบการจัดองค์ประกอบงานศิลปะ การตกแต่งอย่างประณีตและสวยงาม การนำเสนอผลงานการวิจารณ์ผลงาน และการจัดเก็บวัสดุอุปกรณ์ การประเมินโดยใช้แบบ Rating Scale มี ระดับการประเมิน 4 ระดับ คือ ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ ระดับ 3 หมายถึง ดี และ ระดับ 4 หมายถึง ดีมาก

11. ความพึงพอใจในการเรียนการวาดภาพระบายสี หมายถึง ความชอบ ความพอใจ ความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้การวาดภาพระบายสีโดยใช้บทเรียนสื่อประสมมีระดับการวัด 4 ระดับ คือ น้อย ปานกลาง มาก และมากที่สุด

วิชาทัศนศิลป์เป็นวิชาที่สำคัญและเป็นพื้นฐานของการเรียนในทุกวิชา ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการและสมาธิของนักเรียน พบว่าจากผลสัมฤทธิ์ของเด็กนักเรียนที่เรียนใน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีเด็กนักเรียนที่ระบายสีแบบโล่น้ำหนักสีไม่ถูกต้องจำนวน 36 คน จึงเป็นปัญหาที่ต้องแก้ไขและพัฒนาเด็กที่มีปัญหาให้ดีขึ้น

ฉะนั้นครูผู้สอนจึงต้องมีการคิดวิธีการที่จะแก้ไขปัญหานี้ โดยการนำแบบการโล่น้ำหนักสี มาให้นักเรียนได้ฝึกทำเพื่อจะได้ระบายสีแบบโล่น้ำหนักสีได้ถูกต้อง และมีผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 36 คน มีเกณฑ์ที่ดีขึ้น

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาทักษะการไต่หน้าหนังสือวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้ชุดกิจกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากรอบแนวคิดในการศึกษา โดยได้ลำดับการนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์
3. ชุดกิจกรรม
4. การเรียนรู้แบบร่วมมือ
5. แผนการจัดการเรียนรู้
6. ประสิทธิภาพ
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
8. ความพึงพอใจ
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 57) กล่าวถึงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พอสรุปได้ดังนี้

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึก ในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็น ต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐาน การเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณธรรม บนพื้นฐานของความเป็นไทย ควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและ การจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบและตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็น คนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และการมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรม ในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้ง การเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร ด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช่วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้ มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบ ที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้าน การเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. ความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ความซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและ พหุปัญญาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดเป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระดับที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพภายในการประเมินคุณภาพภายนอกซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษาและการทดสอบระดับชาติระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ต้องการให้สถานศึกษานำไปเป็นกรอบและทิศทางพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสม ชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมพัฒนาประเทศพื้นฐานในการดำรงชีวิต การพัฒนาสมรรถนะและทักษะกระบวนการ โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนในแต่ละระดับ

หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อให้ผู้สอน และผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรของสถานศึกษา มีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1. ระดับการศึกษา กำหนดหลักสูตรเป็น 2 ระดับ ตามโครงสร้างของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และตามภารกิจหลักของการจัดการเรียน การสอนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นของสถานศึกษา ดังนี้

1.1 ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) การศึกษาระดับนี้ เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร เทคโนโลยี กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐาน ความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) เป็นช่วงสุดท้าย ของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง ส่งเสริม การพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตน มีทักษะในการคิด วิเคราะห์ วิจัย คัดสรรสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจ ในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ

2. สาระการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ในหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดไว้ในหลักสูตร ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียน 8 กลุ่ม คือ

- 2.1 ภาษาไทย
- 2.2 คณิตศาสตร์
- 2.3 วิทยาศาสตร์
- 2.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 2.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 2.6 ศิลปะ
- 2.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 2.8 ภาษาอังกฤษ

3. กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

3.1 กิจกรรมแนะแนว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริม และพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียน และอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจผู้เรียน ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

3.2 กิจกรรมนักเรียน เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความมีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม การมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปันกัน

เอื้ออาทร และสมานฉันท์ โดยจัดให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ให้ได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาวิเคราะห์วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับบุคลิกภาพของผู้เรียน บริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น กิจกรรมนักเรียนในหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย

3.2.1 กิจกรรมลูกเสือ - เนตรนารี

3.2.2 กิจกรรมชุมนุม - ชมรม

3.3 กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่นตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคม มีจิตสาธารณะ โดยบูรณาการ กับกิจกรรมนักเรียน (ลูกเสือ - เนตรนารี)

4. เวลาเรียน หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำสำหรับ กลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งผู้สอนสามารถเพิ่มเติมได้ตามความพร้อมและจุดเน้นของสถานศึกษา โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสภาพ ของผู้เรียน ดังนี้

4.1 ระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง รวมต่อปี 1,200 ชั่วโมง

4.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง คำนวณของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมง ต่อภาคเรียนมีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

ชุดกิจกรรม

สื่อและนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยสื่อสำเร็จรูปและสื่อครูผลิตขึ้น การสร้างและนำมาใช้จึงควรสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและความสนใจของนักเรียน ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความเหมาะสม เพราะสามารถออกแบบกิจกรรม ได้อย่างหลากหลาย สาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมมีดังนี้

ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดการเรียนหรือชุดกิจกรรม มาจากคำว่า Instructional Packages หรือ Learning Packages เดิมทีเคยมักใช้คำว่า ชุดการสอน เพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอนแต่ต่อมาแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นนักรักศึกษา จึงเปลี่ยนมาใช้คำว่า ชุดการเรียน เพราะการเรียนรู้อาจเป็นกิจกรรมของนักเรียนและการสอนเป็นกิจกรรมของครู กิจกรรมของครูและนักเรียนจะต้องเกิดคู่กัน (บุญเกื้อ ควรหาเวช, 2542 : 91) ชุดกิจกรรมบางครั้งเรียกชุดการสอนหรือชุดการเรียน นักรักศึกษากล่าวถึงความหมายของ ชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 41) กล่าวว่าชุดกิจกรรม หมายถึง เอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนในเนื้อหาวิชาใดวิชาหนึ่ง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2550 : 51) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อประสมตั้งแต่สองชนิดขึ้นไป อาจจัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียน เนื้อหาและประสบการณ์ หรือจัดเป็นชุด ๆ บรรจุในกล่อง ของหรือกระเป๋า

ประกอบด้วยเนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง ใบงาน วัสดุอุปกรณ์เอกสาร ใบความรู้ เครื่องมือหรือสื่อที่จำเป็น และแบบประเมินผลการเรียน

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีการจัดสื่อไว้อย่างเป็นระบบ ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจตลอดเวลา เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ และทำให้การเรียนการสอนบรรลุผลตามเป้าหมายของการเรียนรู้

แนวคิด ทฤษฎี และหลักการในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

แนวความคิดทางทฤษฎีการเรียนรู้ที่เป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมให้มี

ประสิทธิภาพมีอยู่ 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ (Kemp & Dayton. 1985 : 13 – 14)

1. กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เป็นการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Responses) บางทีเรียกว่าการเรียนรู้แบบ S-R สิ่งเร้าก็คือข่าวสารหรือเนื้อหาวิชาที่ส่งไปให้ผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการเรียนการสอน โปรแกรมการเรียนการสอนอิงหลักการทฤษฎี นี้มาก โดยจะแตกลำดับขั้นของการเรียนรู้ออกเป็นขั้นตอนย่อย ๆ และเมื่อผู้เรียนเกิดการตอบสนองก็จะสามารถทราบผลได้ทันทีว่าเกิดการเรียนรู้หรือไม่ถ้าตอบสนองถูกต้องก็จะมีเสริมแรง โปรแกรมการเรียนการสอนจำเป็นสำหรับบุคคลที่อิงทฤษฎีนี้มาก

2. กลุ่มเกสตัลท์หรือความรู้ความเข้าใจ (Gestalt Field or Cognitive Theories) เป็นกลุ่มเน้นกระบวนการความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการจัดกระทำ อันเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ ทฤษฎีนี้ถือว่าการเรียนรู้ของมนุษย์นั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของสติปัญญา และความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์

3. กลุ่มจิตวิทยาทางสังคมหรือการเรียนรู้ทางสังคม (Social Psychology or Social Learning Theory) เป็นกลุ่มที่เริ่มได้รับความสนใจมากขึ้น ทฤษฎีเน้นปัจจัยทางบุคลิกภาพและปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การเรียนรู้ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการกระทำทางสังคมโดยเรียนรู้ จากประสบการณ์โดยตรงหรือผ่านการเรียนการสอนโดยใช้สื่อ

สาโรจน์ แฟงยัง (2554 : 8 - 9) กล่าวว่าในการผลิตสื่อการสอนเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่จะถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียนนั้นจำเป็นต้องอาศัยหลักการจากแนวคิดของทฤษฎีทางจิตวิทยา

สรุปได้ว่า จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการในการสร้างชุดกิจกรรม จะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ในการสร้างชุดกิจกรรม ธรรมชาติและระดับความรู้ ตลอดจนความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน เมื่อศึกษาสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เรียบร้อยแล้วต้องดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมตามขั้นตอน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้อย่างเต็มที่และมั่นคง ให้มีการพัฒนา ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์หรือการเรียนรู้ที่นักเรียน นักการศึกษา หลายท่านได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 94-95) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ 3 ประเภท

1. ชุดกิจกรรมสำหรับประกอบการบรรยาย สำหรับครูใช้เป็นตัวกำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียน ให้ครูใช้ประกอบการบรรยาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้ลดน้อยลง และ เปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมมากขึ้น ชุดกิจกรรมนี้จะมีเนื้อหาหน่วยเดียวใช้กับนักเรียนทั้งชั้น

2. ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม ชุดกิจกรรมนี้ มุ่งเน้นที่ตัวนักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน ชุดกิจกรรมนี้จะประกอบด้วยชุดกิจกรรมย่อย ที่มีจำนวนเท่ากับศูนย์กิจกรรมนั้น นักเรียนอาจจะต้องการความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อย ในระยะเริ่มเท่านั้นในขณะที่ทำกิจกรรมหากมีปัญหานักเรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ

3. ชุดกิจกรรมเป็นรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้นักเรียนใช้เรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้น ความสามารถของแต่ละบุคคล เมื่อจบแล้วจะทำการทดสอบประเมินความก้าวหน้าและศึกษาชุดอื่นต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาจะปรึกษากันได้ระหว่างนักเรียนและผู้สอนพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือทันที ในฐานะผู้ประสานงานหรือผู้ชี้แนะแนวทาง

สรุปได้ว่า การศึกษาประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแบ่งประเภทชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ 3 ประเภท ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้บรรยายหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครู ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมกลุ่มหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบศูนย์ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบรายบุคคล แต่ละประเภทมีความเหมาะสมต่างกัน มีการวางแผนการจัดเนื้อหาและกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนทำให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งนักเรียนสามารถรู้พัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนในการสร้างหลายขั้นตอน จึงจะได้ชุดกิจกรรมที่มีคุณภาพ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างดังนี้

ชัยงค์ พรหมวงศ์ (2551 : 75) ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม การเรียนรู้ อย่างมีระบบ ในการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้แผนจุฬาหรือเรียกย่อ ๆ ว่า CHULAPLAN โดยมีรายละเอียด 10 ขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ เป็นการกำหนดหมวดวิชากลุ่มประสบการณ์หรืออาจจะเป็นการบูรณาการกับเนื้อหาวิชาอื่น
2. การกำหนดหน่วยการสอน เป็นการแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วย สำหรับ ในการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งอาจเป็นหน่วยการสอนละ 60 นาที 120 นาที หรือ 180 นาที โดยจะขึ้น อยู่กับเนื้อหาวิชาหรือระดับชั้น
3. การกำหนดหัวเรื่อง เป็นการแบ่งเนื้อหาของหน่วยการสอนให้ย่อยลงมา โดยพิจารณาเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนในเนื้อหานั้น ๆ ประกอบกัน
4. การกำหนดมโนทัศน์และหลักการ เป็นการกำหนดสาระสำคัญจากหัวเรื่องในหน่วยนั้น ๆ โดยพิจารณาว่าในหัวเรื่องนั้นมีสาระสำคัญหรือหลักเกณฑ์อะไร ที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้หรือให้เกิดขึ้นหลังจากเรียนจากเรียนชุดกิจกรรม
5. การกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการเขียนจุดประสงค์ของการสอนในหน่วยนั้น ๆ เพื่อจะทราบได้ว่านักเรียนควรจะต้องมีพฤติกรรมอย่างไร หลังจากเรียนเรื่องนั้นแล้ว
6. การกำหนดกิจกรรมการเรียน จะต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการผลิตสื่อการสอนต่อไป
7. การกำหนดการประเมินผล เป็นการกำหนดวิธีการที่จะวัดดูว่านักเรียนเรียนแล้วสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของหน่วยเนื้อหานั้น ๆ หรือไม่ โดยพิจารณาวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่เตรียมไว้
8. การเลือกและผลิตสื่อการสอน ลักษณะเนื้อหาและลักษณะนักเรียนตามที่กำหนดไว้ สื่อชนิดใดหรือกิจกรรมการเรียนแบบใดจึงเหมาะสมสอดคล้อง และทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนได้มากที่สุด
9. การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เป็นการนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้เพื่อตรวจดูว่า ชุดกิจกรรมนั้นสามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์เพียงใดและหากพบว่า ยังมีข้อบกพร่องก็จะนำไปปรับปรุงแก้ไขจนทำให้การเรียนรู้ออกมาดีจนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ วางไว้
10. การใช้ชุดกิจกรรมที่ผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพและปรับปรุงแล้วจึงจะสามารถนำไปใช้ในห้องเรียนปกติได้ โดยจะมีขั้นตอนในการใช้ ดังนี้

10.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาความรู้พื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียนเนื้อหานั้น ๆ

10.2 การนำเข้าสู่บทเรียน

10.3 การประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

10.4 การสรุปบทเรียน

10.5 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อพิจารณาว่านักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด

จากการศึกษาขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ต้องมีการกำหนดเนื้อหาและประสบการณ์ กำหนดหน่วย หัวเรื่อง สารสำคัญ วัตถุประสงค์ วิเคราะห์เนื้อหาเรียงลำดับง่ายไปยากของกิจกรรมการเรียน การเลือกและผลิตสื่อ แบบฝึกนำเสนอ ทำท่ายกหนดหลักการ สร้างแบบทดสอบก่อนและหลัง เพื่อใช้ในการประเมินผล มีการนำไปทดลองเพื่อปรับ ให้เหมาะสม และการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพิจารณาว่าชุดกิจกรรมบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด

ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมทุกประเภทที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อนำไปใช้ย่อมเกิดประโยชน์ต่อการเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพในการเรียนการสอน ซึ่งนักการศึกษาได้กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

นิพนธ์ ศุขปริดี (2545 :78) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. เป็นส่วนเพิ่มเติม หรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอน ที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก เพราะเป็นสิ่งที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบระเบียบ
2. ช่วยเสริมทักษะทางการใช้ภาษา เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กฝึกทักษะการใช้ภาษา ให้ดีขึ้นแต่ต้องอาศัยการส่งเสริมและการเอาใจใส่จากผู้สอน
3. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากเด็กมีความสามารถในการใช้ภาษาต่างกัน การให้เด็กทำแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับความสามารถของเขา จะช่วยให้เขาประสบผล สำเร็จด้านจิตใจมากขึ้น
4. ช่วยเสริมให้ทักษะทางภาษาที่คงทนโดยการกระทำดังนี้
 - 4.1 ฝึกทันทีหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องนั้นๆแล้ว
 - 4.2 ฝึกซ้ำหลายๆครั้ง
 - 4.3 เน้นเฉพาะเรื่องที่ต้องการฝึก
5. เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจบบทเรียนในแต่ละครั้ง
6. เมื่อจัดทำเป็นรูปเล่มแล้ว ผู้เรียนสามารถเก็บรักษาไว้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วยตนเองได้
7. ช่วยให้ครูมองเห็นคุณค่าเด่น หรือปัญหาต่างๆ ของผู้เรียนได้ชัดเจนที่จะช่วยให้ครูดำเนินการปรับปรุงแก้ไขปัญหานั้นได้ทันที
8. ชุดกิจกรรมที่จัดทำขึ้นเป็นรูปเล่มนอกเหนือจากบทเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเต็มที่
9. ชุดกิจกรรมที่จัดทำไว้แล้ว จะช่วยให้ครูประหยัดทั้งแรงงานและเวลาในการที่จะต้องเตรียมแบบฝึกอยู่เสมอ ในด้านผู้เรียนไม่ต้องเสียเวลาลอกเรียนแบบฝึกจากตำราเรียนทำให้มีโอกาสฝึกฝนทักษะต่างๆได้เต็มที่
10. ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายการจัดพิมพ์ขึ้นเป็นรูปเล่มที่แน่นอน ลงทุนต่ำกว่าที่พิมพ์ในกระดาษไขทุกครั้ง และผู้เรียนสามารถบันทึกและมองเห็นความก้าวหน้าของตนเอง ได้อย่างมีระบบและ เป็นระเบียบ

จากการศึกษาประโยชน์และคุณค่าของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สรุปได้ว่า ประโยชน์ และคุณค่าของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล

นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม และตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้ถูกต้อง สำหรับครู ช่วยครู ในด้านการขาดแคลนบุคลากรทางการสอน ครูที่มีประสบการณ์น้อย ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้กับ ครู และช่วยครูทางการสอน ให้นักเรียนเข้าใจการเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้น

จากการศึกษาความหมาย แนวคิด ทฤษฎีและหลักการ ประเภท ขั้นตอน และประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในครั้งนี้ ซึ่งแต่ละชุดประกอบด้วย วัสดุ อุปกรณ์ ของจริง มุ่งจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียน ลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะเป็นกลุ่ม ซึ่งการลงมือปฏิบัติ ตามกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนต้องช่วยกันพิจารณาหาข้อสรุป ความรู้ ข้อเท็จจริง และวิธีการต่าง ๆ ที่ ถูกต้องด้วยตนเอง

การเรียนรู้แบบร่วมมือ

ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ ดังนี้

พิมพันธ์ เตชะคุปต์ (2544 : 6) การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีสอนแบบหนึ่ง โดยกำหนดให้ นักเรียนที่มีความสามารถต่างกัน ทำงานพร้อมกันเป็นกลุ่มขนาดเล็ก โดยทุกคนมีความรับผิดชอบงานของตนเอง และงานส่วนรวมร่วมกันมีปฏิสัมพันธ์กันและกันมีทักษะ การทำงานกลุ่ม เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย ส่งผล ให้เกิดความพอใจอันเป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มร่วมมือ

ไสว พิกขาว (2544 : 193) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า เป็นการจัดการเรียน การสอนที่แบ่งผู้เรียน ออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือ สนับสนุนซึ่งกันและกัน และมีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตน และส่วนรวม เพื่อให้กลุ่มได้ประสบความสำเร็จตาม เป้าหมายที่กำหนด

จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson & Johnson 1991 : 6 -7) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ แบบร่วมมือไว้ว่า หมายถึง เป็นการเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่จัดขึ้นโดยการคละกันระหว่างนักเรียนที่มีความสามารถต่างกัน นักเรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกันเพื่อให้กลุ่มของตน ประสบผลสำเร็จในการเรียน จากความหมายของการเรียนแบบร่วมมือข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียน การสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่นักเรียนมีความสามารถแตกต่างกัน โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ในการเรียน ร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งนักเรียน จะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มไปถึงเป้าหมายเช่นเดียวกัน ความสำเร็จของ ตนเองก็คือความสำเร็จของกลุ่มด้วย

วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สำหรับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ อารมณ์ ใจเที่ยง (2550 : 121)

ได้กล่าวว่า ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มได้ฝึกบทบาทหน้าที่และ ความรับผิดชอบในการทำงาน กลุ่ม
 2. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดค้นคว้า ทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ทักษะการคิด สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การตั้งคำถาม ตอบคำถาม การใช้ ภาษาการพูด ฯลฯ
 3. เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางสังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่น การมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น การเสียสละ การยอมรับกันและกัน การไว้วางใจ การเป็นผู้นำ ผู้ตาม ฯลฯ
- ประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน มีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน ซึ่งจะทำให้มีทักษะในการทำงานกลุ่ม ซึ่งมี นักการศึกษาได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้ ดังนี้

จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson & Johnson. 1990 : 27-30) กล่าวถึงประโยชน์ ของการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้สรุปได้ 9 ประการ ดังนี้

1. นักเรียนเก่งที่เข้าใจคำสอนของครูได้ดี จะเปลี่ยนคำสอนของครูเป็นภาษาพูดของนักเรียน แล้วอธิบายให้เพื่อนฟังได้และทำให้เพื่อนเข้าใจได้ดีขึ้น
2. นักเรียนที่ทำหน้าที่อธิบายบทเรียนให้เพื่อนฟัง จะเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น
3. การสอนเพื่อนเป็นการสอนแบบตัวต่อตัวทำให้นักเรียน ได้รับความเอาใจใส่และ มีความสนใจมากยิ่งขึ้น
4. นักเรียนทุกคนต่างก็พยายามช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะครูคิดคะแนนเฉลี่ย ของทั้งกลุ่มด้วย
5. นักเรียนทุกคนเข้าใจดีว่าคะแนนของตน มีส่วนช่วยเพิ่มหรือลดค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนั้นทุกคนต้องพยายามปฏิบัติหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ
6. นักเรียนทุกคนมีโอกาสฝึกทักษะทางสังคมมีเพื่อนร่วมกลุ่มและเป็นการเรียนรู้วิธี การทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นประโยชน์มากเมื่อเข้าสู่ระบบการทำงานอันแท้จริง
7. นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้กระบวนการกลุ่มเพราะในการปฏิบัติงานร่วมกันนั้นก็ต้องมีการทบทวนกระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อให้ประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน หรือคะแนน ของกลุ่มดีขึ้น
8. นักเรียนเก่งจะมีบทบาททางสังคมในชั้นมากขึ้น เขาจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้เรียนหรือหลบไปท่องหนังสือเฉพาะตน เพราะเขาต้องมีหน้าที่ต่อสังคมด้วย
9. ในการตอบคำถามในห้องเรียน หากตอบผิดเพื่อนจะหัวเราะ แต่เมื่อทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ถ้าหากตอบผิดก็ถือว่าผิดทั้งกลุ่ม คนอื่น ๆ อาจจะทำให้ ความช่วยเหลือบ้าง ทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความผูกพันกันมากขึ้น

จากการศึกษาประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือสรุปได้ว่า การเรียนแบบร่วมมือมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ทั้งในด้านการมีส่วนร่วมในการเรียน การมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกัน และการทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เพราะการเรียนแบบร่วมมือในห้องเรียน เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบร่วมกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา ซึ่งจะทำให้นักเรียนเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในการช่วยพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545 : 177 – 195) อ่างใน อารมณ์ ใจเที่ยง

(2550 : 123 –125) กล่าวถึง เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ว่า เทคนิคที่นำมาใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีหลายวิธี ได้แนะนำไว้ดังนี้

1. ปริศนาความคิด (Jigsaw) ปริศนาความคิด เป็นเทคนิคที่สมาชิกในกลุ่มแยกย้ายกันไปศึกษาหาความรู้ในหัวข้อเนื้อหาที่แตกต่างกัน แล้วกลับเข้ากลุ่มมาถ่ายทอดความรู้ที่ได้มาให้สมาชิกกลุ่มฟัง วิธีนี้คล้ายกับการต่อภาพจิ๊กซอร์ จึงเรียกรูปนี้ว่า Jigsaw หรือปริศนาการคิด

ลักษณะการจัดกิจกรรม ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันเข้ากลุ่มร่วมกันเรียกว่า กลุ่มบ้าน (Home Group) สมาชิกในกลุ่มบ้านจะรับผิดชอบศึกษาหัวข้อที่แตกต่างกัน แล้วแยกย้ายไปเข้ากลุ่มใหม่ในหัวข้อเดียวกัน กลุ่มใหม่นี้เรียกว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) เมื่อ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทำงานร่วมกันเสร็จ ก็จะย้ายกลับไปกลุ่มเดิมคือ กลุ่มบ้านของตน นำความรู้ที่ได้จากการอภิปรายจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญมาสรุปให้กลุ่มบ้านฟัง ผู้สอนทดสอบและให้คะแนน

2. กลุ่มร่วมมือแข่งขัน (Teams – Games – Tournaments : TGT) เทคนิคกลุ่มร่วมมือแข่งขัน เป็นกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้เนื้อหาสาระจากผู้สอนด้วยกัน แล้วแต่ละคนแยกย้ายไปแข่งขันทดสอบความรู้อะไรก็ได้ของแต่ละคนจะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดได้รับรางวัล

ลักษณะการจัดกิจกรรม สมาชิกกลุ่มจะช่วยกันเตรียมตัวเข้าแข่งขัน โดยผลัดกันถามตอบให้เกิดความแม่นยำในความรู้ที่ผู้สอนจะทดสอบ เมื่อได้เวลาแข่งขัน แต่ละทีมจะเข้าประจำโต๊ะแข่งขัน แล้วเริ่มเล่นเกมพร้อมกันด้วยชุดคำถามที่เหมือนกัน เมื่อการแข่งขันจบลง ผู้เข้าร่วมแข่งขันจะกลับไปเข้าที่เดิมของตนพร้อมคะแนนที่ได้รับ ทีมที่ได้คะแนนรวมสูงสุดถือว่าเป็นทีมชนะเลิศ

3. กลุ่มร่วมมือช่วยเหลือ (Team Assisted Individualization : TAI) เทคนิคการเรียนรู้วิธีนี้ เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกแต่ละคนได้แสดงความสามารถเฉพาะตนก่อน แล้วจึงจับคู่ตรวจสอบกันและกัน ช่วยเหลือกันทำใบงานจนสามารถผ่านได้ ต่อจากนั้นจึงนำคะแนนของแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นฝ่ายได้รับรางวัล

ลักษณะการจัดกิจกรรม กลุ่มจะมีสมาชิก 2 – 4 คน จับคู่กันทำงานตามใบงานที่ได้รับมอบหมาย แล้วแลกเปลี่ยนกันตรวจผลงาน ถ้าผลงานยังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ต้องแก้ไขจนกว่าจะผ่าน ต่อจากนั้นทุกคนจะทำข้อทดสอบ คะแนนของทุกคนจะมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัล

4. กลุ่มสืบค้น (Group Investigation : GI) กลุ่มสืบค้น เป็นเทคนิคการจัดกิจกรรม ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้รับ มอบหมายให้ค้นคว้าหาความรู้มา นำเสนอ ประกอบเนื้อหาที่เรียน อาจเป็นการทำงานตามใบงาน ที่กำหนด โดยที่ทุกคนในกลุ่มรับรู้และช่วยกันทำงาน

ลักษณะการจัดกิจกรรม สมาชิกกลุ่มจะช่วยกันศึกษาค้นคว้าหาคำตอบ หรือความรู้ มานำเสนอต่อชั้นเรียน โดยผู้สอนแบ่งเนื้อหาเป็นหัวข้อย่อย แต่ละกลุ่มศึกษากลุ่มละ 1 หัวข้อ เมื่อพร้อม ผู้เรียนจะนำเสนอผลงานที่ละกลุ่ม แล้วร่วมกันประเมินผลงาน

5. กลุ่มเรียนรู้ร่วมกัน (Learning Together : LT) กลุ่มเรียนรู้ร่วมกัน เป็นเทคนิค การจัดกิจกรรมที่ ให้สมาชิกในกลุ่มได้รับผิดชอบ มีบทบาทหน้าที่ทุกคน เช่น เป็นผู้อ่าน เป็นผู้ จดบันทึก เป็นผู้รายงานนำเสนอ เป็นต้น ทุกคนช่วยกันทำงาน จนได้ผลงานสำเร็จ ส่งและนำเสนอผู้สอน

ลักษณะการจัดกิจกรรม กลุ่มผู้เรียนจะแบ่งหน้าที่กันทำงาน เช่น เป็นผู้อ่านคำสั่งใบงาน เป็นผู้จดบันทึกงาน เป็นผู้หาคำตอบ เป็นผู้ตรวจคำตอบ กลุ่มจะได้ผลงานที่เกิดจากการทำงานของทุกคน

6. กลุ่มร่วมกันคิด (Numbered Heads Together : NHT) กิจกรรมนี้เหมาะสำหรับ การทบทวนหรือ ตรวจสอบความเข้าใจ สมาชิกกลุ่มจะประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถเก่ง ปานกลาง และอ่อนคละกัน จะช่วยกันค้นคว้าเตรียมตัวตอบคำถามที่ผู้สอนจะทดสอบ ผู้สอน จะเรียกถามทีละคน กลุ่มที่สมาชิกสามารถตอบคำถามได้มากที่สุดแสดงว่าได้ช่วยเหลือกันดี

ลักษณะการจัดกิจกรรม สมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกัน จะร่วมกันอภิปรายปัญหาที่ได้รับเพื่อให้เกิดความพร้อมและความมั่นใจที่จะตอบคำถามผู้สอน ผู้สอนจะเรียกสมาชิกกลุ่มให้ตอบทีละคน แล้วนำคะแนนของแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

7. กลุ่มร่วมมือ (Co – op Co - op) กลุ่มร่วมมือเป็นเทคนิคการทำงานกลุ่มวิธีหนึ่ง โดยสมาชิกในกลุ่มที่มีความสามารถและความถนัดแตกต่างกันได้ แสดงบทบาทตามหน้าที่ที่ตนถนัดอย่างเต็มที่ ทำให้งานประสบผลสำเร็จ วิธีนี้ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกความรับผิดชอบการทำงาน กลุ่มร่วมกัน และสนองต่อหลักการของการเรียนรู้ และร่วมมือที่ว่า “ความสำเร็จแต่ละคน คือ ความสำเร็จของกลุ่ม ความสำเร็จของกลุ่ม คือ ความสำเร็จของทุกคน”

สรุปเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ 9 เทคนิค มีลักษณะที่ตรงกันคือ มีกระบวนการ การเรียนรู้ที่ต้องช่วยเหลือกัน ปรึกษาหารือกันทุกคน มีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ มีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อประสิทธิภาพและคุณภาพของการทำงานร่วมกัน และที่ไม่เหมือนกันก็คือ วิธีการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน และบรรยากาศของกลุ่ม ข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Thirteen Organization (2004 : 6) ได้สรุปข้อดีของสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้แบบร่วมมือจากการเรียนของนักเรียนในกลุ่มเล็ก ซึ่งรวมถึงเรื่องต่างๆ ดังนี้

1. ใคร่ครวญในความหลากหลาย : นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานกับคนที่มีความหลากหลายแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเล็ก นักเรียนได้ค้นพบโอกาสจากการสะท้อนกลับ และการตอบกลับต่อ การตอบสนองที่หลากหลายของผู้เรียนแต่ละคน นำมาซึ่งการเพิ่มคำถาม กลุ่มเล็กได้อนุญาตให้นักเรียนเพิ่มมุมมองในประเด็นที่มีฐานบนความแตกต่างด้านวัฒนธรรม จึงเป็นการแลกเปลี่ยน ความช่วยเหลือต่อนักเรียนที่ดีกว่าการเข้าใจวัฒนธรรมอื่นๆ และการซุ่มมอมงเท่านั้น

2. ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล : เมื่อมีคำถามเพิ่มขึ้น นักเรียนที่มีความแตกต่างกันจะมีการตอบสนองที่หลากหลาย อย่างน้อยนักเรียนคนหนึ่งสามารถช่วยกลุ่มในการสร้างผลผลิตที่สะท้อนกลับในพิสัยอันกว้างของมุมมอง และมีความสมบูรณ์และกว้างขวางครอบคลุม

3. การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล : นักเรียนจะสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน และผู้เรียนคนอื่นๆ จากการทำงานร่วมกันในกลุ่มกิจการ โครงการต่างๆ เหล่านี้สามารถช่วยเหลือเป็นการเฉพาะต่อนักเรียนที่ประสบอุปสรรคในด้านทักษะทางสังคม ซึ่งพวกเขาสามารถได้รับผลประโยชน์จากโครงสร้างการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

4. การรวมนักเรียนที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ : สมาชิกแต่ละคนมีโอกาสได้รับการช่วยเหลือในกลุ่มเล็ก นักเรียนมีแนวโน้มในการแสดงความเป็นเจ้าเข้าเจ้าของต่อวัสดุอุปกรณ์ และการคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์ เมื่อพวกเขาได้ทำงานเป็นทีม

5. มีโอกาสมากกว่าสำหรับการป้อนกลับส่วนบุคคล : ด้วยเหตุที่มีการแลกเปลี่ยนในนักเรียนกลุ่มเล็กมากกว่าการป้อนกลับส่วนบุคคล ที่นักเรียนได้รับเป็นส่วนตัว กับแนวคิดและ การตอบสนองของหลายคน ซึ่งการป้อนกลับ ไม่สามารถพบได้ในการเรียนการสอนแบบกลุ่มใหญ่ ซึ่งมีนักเรียนหนึ่งหรือสองคนที่ได้แลกเปลี่ยนแนวคิด ส่วนนักเรียนคนอื่นๆ ในห้องเรียนได้แต่หยุดเงียบเพื่อฟัง เป็นผู้ฟังเท่านั้น

ข้อจำกัดที่พบในกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ

วิกกี แรนดอลล์ (Vicki Randall) เป็นครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา (Elementary) โรงเรียนมัธยม (High school) และนักเรียนระดับวิทยาลัย (College –Level Students) เป็นผู้มีความรอบคอบในการต่อต้านการใช้ในทางที่ผิด และใช้บ่อยเกินไปของการทำงาน เป็นกลุ่ม เนื่องจากผลประโยชน์มากมายที่ได้รับจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ บางครั้งจึงทำให้มองไม่เห็นอุปสรรคขัดขวางต่างๆ ซึ่งจำแนกการปฏิบัติในจุดอ่อนด้านต่างๆ ดังนี้

1. การสร้างความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อการเรียนรู้ของคนอื่น ๆ แต่ละคนนั้นในการผสมผสานความสามารถของคนในกลุ่ม ผลลัพธ์ที่ได้บ่อยครั้งก็คือ นักเรียนที่เก่งจะไม่สอนงานนักเรียนที่อ่อน และจะทำงานนั้นเองเป็นส่วนใหญ่

2. การส่งเสริมระดับความคิดระดับต่ำเพียงอย่างเดียว จะเป็นการปิดกั้นความคิด อันเป็นประโยชน์ จำเป็นสำหรับการวิเคราะห์หรือความคิดระดับสูงเข้าด้วยกันในการทำงานกลุ่มเล็กนั้น บางครั้งเวลาที่ใช้ไปสำหรับภาระกิจหนึ่ง ส่วนมากจะเป็นเพียงความคิดในระดับพื้นฐานเท่านั้น

แผนการจัดการเรียนรู้

ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

เครื่องมือสำคัญสำหรับครูผู้สอน ที่จะทำให้การสอนบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ คือแผนการจัดการเรียนรู้หรือแผนการสอน มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแผน การจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

รุจิร ภูสาระ (2546 : 159) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึงเครื่องมือที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนตามที่กำหนดไว้ ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ คือ การจัดเตรียมกิจกรรมการสอนล่วงหน้าอย่าง เป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน โดยมีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ มีการใช้สื่อ นวัตกรรม การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้อย่างครบถ้วนตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร เป็นการวางแผนเพื่อเป็นแนวทางในการสอน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสติปัญญา เจตคติ ทักษะ

ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น มีนักการศึกษาที่มองเห็นความสำคัญและสรุปความสำคัญของ แผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้ โกวิท ประवालพฤกษ์ (2545 : 5) ได้กล่าวสนับสนุนให้ผู้สอนทำแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ว่า “ คุณภาพการศึกษาของประเทศ ดูได้ที่แผนจัดการเรียนรู้ของผู้สอน ” โดยให้ความสำคัญของแผนจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้ผู้สอนใฝ่ศึกษาหาความรู้ทั้งหลักสูตรและแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสม

2. ผู้สอนได้เตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า

3. อำนวยความสะดวกสำหรับผู้สอนที่ไม่มีประสบการณ์

4. ใช้เป็นคู่มือสำหรับผู้สอนที่มาสอนแทน เมื่อติดธุระหรือลา

5. ทำให้การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

6. เป็นแนวทางในการแนะนำหรือนิเทศการเรียนการสอน

สรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญที่จะช่วยให้เกิดการวางแผนการเตรียมตัวล่วงหน้าของครูผู้สอนทำให้มีความพร้อม มั่นใจ มีจุดมุ่งหมายแน่วแน่ในการสอน ส่งเสริมให้ครูใฝ่หาความรู้ ครูที่สอนแทนสามารถนำไปใช้สอนให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดช่วยให้ครูจัดกิจกรรมการสอนได้อย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน สอนตามเนื้อหาและเวลาที่กำหนด ส่งผลให้ครูสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นหลักฐานแสดงถึงความเป็นครูมืออาชีพรวมทั้งเป็นผลงานทางวิชาการของครูผู้สอนด้วย

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้นั้น มีนักการศึกษากล่าวถึงไว้ดังนี้
 วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 298) กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้เกิดจากความพยายามตอบคำถามต่อไปนี้

1. สอนอะไร (หน่วย เรื่อง ความคิดรวบยอด หรือสาระสำคัญ)
2. เพื่อจุดประสงค์อะไร (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม)
3. ตัวสาระอะไร (โครงร่างเนื้อหา)
4. ใช้วิธีการใด (กิจกรรมการเรียนการสอน)
5. ใช้เครื่องมืออะไร (สื่อการเรียนการสอน)
6. ทราบได้อย่างไรว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ (การวัดประเมินผล)

เพื่อหาคำตอบดังกล่าว จึงกำหนดให้แผนการจัดการเรียนรู้ มีองค์ประกอบดังนี้ วิชาหน่วยที่สอน และสาระสำคัญ(ความคิดรวบยอดของเรื่อง) จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน วัดผลประเมินผล ดังนั้นในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จึงต้องเขียนให้ครบทุกหัวข้อดังกล่าว
 สรุปลักษณะขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวขึ้นอยู่กับครูผู้สอน จะเลือกใช้รูปแบบใด แต่มีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญดังนี้ ลำดับแผน การจัดการเรียนรู้ เรื่องที่จะสอน ชื่อผู้สอน ระยะเวลาในการสอน สาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหา กระบวนการหรือกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน หรือแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล บันทึกหลังสอน ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี

แผนการจัดการเรียนรู้ควรมีรายละเอียดที่ชัดเจนในการจัดกิจกรรมของครู นักเรียนว่า ทำอะไร ใช้สื่ออะไร วัดและประเมินผลอย่างไร ทั้งนี้การวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะส่งผลให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังนั้นจึงมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะของแผนการจัด การเรียนรู้ที่ดีไว้ ดังนี้
 ภัทรวงศศึกษาธิการ (2546 : 125) ได้กล่าวถึง ข้อคิดเบื้องต้นในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการว่า แผนจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะ 4 ประการ คือ

1. มีกิจกรรมให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูผู้สอนคอยชี้แนะส่งเสริม หรือกระตุ้นนักเรียนให้ดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามความมุ่งหมาย
2. เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้ค้นพบคำตอบหรือทำสำเร็จด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนพยายามลดบทบาทจากผู้บอกคำตอบมาเป็นผู้คอยกระตุ้นด้วยคำถามหรือปัญหาให้นักเรียนคิดแก้ปัญหา หาแนวทางไปสู่ความสำเร็จในการจัดทำกิจกรรมเอง
3. เน้นทักษะกระบวนการ มุ่งเน้นให้นักเรียนรับรู้ และนำกระบวนการไปใช้จริง
4. ส่งเสริมการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ในท้องถิ่นหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูป

จากลักษณะแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีข้างต้น สรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีนั้น ต้องมีการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อแหล่งเรียนรู้ การวัดประเมินผลไว้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับสภาพผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ประสบการณ์ใหม่ได้ และการจัดการเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จได้ดีผู้สอนต้องมีทั้งความรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ ประโยชน์ของแผนการจัดการเรียนรู้

ถ้าครูได้ทำแผนการสอนและใช้แผนการสอนที่จัดทำขึ้น เพื่อนำไปใช้สอนในคราวต่อไป แผนการสอนดังกล่าวจะเกิดประโยชน์ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2534 : 134)

1. ครูรู้วัตถุประสงค์ของการสอน
2. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความมั่นใจ
3. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
4. ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ
5. ถ้าครูประจำชั้นไม่ได้สอน ครูที่มาทำการสอนแทนสามารถสอนแทนได้ตาม

จุดประสงค์ที่กำหนด

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ครูต้องศึกษาหลักสูตรประกอบการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน จะทำให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้แก่ผู้เรียน มีความสอดคล้องในทุกๆด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ประสิทธิภาพประสิทธิภาพเป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากสื่อและเทคโนโลยีการเรียน การสอนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ความหมายของประสิทธิภาพ

มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพ ดังนี้
ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 667) ได้ให้ความหมายของประสิทธิภาพว่า หมายถึง ความสามารถอันทำให้เกิดผลในงาน

สรุปได้ว่าประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถในการดำเนินงานด้านต่างๆให้สำเร็จลุล่วงตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ และมีเกณฑ์ในการประเมินประสิทธิภาพ แบ่งออกได้สองแบบ คือ พิจารณาจากผู้เรียนจำนวนมาก และพิจารณาจาก ผลระหว่างการดำเนินการ และผลเมื่อสิ้นสุดการดำเนินการซึ่งมาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ(E1) เป็นเลขตัวแรก และ (E2) เป็นเลขตัวหลัง ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ร้อยมาก ก็ถือได้ว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้จากสื่อการเรียนการสอนหรือนวัตกรรม ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การกำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ

การกำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนด ค่าประสิทธิภาพ เป็น (เผชิญกิจระการ. 2544 : 46)

E1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

E2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

E1 คือ การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transition behavior) หมายถึง การประเมินผลต่อเนื่องซึ่งประกอบกิจกรรมกลุ่มและรายงานบุคคลหลาย ๆ พฤติกรรม เรียกว่า “กระบวนการ” ของผู้เรียน ที่สังเกตจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม (รายงานของกลุ่ม) ได้แก่ งานที่มอบหมาย และกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

E2 คือ การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Terminal Behavior) หมายถึง การประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียนโดยพิจารณาการสอบหลังเรียนและการสอบไล่

ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้ศึกษาคาดหมายว่า ผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่น่าพอใจ โดยกำหนดให้เป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนน การทำงานและการประกอบ

กิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ต่อร้อยละของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E1/E2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

ตัวอย่าง 80/80 หมายถึง เมื่อเรียนจากสื่อการเรียนการสอนนั้นแล้วผู้เรียน จะสามารถปฏิบัติแบบฝึกหัด กิจกรรม หรืองานที่ได้รับมอบหมาย ทั้งในรูปแบบรายบุคคล และ รายกลุ่มได้ ผลเฉลี่ยร้อยละ 80 และทำข้อสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ผลเฉลี่ยร้อยละ 80

สรุปได้ว่า การที่จะกำหนดเกณฑ์ E1/E2ให้มีค่าเท่าใดนั้นผู้ศึกษาเป็นผู้พิจารณาตาม ความพอใจหรือตาม เกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด โดยปกติเนื้อหาเป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหา ที่เป็นทักษะหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตั้งไว้ต่ำกว่านี้ คือ 75/75 เป็นต้น

ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอน

เมื่อผลิตสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งเป็นต้นแบบแล้ว ต้องนำสื่อการเรียนการสอน นั้นไปทดสอบประสิทธิภาพ หลังจากการหาประสิทธิภาพเชิงทฤษฎีจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว (เผชิญ กิจระการ. 2544 : 47)

ขั้นที่ 1 แบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดลองรายบุคคล (One to one testing) โดยทดลอง กับเด็กอ่อน เสียก่อน จากนั้นก็ใช้เด็กปานกลาง และเด็กเก่งตามลำดับ โดยใช้การให้เหตุผลของเด็กอ่อน ปานกลาง และเก่ง เท่ากับ 1:2:1 ตามลำดับ คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองครั้ง นี้จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก

ขั้นที่ 2 แบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดลองแบบกลุ่มย่อย (Small group testing) โดยเป็นกลุ่มทดลองกับ ผู้เรียน 6-10 คน คณะผู้เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนตามการให้เหตุผล เท่ากับ 1:2:1 ตามลำดับ คำนวณหา ค่าประสิทธิภาพและปรับปรุงบทเรียนอีกครั้ง

ขั้นที่ 3 ภาคสนาม (1:100) เป็นการทดลองในกลุ่มใหญ่ (Field testing) โดยทดลองกับผู้เรียนประมาณ 30 - 100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุง

สรุปได้ว่า จากขั้นตอนการทดลองประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอนดังที่ได้กล่าวมาแล้วนี้ จะเห็นได้ว่าเป็น การทดสอบประสิทธิภาพนั้นจะค่อย ๆ ดำเนินการไปที่ละเอียดอย่างช้า ๆ และสุขุมรอบคอบ พร้อม ๆ กับการ ปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนไปด้วย ซึ่งอาจจะเป็นการปรับปรุงเนื้อหา กิจกรรม แบบฝึก แบบทดสอบ เวลา หรือ รูปแบบการจัดการเรียนการสอน อย่างใดอย่างหนึ่งที่มีข้อบกพร่องปรากฏขึ้นในส่วนใด และเมื่อปรับปรุงแล้ว ก็ นำไปทดลองในขั้นต่อไปจนถึงขั้นสุดท้าย

สูตรการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนที่ดีนั้น เมื่อทำการสร้างเสร็จสมบูรณ์จะต้องผ่านการทดลองใช้ (Try out) ตามขั้นตอน และวิธีการที่กำหนด แล้วมาปรับปรุงแก้ไขให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยการนำสื่อการเรียนการสอนไปทดลอง ใช้ทั้ง 3 กลุ่มจากขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ กับกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และนำข้อมูลที่ได้มาคำนวณหา ประสิทธิภาพ โดยใช้สูตร (เผชิญ กิจระการ. 2544 : 48)

สูตรการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) โดยคำนวณจากสูตร

$$E1 = \frac{\text{โดย E1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ} + \text{แทน คะแนนรวมของแบบฝึกหัดหรืองานขั้นสุดท้าย} + \text{ของกระบวนการย่อยแต่ละกระบวนการ} + \text{A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรืองานขั้นสุดท้าย}}{100}$$

ของกระบวนการย่อยแต่ละกระบวนการ
 N แทน จำนวนนักเรียน

สูตรการหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) โดยคำนวณจากสูตร

E2=
 โดย E2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 แทน คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน
 คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
 B แทน คะแนนเต็มของผลลัพธ์หลังเรียน
 คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
 N แทน จำนวนนักเรียน

สรุปได้ว่าเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนจะตั้งโดยขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ ถ้าเป็นวิชาที่เป็นความรู้ ความจำ มักตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80, 85/85, และ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะอาจจะตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 หรือ 70/70 เป็นต้น สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ที่ 75/75 โดยใช้สูตรและวิธีคำนวณตามอ้างอิงของเผชิญ กิจระการ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

ภพ เลาหไพบูลย์ (2542 : 329) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้ จากที่ไม่เคยกระทำหรือเคยกระทำได้น้อย ก่อนที่จะมีการเรียนการสอน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีการวัดได้

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียววี ยินดีสุข (2548 : 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงผลการวัดการตัดสินใจเปลี่ยนแปลงและประสบการณ์การเรียนรู้ด้านวิชาการในเนื้อหาสาระที่เรียนมาแล้วว่าเกิดการเรียนรู้เท่าใดมีความสามารถชนิดใดโดยสามารถวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในลักษณะต่าง ๆ และการวัดผลตามสภาพจริงเพื่อบอกถึงคุณภาพการศึกษาความหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวัดได้ทั้งภาคปฏิบัติและเนื้อหา โดย แบ่งได้เป็นอิงกลุ่มและอิงเกณฑ์

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

ชาตรี เกิดธรรม (2542 : 16) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ว่า หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดปริมาณความรู้ ความสามารถ ทักษะเกี่ยวกับด้านวิชาการ ที่ได้เรียนรู้มาในอดีตว่ารับรู้ไว้ได้มากน้อยเพียงไร โดยทั่วไปแล้วมักใช้วัดหลังจากทำกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว เพื่อประเมินการเรียนการสอนว่าได้ผลอย่างไร

สิริพร ทิพย์คง (2545 : 193) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ชุดคำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านสมองด้านต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วมากน้อยเพียงใด

จากการศึกษาสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความเข้าใจหรือความสามารถทางการเรียนด้านเนื้อหา ด้านวิชาการและทักษะต่างๆของวิชาต่างๆ

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายประเภทแต่ที่นิยมใช้มี 6 แบบ (สมนึก ภัททิยธนี. 2551 :73) ดังนี้

1. ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง (Subjective or Essey test) เป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถาม แล้วให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้และเขียนข้อคิดเห็นของแต่ละคน

2. ข้อสอบแบบกาถูก-ผิด (True-false Test) คือข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ตัวเลือกลงกล่าวเป็นแบบคงที่และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ จริง-ไม่จริง เหมือนกัน-ต่างกัน เป็นต้น

3. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion Test) เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยค หรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์แล้วให้ตอบเติมคำหรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้นั้นเพื่อให้มีใจความสมบูรณ์และถูกต้อง

4. ข้อสอบแบบตอบสั้นๆ (Short Answer Test) เป็นข้อสอบที่คล้ายกับข้อสอบ แบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์ (ข้อสอบเติมคำ เป็นประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์) แล้วให้ผู้ตอบเขียนตอบ คำตอบที่ต้องการจะสั้นและกะทัดรัดได้ใจความสมบูรณ์ไม่ใช่เป็นการบรรยายแบบข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง

5. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิดหนึ่งโดยมีคำหรือข้อความแยกออกจากกันเป็น 2 ชุดแล้วให้ผู้ตอบเลือกจับคู่ว่าแต่ละข้อความในชุดหนึ่งจะคู่กับคำ หรือข้อความใดในอีกชุดหนึ่งซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างไรอย่างหนึ่งตามที่ผู้ออกข้อสอบกำหนดไว้

6. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) คำถามแบบเลือกตอบโดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) ในตอนเลือกนั้นจะประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูก และตัวเลือกลวง ปกติจะมีคำถามที่กำหนดให้พิจารณา แล้ว หาตัวเลือกที่ถูกต้องมากที่สุดเพียงตัวเลือกเดียวจากตัวเลือกอื่นๆและคำถามแบบเลือกตอบที่นิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภท เพื่อให้เลือกใช้ได้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ที่ครูสร้างขึ้น ซึ่งมีวิธี การสร้างคำถาม เพื่อวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนด้านการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบที่ถูกต้องจาก บุญชม ศรีสะอาด (2553 : 59 – 66) ได้กล่าวถึงการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหาขั้นแรกจะต้องทำการวิเคราะห์ดูว่ามีหัวข้อเนื้อหาใดบ้าง ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และที่จะต้องวัดแต่ละหัวข้อเหล่านั้นต้องการให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมหรือสมรรถภาพอะไรกำหนดออกมาให้ชัดเจน

2. กำหนดพฤติกรรมย่อยที่จะออกข้อสอบ จากขั้นแรกพิจารณาต่อไปว่าจะวัดพฤติกรรมย่อยอะไรบ้างอย่างไรบ้าง ข้อ พฤติกรรมย่อยดังกล่าวคือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมนั่นเองเมื่อกำหนดจำนวนข้อที่ตกลงจริงเสร็จแล้ว ต่อมาพิจารณาว่าจะต้องออกข้อสอบเกินไว้หัวข้อละ กี่ข้อควรออกเกินไว้ไม่ต่ำกว่า 25% ทั้งนี้หลักจากที่นำไปทดลองใช้และวิเคราะห์หาคุณภาพของข้อสอบรายข้อแล้วจะตัดข้อที่มีคุณภาพไม่เข้าเกณฑ์ออกข้อสอบที่เหลือจะได้ไม่น้อยกว่าจำนวนที่ต้องการจริง

3. กำหนดรูปแบบของข้อคำถามและศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ ขั้นนี้จะเหมือนกับขั้นตอนที่ 2 ของการวางแผนสร้างข้อสอบแบบอิงกลุ่มทุกประการ คือตัดสินใจว่าจะใช้คำถามรูปแบบใดและศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ เช่นศึกษาหลักในการเขียนคำถามแบบนั้น ๆ ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบเพื่อวัดจุดประสงค์ประเภทต่าง ๆ ศึกษาเทคโนโลยีในการเขียนข้อสอบเพื่อที่จะได้นำมาใช้ในการเขียนข้อสอบของตน

4. เขียนข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมตามตารางที่กำหนดจำนวนข้อสอบของแต่ละจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและใช้รูปแบบเทคนิคการเขียนตามที่ได้ศึกษา ในขั้นที่ 3

5. ตรวจสอบข้อสอบนำข้อสอบที่ได้เขียนไว้แล้วในข้อ 4 มาพิจารณาทบทวนอีกครั้งหนึ่งโดยพิจารณาความถูกต้องตามหลักวิชาแต่ละข้อ วัดพฤติกรรมย่อยหรือจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องการหรือไม่ภาษาที่ใช้เขียนมีความชัดเจน เข้าใจง่ายหรือไม่ตัวถูกตัวหลงเหมาะสมเข้าเกณฑ์หรือไม่ทำการปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

6. ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา นำจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและข้อสอบที่วัดแต่ละจุดประสงค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและด้านเนื้อหา จำนวนไม่ต่ำกว่า 3 คนพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อวัดตามจุดประสงค์ที่ระบุไว้นั้น หรือไม่ถ้ามีข้อที่ไม่เข้าเกณฑ์ควรพิจารณาปรับปรุงให้เหมาะสม เว้นแต่จะไม่สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นได้อย่างชัดเจน

7. พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง นำข้อสอบทั้งหมดที่ผ่านการพิจารณาว่าเหมาะสมเข้าเกณฑ์ในขั้นตอนที่ 6 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ มีคำชี้แจงเกี่ยวกับแบบทดสอบ วิธีตอบจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม

8. ทดลองใช้วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุง

9. พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง นำข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกเข้าเกณฑ์จากผล การวิเคราะห์ในขั้นที่ 8 มาพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับจริงต่อไป โดยเน้นรูปแบบการพิมพ์ที่ประณีต มีความถูกต้อง มีคำชี้แจงที่ละเอียดชัดเจนผู้อ่านเข้าใจง่าย

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เริ่มจาก การวิเคราะห์จุดประสงค์ กำหนดชนิดและรูปแบบของข้อสอบและวิธีสร้าง ออกข้อสอบ ตรวจสอบข้อสอบ พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง ทดลองและตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับจริง

ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

แบบทดสอบเป็นเครื่องมือที่ดี ที่สามารถนำไปวัดความรู้ความสามารถกับผู้เรียน เป็นเครื่องมือวัดที่มีความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น มีความยุติธรรม เป็นเครื่องมือที่อ่านคำถามแล้วเข้าใจตรงกัน มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

ลั้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2532 : 47)

ได้สรุปลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดีไว้ ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity) เป็นลักษณะที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เครื่องมือวัดผลนั้น มีคุณภาพ เพราะเป็นการแสดงให้เห็นว่า เครื่องมือวัดนั้นสามารถวัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั่นคือวัดได้ตรงและครบถ้วนตามเนื้อหาที่

ต้องการวัด วัดได้ตรงตามจุดประสงค์ วัดได้ตรงตามสภาพความเป็นจริง และวัดแล้วสามารถนำผลการวัดไปพยากรณ์หรือคาดคะเนอนาคตได้

2. มีความเชื่อมั่นสูง (Reliability) เครื่องมือวัดผลที่วัดสิ่งเดียวกันหลาย ๆ ครั้ง ผลที่ได้จากการวัดจะเหมือนกันหรือแตกต่างกันน้อยมาก

3. ความเป็นปรนัย (Objectivity) เครื่องมือที่มีความเป็นปรนัยจะมีความชัดเจนในตัวเอง เช่น ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัย จะมีความชัดเจนอยู่ 3 ประการ คือ คำถามชัดเจนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน คำตอบแน่นอน ใครตรวจก็ให้คะแนนตรงกัน และประการสุดท้ายคือ แปลความหมายคะแนนได้ตรงกัน

4. มีความยากง่ายพอเหมาะ (Difficulty) ไม่ยากเกินไปและไม่ง่ายเกินไป ข้อสอบข้อใด ที่มีคนตอบถูกมาก แสดงว่าง่าย ข้อที่มีคนตอบถูกน้อยแสดงว่ายาก ค่าความยากง่ายของข้อสอบ (p) มีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1.00 ข้อสอบที่ดีมีค่า p อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 ซึ่งเป็นข้อสอบที่ค่อนข้างยาก ปานกลางและค่อนข้างง่าย

5. มีอำนาจจำแนก (Discrimination) หมายถึง สามารถแบ่งแยกคนออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ถูกต้อง ข้อสอบที่จำแนกได้ หมายถึง ข้อสอบที่คนเก่งตอบถูก คนอ่อนตอบผิด ข้อสอบที่จำแนกกลับ คนเก่งจะตอบผิดแต่คนอ่อนจะตอบถูก และข้อสอบที่จำแนกไม่ได้ คนเก่งและคนอ่อนจะตอบถูกและผิดพอ ๆ กัน ไม่ค่อยมีความแตกต่างกันมากนัก อำนาจจำแนกของข้อสอบมีค่า r อยู่ระหว่าง -1.00 ถึง +1.00 ค่า r เป็นเครื่องหมายลบ หมายความว่า จำแนกไม่ได้ คนเก่งตอบถูกน้อยกว่าคนอ่อน r เป็นเครื่องหมายบวก หมายความว่า จำแนกได้ คนเก่งตอบถูกมากกว่าคนอ่อน ข้อสอบที่ดีมีค่า r ใกล้ศูนย์ ($r = -0.19$ ถึง $+0.19$) เป็นข้อสอบที่จำแนกไม่ได้ เพราะคนเก่งตอบถูก พอ ๆ กับคนอ่อน ข้อสอบที่ดีควรมีค่า r อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 1.00

6. มีประสิทธิภาพ (Efficiency) คือ เครื่องมือที่สามารถทำให้ได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้มากที่สุดโดยใช้วิธีการที่สะดวก รวดเร็ว คล่องตัว แต่เสียเวลาน้อย ลงทุนน้อยและใช้แรงงานน้อย

7. มีความยุติธรรม (Fair) ไม่เปิดโอกาสให้มีการได้เปรียบเสียเปรียบกันระหว่าง ผู้ที่ถูกวัดด้วยกัน

8. ใช้คำถามถามลึก (Searching) ข้อสอบที่ดีต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการคิดค้นก่อนที่จะตอบ

9. ใช้คำถามยั่ว (Exemplary) มีลักษณะที่ท้าทายให้ผู้สอบอยากคิดอยากตอบและทำด้วยความเต็มใจ

10. คำถามจำเพาะเจาะจง (Definite) ไม่ถามวงกว้างเกินไป หรือถามคลุมเครือให้คิดได้หลายแห่งหลายมุม จากที่กล่าวมาแล้วเกี่ยวกับลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดี สรุปได้ว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ดีจะต้องมีลักษณะดังนี้ มีความเที่ยงตรง มีความเชื่อมั่นสูง มีความเป็นปรนัย มีความยากง่ายพอเหมาะ มีอำนาจจำแนก มีประสิทธิภาพ มีความยุติธรรม ใช้คำถามถามลึก ใช้คำถามยั่ว และคำถามจำเพาะเจาะจง

ความพึงพอใจ

ในการปฏิบัติกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม ทุกคนย่อมต้องตั้งความคาดหวังเอาไว้ และถ้ากิจกรรมนั้นประสบผลสำเร็จก็จะทำให้เกิดความพึงพอใจตามมาด้วย และความพึงพอใจจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ ดังนั้น การสร้างแรงจูงใจขึ้นเพื่อให้การปฏิบัติกิจกรรมลุล่วงวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ความหมายของความพึงพอใจ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หากผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงความความพึงพอใจไว้ดังนี้

สมนึก ภัททิยธนี (2546 : 36-42) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีต่อความสัมพันธ์ของสิ่งเร้าต่างๆ เป็นผลมาจากการที่บุคคลประเมินสิ่งเร้า นั้น แล้วพอใจต้องการหรือดีอย่างไร

กูด (Good. 1973 : 163) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพหรือระดับความพอใจ

เป็นผลมาจากความสนใจและเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

วรูม (Vroom. 1990 : 90) ความพึงพอใจกับทัศนคติเป็นค่าที่มีความหมายคล้ายคลึงกันมากจนสามารถใช้แทนกันได้โดยให้คำอธิบายความหมายของทั้งสองคำนี้ว่า หมายถึง ผลจากการ ที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น และทัศนคติด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พึงพอใจ

จากที่กล่าวมานี้ สรุปได้ว่า ความหมายของความพึงพอใจ เป็นท่าทีและการแสดงออกถึงความพอใจที่มีต่อสิ่งเร้าที่สนองความต้องการของมนุษย์ ซึ่งเป็นผลมาจากการประเมินของบุคคลที่เข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้นในเชิงบวก ดังนั้น ถ้านักเรียนเกิดความพึงพอใจ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และในการเรียนการสอนให้แก่ นักเรียน ครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศและสถานการณ์รวมทั้งสื่อการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้ออำนวยในการจัด การเรียนรู้ เพื่อสนองตอบความพึงพอใจของนักเรียนให้มีความตั้งใจ เพื่อผลสัมฤทธิ์จะได้สูงขึ้น การตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถาม

แบบสอบถามที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่จะนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปหา ข้อมูลจะต้องเป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ จะต้องพิจารณาคุณภาพด้านอำนาจจำแนกรายข้อ ความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ

สรุปได้ว่า แบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจได้แต่ต้องพิจารณาเกี่ยวกับตัวแบบสอบถามคือ คำถามต้องครอบคลุมประเด็นทั้งหมด และในด้านคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามต้องมีจำนวนพอเหมาะ คำตอบแต่ละข้อไม่มีข้อขัดแย้งกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชุดกิจกรรม โดยการสอนแบบร่วมมือ ซึ่งได้ข้อมูลที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

งานวิจัยในประเทศ

ลักษมี เอี่ยมวงศ์ (2557: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา สังคมศึกษาสาระ ภูมิศาสตร์โดยใช้แบบฝึกทักษะทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่2โรงเรียนเซนต์ โยเซฟบางนาจังหวัดสมุทรปราการ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะ สามารถพัฒนา ทักษะเรื่องภูมิศาสตร์ได้ดีมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 10.08 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.94 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

งานวิจัยต่างประเทศ

Davenport (2001) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Opening up the world : A portrait of an intercultural art teacher. โดยการวิจัยตระหนักถึงช่องว่างระหว่างการเรียนรู้ ทฤษฎีและการปฏิบัติในการเรียนการสอนศิลปะ โดยเสนอแนวทางในการศึกษาศิลปะ โดยการนำวัฒนธรรมที่มีความครอบคลุมและหลากหลายในทั่วโลกเป็นแนวทาง มาใช้ในการ ศึกษา ผู้วิจัยเลือกใช้ครูผู้สอนศิลปะที่มีความรู้มีความเชี่ยวชาญในเชิงลึกของแต่ละคน ที่ไปสอนใน ต่างประเทศและนำประสบการณ์ในแต่ละ ประเทศที่ครูได้ไป กลับมาใช้กับ ชุมชนหรือกลุ่ม นักเรียนในท้องถิ่น ที่เป็นบ้านเกิดของเขาซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเครือข่ายจากชุมชนสู่สายตาชาวโลก วิธีที่ใช้ในการวิจัยคือผู้วิจัยใช้การ สัมภาษณ์ สังเกต วิเคราะห์ข้อมูล ในเชิงคุณภาพด้านต่างๆผู้วิจัยเข้าไปสังเกตการเรียนวิชาศิลปะ โดยคาดหวังที่จะ เห็น มุมมองทางด้านวัฒนธรรม และ การใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารข้ามพรมแดนในเชิง วัฒนธรรมจากการศึกษาใน ครั้งนี้ผู้วิจัยมีการแก้ไขเพิ่มเติมที่เสนอกรอบการทำงานเพื่อการศึกษาศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลเชิงลึก ที่ได้รับมา

Whatley (2013) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Strengthening Relationships Between Art Teachers and Classroom Teachers Through Curriculum Integration and Collaboration การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการสำรวจความคิดเกี่ยวกับการเสริมสร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างครูศิลปะและครู ผ่านการดำเนินการหลักสูตรบูรณาการศิลปะ และ การทำงานร่วมกัน ผ่านการศึกษาเชิงคุณภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูลจากแบบสอบถาม ที่ส่งไปยังครูประจำชั้น ครูศิลปะ และผู้ปกครองจากโรงเรียนประถมหลายแห่งในเขตเมือง กลางมหาสมุทรแอตแลนติก ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าครูต้องกำหนดการสอนอย่างสม่ำเสมอมากขึ้นต้องมีการแก้ไขและการประเมินเพื่อให้เกิดความสำเร็จแก่นักเรียน และ ความ ร่วมมือของครูที่แท้จริง ตลอดการศึกษาค้นคว้าข้อสรุปได้ว่าปัญหาที่ใหญ่ที่สุดคือความไม่น่าเชื่อถือของครูศิลปะและครูที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่น่าพอใจ นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนไปในทิศทางที่ดีขึ้น มีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก ยอมรับความสามารถของผู้อื่น ผู้วิจัยมีความเชื่อว่า ในการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนโดย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถส่งผลให้ผู้เรียน มีความสนใจต่อ การเรียนวิชาทัศนศิลป์ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์สูงขึ้น

บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการไล่น้ำหนักสรีวิชาติศนศิลป์ โดยใช้ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 9 ห้องเรียนปกติ

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/8 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 36 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มี 4 ชนิด คือ

1. บทเรียนสื่อประสม จำนวน 12 ชุด
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบประเมินทักษะการวาดภาพระบายสี
4. แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนวาดภาพระบายสีโดยใช้ชุดกิจกรรม

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น แนวทางดำเนินการ การวัดผลประเมินผลและคำอธิบายรายวิชา

1.2 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง ชุดกิจกรรม เรื่อง การไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.3 ศึกษารายละเอียดเนื้อหาบทสนทนา บทความและเรื่องสั้น นำมาจัดทำ ชุดกิจกรรม เรื่อง การไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 ชุด ดังนี้

วางแผนเรื่องที่จะเขียนเป็นลำดับเรื่องราวก่อนหลัง จากง่ายไปหายากแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอน ๆ แต่ละตอนต้องสัมพันธ์กัน โดยสร้างชุดกิจกรรม จำนวน 12 ชุด ดังนี้

- ชุดที่ 1 เรื่อง การไล่น้ำหนักสี 2 ระดับ
- ชุดที่ 2 เรื่อง การไล่น้ำหนักสี 3 ระดับ
- ชุดที่ 3 เรื่อง การไล่น้ำหนักสี 4 ระดับ
- ชุดที่ 4 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในวัตถุสิ่งของ
- ชุดที่ 5 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในสิ่งมีชีวิต
- ชุดที่ 6 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในผัก
- ชุดที่ 7 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในผลไม้
- ชุดที่ 8 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในสิ่งมีชีวิตประเภทสัตว์ต่างๆ
- ชุดที่ 9 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีตามวรรณคดี
- ชุดที่ 10 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในภาพวาดทัศนียภาพ
- ชุดที่ 11 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในวัตถุมันวาว
- ชุดที่ 12 เรื่อง การไล่น้ำหนักสีลงในภาพวาดประกอบหัวข้อ

1.4 นำชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อวิทยาการตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาด้านโครงสร้างของชุดกิจกรรม และให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของวิทยาการแล้ว พร้อมแบบประเมินชุดกิจกรรม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วย

1.5.1 นางสาวสุภารัตน์ เหลืองรัตนนิมล วุฒิการศึกษา (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ตำแหน่งรองผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ฝ่ายวิชาการ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและแผนการจัดการเรียนรู้

1.5.2 นายสมบัติ พิมพ์จันทร์ วุฒิการศึกษา (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ตำแหน่งรองผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ฝ่ายประกันคุณภาพทางการศึกษาและบุคลากร อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องมือการวิจัย

1.5.3 นายทรงเกียรติ สมญาติ วุฒิการศึกษา (ศป.ม.) สาขาทัศนศิลป์(จิตรกรรม) ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ (ทัศนศิลป์)

เป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้คำข้อความ และรูปแบบในชุดกิจกรรม ทั้งประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรม โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ของลิเคอร์ท (Likert) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 70 – 71) ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง มีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด

1.6 นำคะแนนจากการประเมินชุดกิจกรรม ทั้ง 3 ชุด ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาหาค่าเฉลี่ย แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 70 – 71) ค่าเฉลี่ย ระดับความเหมาะสม

1.00 — 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด
1.51 — 2.50	เหมาะสมน้อย
2.51 — 3.50	เหมาะสมปานกลาง
3.51 — 4.50	เหมาะสมมาก
4.51 — 5.00	เหมาะสมมากที่สุด

1.7 นำชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้วิทยากรตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.8 นำชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั้ง 12 ชุดไปทดลอง (Try out) หาคุณภาพโดยทดลองควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนการหาคุณภาพ

1.9 นำชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วให้วิทยากรตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.10 นำชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนักสี โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 ศึกษาทฤษฎีและวิธีสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเกณฑ์การตรวจให้คะแนนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 ศึกษาเนื้อหา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ในแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 12 แผน

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ต้องการใช้จริง 30 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สร้างขึ้นเสนอวิทยากรตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม (ข้อ 1.5.1 – 1.5.3) ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ถ้า IOC มีค่า 0.50 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ ผลปรากฏว่าข้อสอบได้ค่า IOC ผ่านเกณฑ์จำนวน 50 ข้อ

3.6 ปรับปรุงและพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นฉบับทดลองไว้ จำนวน 50 ข้อ

3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามข้อ 3. ไปทดลอง (Try Out)

3.8 นำกระดาษคำตอบที่นักเรียนสอบเสร็จแล้วมาตรวจให้คะแนน โดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ข้อ ให้ 0 คะแนน

3.9 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ โดยการกำหนดคุณลักษณะเพื่อประเมินตามเกณฑ์

4. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วย ชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนัก สืบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ตามลำดับ ดังนี้

4.1 กำหนดกรอบเนื้อหา แนวคิดและขอบข่ายโครงสร้างของคำถามในด้านเนื้อหา รูปแบบ โดย ศักขางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่ครอบคลุมเนื้อหาทุกด้าน

4.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสอบถาม มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 70 – 71)

- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

4.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อวิทยากรตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม (ข้อ 1.5.1 – 1.5.3) ตรวจสอบความตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) ด้านเนื้อหา ความถูกต้อง และความเหมาะสม แล้วปรับปรุงแก้ไขตามที่ยุเชี่ยวชาญ แนะนำ

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่องการไล่น้ำหนัก สืบ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ปรับปรุงแล้วไปจัดพิมพ์เป็นฉบับ สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สถิติ ดังต่อไปนี้

สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage) มีสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 122)

$P =$ เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) มีสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 105)

เมื่อแทน M แทน ค่าเฉลี่ยผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนคะแนนทั้งหมด

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 126)

S.D. = เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

แทน ผลรวม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ในการแปลความหมายของข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
E.I.	แทน	ค่าดัชนีประสิทธิผล
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($P < 0.01$)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์และแปลความหมายตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง Seasons and Weather โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง Seasons and Weather โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง Seasons and Weather โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดกิจกรรม เรื่อง Seasons and Weather โดยการจัดการเรียนการรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏผลดังตาราง 4.3 และ 4.4

ตาราง 4.1 ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลต่างของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง สีสนในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30)	คะแนนหลังเรียน (30)	ผลต่าง (D)	ผลต่างกำลังสอง (D^2)
1	15	25	10	100
2	14	24	10	100
3	18	28	10	100
4	18	26	8	64
5	19	30	11	121
6	18	27	9	81
7	17	29	12	144
8	14	25	11	121
9	19	29	10	100
10	21	30	9	81
11	17	25	8	64
12	16	22	6	36
13	18	27	9	81
14	16	23	7	49
15	16	24	8	64
16	12	25	13	169

17	18	25	7	49
18	16	24	8	64
19	15	24	9	81
20	16	23	7	49
21	11	23	12	144
23	18	30	12	144
24	18	26	8	64
25	15	29	14	196
26	18	28	10	100
27	18	29	11	121
28	10	24	14	196
29	11	26	15	225
30	16	26	10	100
31	16	28	12	144
32	20	26	6	36
33	15	28	13	169
34	13	30	17	289
35	16	28	12	144
รวม	565	958	354	3,826
\bar{X}	16.14	26.26	11.80	109.31
S.D.	2.55	2.41	2.69	58.23
ร้อยละ	53.81	87.52		

ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง Seasons and Weather โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เท่ากับ 26.26 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.41

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทำการทดสอบก่อนเรียน เมื่อทำการสอนเสร็จแล้ว ทำการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกันแล้วนำมาตรวจให้คะแนน และวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียน ปรากฏผลดังตาราง 4.1

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะสรุปผล และมีข้อเสนอแนะตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สมมติฐานของการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ
 - 6.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้
 - 6.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเรื่อง สีสนในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง สีสนในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง สีสนในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่องการพัฒนาทักษะการเล่าหน้าหนังสือโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ตำบลชุมเห็ด อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 9 ห้องรวม 347 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ ตำบลชุมเห็ด อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง สีสันในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และประสิทธิผลของการเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/8 รายวิชาทัศนศิลป์

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้มี 4 ชนิด ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมเรื่อง สีสันในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 12 ชุด
2. แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้วัดคุณภาพชุดกิจกรรมเรื่อง สีสันในจินตนาการโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง สีสันในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

4. การดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน โดยใช้ชุดกิจกรรมเรื่อง สีสันในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชั้นตอน ในการทดลอง ดังนี้

1. ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้ ชุดกิจกรรม
2. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest) เพื่อทดสอบความรู้เดิม จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้พร้อมทั้งเก็บข้อมูลไว้
3. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรม เรื่อง Seasons and Weather โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เวลาเรียน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาที่ใช้ในการทดลอง 12 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
4. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) หลังการทดลองสิ้นสุดลง โดยใช้แบบสอบถามวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดียวกับที่ทดสอบก่อนเรียน
5. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วย ชุดกิจกรรมเรื่อง สีสันในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากเสร็จกิจกรรมการเรียนการสอน
6. นำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ดัชนีประสิทธิผล และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน ชุดกิจกรรมเรื่อง สีสันในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตรวจสอบความมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏผลดังนี้

1. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมเรื่อง สีสັນในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 79.71/ 87.52 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมเรื่อง สีสັນในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.33 สรุปได้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมเรื่อง สีสັນในจินตนาการ โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ ในครั้งนี้สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลจากการนำ วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ไปใช้ พบว่า วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 79.71/87.52 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ที่ตั้งไว้ อาจเนื่องจากการพัฒนาวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ผ่านการสร้างตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ โดยผ่านการตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งผ่านการทดลองใช้ตามขั้นตอน แล้วนำมาปรับปรุงให้มี ความสมบูรณ์ และมีประสิทธิภาพที่เหมาะสมสามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่เน้นภาระงานเพื่อการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.31/75.04 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ที่ตั้งไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้จัดเนื้อหาให้นักเรียนเรียนรู้ตามขั้นตอน โดยเริ่มจากขั้นเตรียมงาน ปฏิบัติ ผู้สอนจะช่วยให้ผู้เรียนให้เข้าใจประเด็นสำคัญและจุดประสงค์ของงานปฏิบัติที่ไม่ซับซ้อน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/8 ที่มีต่อการเรียนด้วยวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีสັນในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.33 อาจเนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ที่

พัฒนาขึ้นนั้น ได้ผ่านขั้นตอนการทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม การเรียนรู้ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ซึ่งทำให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพของปัญหาที่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนในการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ มีการศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้ การวัด และประเมินผลที่หลากหลายในแต่ละกิจกรรม และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงมีการกำหนด ระยะเวลาที่ปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนนั้นนักเรียนมีความสุข สนุกสนาน กับการจัดประสบการณ์ที่ครูผู้สอนได้เตรียมไว้โดยมีความยากง่ายที่เหมาะสม สะดวกต่อการปฏิบัติ นักเรียนได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มศักยภาพจนประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละชุดกิจกรรม ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือ ชุดกิจกรรมได้พัฒนาขึ้นโดยคำนึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ในด้านความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ อารมณ์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนความแตกต่างของแต่ละบุคคล โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำและการจัดการเรียนการสอนได้นำหลักการจัดการเรียนรู้มาใช้เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทีละขั้นตอนตามความสามารถและสามารถตรวจสอบผลการเรียนของตนได้ทันที ตลอดจนมีการเพิ่มการเสริมแรงให้กับผู้เรียนได้ภูมิใจ จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมระดับมากที่สุด

ดังนั้นการพัฒนาวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีส่นในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทางภาษา ขึ้นพื้นฐานให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นนอกจากนี้ยังนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง สีส่นในจินตนาการ ด้วยชุดกิจกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ครูควรศึกษารายละเอียด ในแผนการจัดการเรียนรู้ให้เข้าใจ การจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม และจัดทำ/จัดหา สื่อการเรียน เช่น บัตรคำ เกมต่าง ๆ ให้พร้อมก่อน จึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ

2. ความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนที่เรียนรู้แบบร่วมมือ จะช่วยให้เกิดการช่วยเหลือกันภายในกลุ่มจะเกิดความรู้สึกในความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในความร่วมมือร่วมใจ ของกลุ่ม ทำให้ได้มาซึ่งความสำเร็จของกลุ่ม ฝึกให้มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมเป็นอย่างดี

3. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรยืดหยุ่นให้เหมาะสม

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรม โดยใช้การสอนแบบร่วมมือร่วมใจกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ

2. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบทักษะอื่นๆในกลุ่มของผู้เรียนที่มีลักษณะที่แตกต่างกันทางด้านพื้นฐานการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์

3. ควรมีการวิจัยเพื่อค้นหาตัวแปรที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทัศนศิลป์ ในระดับประถมศึกษา และมีธยมศึกษา เช่น วิธีสอน การสอนเสริม ความพร้อมของสถานศึกษาและการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง

บรรณานุกรม

- กมล เวียสุวรรณ และนิตยา เวียสุวรรณ. แนวคิดการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้นท์, 2540..
- เกษม สุดหอม. การประเมินและมัธยมศึกษา. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2518.
- ชวลิต ดาบแก้ว. หนังสือเสริมความรู้และอ่านเพิ่มเติม กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ศิลปะศึกษา. นรมล สวัสดิบุตร และตีรณสาร สวัสดิบุตร. ศิลปะศึกษากับครูประเมิน. กรุงเทพฯ : ตีรณสาร, 2534.
- บุญชม ศรีสะอาด. การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก, 2546.
- พรรณี ขเจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อนแถมมี, 2538.
- ไพศาล หวังพานิช. การจัดการผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : กรมอาชีวศึกษา, 2523.
- เลิศ อานันทนนะ. ศิลปะในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : กราฟฟิคอาร์ต, 2535.
- สมนึก ภัททิยธนี. การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กทม. : ประสานการพิมพ์, 2548.
- สุพรรณวรรณ ตันติพลาผล. การศึกษาชุดสื่อประสม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2527.
- อานนท์ กระบอกโท. ความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาทหารที่มีต่อการฝึกวิชาทหารในหน่วยฝึกนักศึกษาวิชาทหาร จังหวัดทหารบกสกลนคร ปีการศึกษา 2542. รายงานการศึกษา ค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2543.

ภาคผนวก

การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มฝึกความสามัคคีและแบ่งปัน



การทำงานร่วมกันของนักเรียนที่ร่วมวิจัยเป็นฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี





กระจายการทำงานอย่างเป็นระบบโดยการแบ่งหน้าที่แบบระบบกลุ่มตามชุดกิจกรรมนั้นๆ



ฝึกจินตนาการสร้างสรรค์ผลงานผ่อนคลายความกดดันในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดกิจกรรมต่างๆ

ประวัติย่อของผู้วิจัย



ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล

นายต้นติกร สุขศรี

เกิด

วันเสาร์ที่ 18 เดือนกันยายน พ.ศ.2536

ที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 2 บ้านโคกใหม่พัฒนา หมู่ที่ 10 ตำบลโนนกลาง อำเภอสำโรง
จังหวัดอุบลราชธานี 34360

การศึกษา

พ.ศ.2542 จบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนบ้านโคกสว่าง(บุญคุรุราษฎร์วิทยา) อำเภอสำโรง

จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4

พ.ศ.2548 จากการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนโนนค้อวิทยาคม อำเภอโนนคูณ จังหวัดศรีสะเกษ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ-ยโสธร เขต 28

พ.ศ.2559 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สถานที่ทำงาน

ปัจจุบันปฏิบัติหน้าที่ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สอนในรายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์