



การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศศิลป์สะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท

DEVELOPMENT OF ELECTRONIC MEDIA FOR SELF-LEARNING ON VISUAL ARTS
REFLECTING LIFE FOR SIXTH GRADE STUDENTS AT PHYATHAI SCHOOL

อภิญญา สุขบัว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF ELECTRONIC MEDIA FOR SELF-LEARNING ON VISUAL ARTS
REFLECTING LIFE FOR SIXTH GRADE STUDENTS AT PHYATHAI SCHOOL



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Art Education)

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท
ของ
อภิญญา สุขบัว

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(อาจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์)	(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)
	 กรรมการ
	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท
ผู้วิจัย	อภิญญา สุขบัว
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. อธิพัชร วจิตสถิตรัตน์

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 64 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้สื่อเป็นเครื่องมือเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า T-Test ผลการวิจัยพบว่า (1) ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีคุณภาพ ด้านเนื้อหาคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และด้านเทคโนโลยีทางการศึกษามีคุณภาพอยู่ในระดับดี (2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความพึงพอใจระดับมาก จึงเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อของผู้สอนเพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม

คำสำคัญ : สื่ออิเล็กทรอนิกส์, การเรียนรู้ด้วยตนเอง, ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต

Title	DEVELOPMENT OF ELECTRONIC MEDIA FOR SELF-LEARNING ON VISUAL ARTS REFLECTING LIFE FOR SIXTH GRADE STUDENTS AT PHYATHAI SCHOOL
Author	APINYA SUKBUA
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Dr. Atipat Vijitsatitrat

The purpose for this research is to improve the development of electronic media for self-learning on the visual arts reflecting life for sixth grade students at Phyathai School and to compare the learning effectiveness between group of students using electronic media for self-learning and ordinary groups of students, and to study the satisfaction of learners with electronic lessons. The sample consisted of 64 sixth grade students in the first semester of the 2020 academic year, obtained by simple random method. Using the media as a storage tool, the data were analyzed using percentage, mean, standard deviation and a t-test. The findings of the study revealed the following: (1) electronic media for self-learning on visual arts reflecting life that the quality of the electronic media for self-learning on visual arts reflecting life in terms of high quality educational technology; (2) to compare the achievement of the students who used electronic media for self-learning and normal teaching found that the overall academic achievement of the learners who used electronic media for self-learning was higher than normal teaching at a 0.05 level of significance; (3) a questionnaire was used to probe for student satisfaction that used electronic media for self-learning in visual arts reflecting life found that students who used electronic media for self-learning on visual arts, there was a high level of satisfaction. It is therefore a guideline in the creation of media for teachers to develop appropriate teaching and learning management methods.

Keyword : Electronic media, Self-learning, Visual arts reflecting life

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือ และความเอาใจใส่เป็นอย่างดียิ่งตลอดจนการให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการแก้ไขข้อบกพร่องจากคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งนี้ พร้อมทั้งพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นจากรองศาสตราจารย์ วรณรัตน์ ตั้งเจริญ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นประธานการสอบปริญญานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นกรรมการการสอบปริญญานิพนธ์ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในการทำปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ แบนงาม อาจารย์ ดร.กนิษฐา บางภูมกร และอาจารย์ ดร.เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า อาจารย์ตรีวิทย์ พิจิตรพลากาศ และนายปิตินันท์ บัวสำลี ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหา และให้คำแนะนำตลอดจนตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเนื้อหาในบทเรียน

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร คณาจารย์ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท ที่ให้ความอนุเคราะห์และให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี

ประโยชน์และคุณค่าของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่บิดามารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ให้ความเมตตา อบรม สั่งสอน จนผู้จัดทำปริญญานิพนธ์ประสบความสำเร็จในครั้งนี้

อภิญญา สุขบัว

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญรูปภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดการวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	7
2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต	9
3.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์	15
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์.....	21
5.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง.....	24
6.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	26

7.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	26
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	31
2.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	31
3.วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
4.การดำเนินการวิจัย.....	37
5.สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	38
บทที่ 4 ผลการวิจัย	40
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	40
1.เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพญาไท.....	40
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะด้านการปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ แบบปกติ	45
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง	46
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	48
ผลการวิจัย	49
อภิปรายผลการวิจัย	50
ข้อเสนอแนะ	60
บรรณานุกรม	61
ภาคผนวก.....	66
ประวัติผู้เขียน.....	138

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)	
มาตรฐาน ศ 1.1	8
ตาราง 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)	
มาตรฐาน ศ 1.2	9
ตาราง 3 แสดงคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	34
ตาราง 4 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา	41
ตาราง 5 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา	43
ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทางด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนโดย ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ	45
ตาราง 7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต	46

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 ภาพลายไทยบนตู้พระธรรม	11
ภาพประกอบ 2 พระพักตร์ของพระพุทธรูปสมัยสุโขทัย เป็นงานประติมากรรมแบบลอยตัว เป็นพระพุทธรูปที่มีความงดงามที่สุดของไทย	13
ภาพประกอบ 3 บ้านเรือนแบบไทยเป็นเรือนเครื่องสับ ที่มีโครงสร้างเป็นไม้จริงประกอบกัน โดยใช้เจาะเดือยไม่ใช้ตะปู สะดวกในการรื้อถอนเคลื่อนย้าย	14
ภาพประกอบ 4 การใช้งานบทเรียนออนไลน์ด้วย Facebook.....	22
ภาพประกอบ 5 การใช้งานบทเรียนออนไลน์ด้วย Application Puffin	23



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันโลกได้เข้าสู่สังคมเศรษฐกิจยุคใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่ครูไม่ได้เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนฝ่ายเดียว แต่เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง จึงเกิดการเรียนรู้ซึ่งจะเกิดจากภายในใจและสมองของนักเรียนเอง โดยการเรียนรู้ลักษณะนี้เรียกว่า การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน PBL (Project-Based Learning) (วิจารณ์ พานิช.2555)เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยครูจะนำสิ่งที่นักเรียนสนใจมาใช้ในการทำกิจกรรมการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง นำไปสู่การเพิ่มพูนความรู้และทักษะที่ได้จากการลงมือปฏิบัติจริง การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ (ดุขฎิ โยเหลาและคณะ, 2557: 19-20) ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ สาระวิชาหลัก ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะชีวิตและอาชีพ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เป็นต้น

ศิลปะ เป็นหนึ่งวิชาหลักที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งวิชาทัศนศิลป์เป็นรายวิชาแขนงหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความรู้ที่ใช้ทั้งทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้แบบบูรณาการ มีจินตนาการทางศิลปะ โดยทั่วไปครูมักจะสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามขั้นตอนของครูผู้สอน เรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากให้ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนขาดอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนคิดริเริ่มการเรียนรู้เองโดยอาจจะได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรืออาจไม่ได้ ซึ่งผู้เรียนจะวิเคราะห์สิ่งที่ตนเองต้องการ กำหนดเป้าหมายและสื่อการเรียนรู้ หาแหล่งความรู้ เลือกใช้วิธีการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนของตน (Knowles. 1975: 18)

จากแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2545-2559) ได้กำหนดแนวนโยบายเพื่อดำเนินการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และการพัฒนาประเทศโดยมีกรอบการดำเนินงานให้ใช้เทคโนโลยีเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มคุณภาพของการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนผู้ให้และผู้ผลิตเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้มีจิตสำนึก จรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคมในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพ รวมทั้งพัฒนาผู้รับและผู้ให้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเลือกสรรกลั่นกรอง

และใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2551 : ออนไลน์) ดังนั้น สถาบันการศึกษาจึงจำเป็นต้องผลิตองค์ความรู้ที่จะช่วยในการพัฒนาประเทศให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ตลอดเวลา เพื่อสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ จึงมีการเอาเทคโนโลยีเข้ามากับระบบการศึกษา โดยการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเรียกว่า E-Learning

การจัดการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Learning เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเรียนการสอนทั้งเนื้อหาวิชา แบบฝึกหัดและแบบทดสอบ ถูกพัฒนาขึ้นในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก มีเสียงประกอบ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างอิสระ โดยไม่ถูกจำกัดอยู่ในกรอบของหลักสูตร ทำให้ผู้เรียนสามารถกำหนดแนวทางการเรียนรู้ของตนเองได้ตามความต้องการ ซึ่งการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเรียนตามลำดับขั้นตอน ผู้เรียนสามารถเรียนตามลำดับการเรียนรู้ตามที่ตนเองต้องการได้ การเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเอง และความสนใจของผู้เรียน ดังนั้นการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน จะสามารถทำให้ผู้เรียนรับรู้ได้รวดเร็วขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น โดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์สามารถนำเสนอรูปแบบการเรียนลักษณะต่างๆ ทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมต่อกับเนื้อหาได้โดยง่าย (ธรรชนวล เกิดอินทร์. 2549: 2)

การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่อาศัยศักยภาพของอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่ที่มีเทคโนโลยีสูงสุดในขณะนี้มาช่วยเอื้ออำนวย เป็นเครื่องมือ และเป็นแหล่งสนับสนุนการเรียนการสอน ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เชื่อมโยงเครือข่ายที่สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (เฉลิมพล ภูมิรินทร์.2550) ซึ่งหากนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นให้ไปอยู่ในระบบออนไลน์สามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างรวดเร็ว โดยในปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนมีอย่างหลากหลาย เช่น E-mail แอปพลิเคชัน โซเชียลมีเดีย การประชุมทางไกล (Video conferencing) เป็นต้น ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างสะดวกและรวดเร็ว จะทำให้ผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์เกิดการรับรู้ที่หลากหลาย เช่น การมองเห็นภาพ การได้ยินเสียง รวมไปถึงความสามารถในการโต้ตอบกับสื่อ ทำให้มีการนำสื่อมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการสอนสมัยใหม่อย่างแพร่หลาย เนื่องจากการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา จูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น ผู้เรียนสามารถทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ทันที นอกจากนี้การใช้สื่อมัลติมีเดียยังประหยัดกำลังคน เวลา และงบประมาณ โดยลดความจำเป็นใน

การใช้ผู้สอน หรือเครื่องมือที่มีราคาแพงหรืออันตราย และเมื่อนำสื่อมัลติมีเดียนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ ทำให้สื่อเข้าถึงผู้เรียนได้ในวงกว้างมากขึ้น (ณัฐกร สงคราม. 2554)

จากการสังเกตที่ผู้วิจัยปฏิบัติหน้าที่ ครูผู้สอนรายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนพญาไท ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการเรียนแบบปกติ พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจในการเรียนค่อนข้างน้อย การให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่างๆยังไม่มากพอ สื่อการสอนรวมถึงบรรยากาศในห้องเรียนยังไม่กระตุ้นและดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมากพอ แต่เมื่อมีการใช้เทคโนโลยีเช่น เปิดคลิปวิดีโอให้นักเรียนดู ตลอดจนการใช้สื่อโดยผ่านการเรียนรู้ในระบบออนไลน์ จะเห็นว่านักเรียนให้ความสนใจมากขึ้น ทั้งเนื้อหาด้านทฤษฎีและการปฏิบัติ

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดว่า การสอนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสื่อนวัตกรรมที่สามารถช่วยแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนได้ดี เพราะวิชาทัศนศิลป์นั้นเป็นวิชาที่ต้องใช้ทักษะ และการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ จึงจำเป็นต้องมีการทบทวนและฝึกฝนอยู่บ่อยๆ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองจึงสามารถตอบสนองความต้องการสิ่งเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะผลิตสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานที่จะนำไปใช้ในการเรียน ทั้งทางด้านทฤษฎี การปฏิบัติ รวมถึงเพื่อให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เช่นกัน

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพญาไท
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะด้านการปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต
2. ทำให้ทราบถึงความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อของผู้สอนเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนพญาไท จำนวน 197 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนพญาไท จำนวน 64 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มควบคุม 32 คน

กลุ่มทดลอง 32 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต มี 2 วิธี ดังนี้

1.1 การเรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1.2 การสอนแบบปกติ

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จำแนกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

2.1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

2.1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะปฏิบัติ

2.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต** หมายถึง หน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น มีที่มาจากภูมิปัญญาของชาวบ้านโดยอาศัยแรงบันดาลใจจากอิทธิพลของความเชื่อในศาสนา งานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในท้องถิ่น เป็นบทเรียนที่นักเรียนสามารถเข้าใจและสร้างผลงานออกมาเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านในท้องถิ่นในแต่ละภาคได้

2. **บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง** หมายถึง บทเรียนที่ถูกบันทึกเป็นรูปแบบมัลติมีเดียเรียนจากคอมพิวเตอร์ โดยใช้รูปแบบการสาธิต ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหว ภาพประกอบ เสียงประกอบ ตัวอักษรแสดงเนื้อหาต่างๆ ประกอบกับการกิจกรรมการฝึกทักษะปฏิบัติโดยใช้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยสร้างบทเรียนที่ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากบทเรียน

3. **บทเรียนออนไลน์** หมายถึง การเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในรูปแบบออนไลน์ เช่น แอปพลิเคชันFACEBOOK แอปพลิเคชัน Puffin Web Browser เป็นต้น

4. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากความรู้ ความจำ ความเข้าใจเนื้อหา เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิตที่เรียนจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งได้จากคะแนนการวัดความรู้และทักษะการปฏิบัติ โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้านคือ

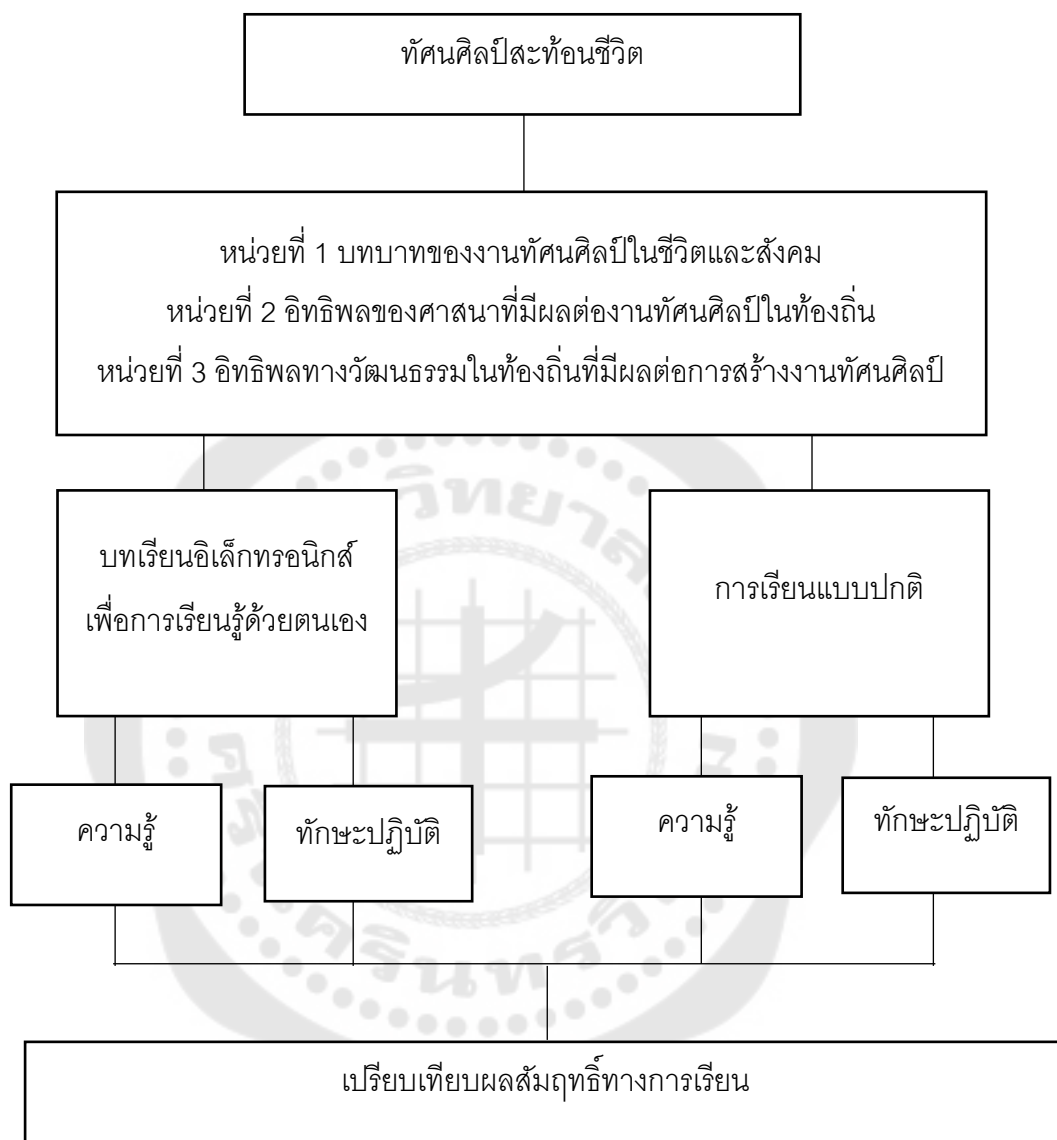
4.1 ด้านความรู้ หมายถึง ความสามารถทางด้านความจำ ความรู้ ความเข้าใจ ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความรู้ของผู้เรียน

4.2 ด้านทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความสามารถด้านการปฏิบัติซึ่งวัดได้จากการประเมินการปฏิบัติงานโดยใช้แบบวัดทักษะปฏิบัติประเมินชิ้นงานหลังจากที่เรียนครบทุกหน่วยการเรียนรู้แล้ว

5. **ความพึงพอใจของผู้เรียน** หมายถึง ความคิดเห็น หรือความรู้สึกชอบ-ไม่ชอบ ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งวัดได้จากแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

6. **การสอนแบบปกติ** หมายถึง การเรียนการสอนของนักเรียนภายในห้องเรียนโดยมีครูผู้สอนที่มีประสบการณ์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ทำการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยการจัดกิจกรรม วิธีการสอน เนื้อหาในแต่ละบทเรียน

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

การเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติแบบมีนัยสำคัญทางสถิติที่

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะคิดป๊ะสะท้อนชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท มีดังต่อไปนี้

- 1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- 2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสะท้อนชีวิต
- 3.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
- 4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์
- 5.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 6.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
- 7.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากวิกฤตและปัญหาสังคมไทยในปัจจุบัน มิได้แสดงให้เห็นเพียงแค่ด้านสังคมเท่านั้น ยังสะท้อนถึงปัญหาทางด้านการเมืองและการศึกษาด้วย โดยเฉพาะทางด้านการศึกษาที่ผ่านมา ยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนใช้ชีวิตอย่างพอเพียงและมีความสุข และสร้างความภาคภูมิใจในความเป็นตัวตนของคนไทยได้ เราไม่สามารถสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ คนไทยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้อย่างไม่มากพอ ทำให้การพัฒนาประเทศ การบริหารจัดการเรียนรู้ การทำงาน และการตัดสินใจ มิได้อยู่บนพื้นฐานขององค์ความรู้เป็นด้านหลัก การพัฒนาประเทศในทุกด้านจึงมักมีขีดจำกัดและเต็มไปด้วยปัญหา(ชวกิจ ทองนุ้ยพราหมณ์. 2554)

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยพุทธศักราช 2540 ได้สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามที่จะผลักดันให้เกิดการปฏิรูปสังคมในทุกด้าน รวมทั้งด้านการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหมวด 3 สิทธิเสรีภาพของชนชาวไทย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545)

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544, น. 2-8) ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรที่มีความเป็นเอกภาพ อีกทั้งยังเป็นหลักสูตรแกนกลางที่มีโครงสร้างหลักสูตรที่ยืดหยุ่น กำหนดจุดมุ่งหมาย ซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ในภาพรวม คือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้แต่ละกลุ่มสาระ มาตรฐานการเรียนรู้แต่ละช่วงชั้น ซึ่งจัดเป็นช่วงชั้นละ 3 ปี จัดเฉพาะส่วนที่จำเป็นในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ความเป็นไทย การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ ความเป็นพลเมือง

ที่ดีของชาติ ตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ สถานศึกษาจึงต้องมีการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเป็นรายปีหรือรายภาคเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาในชุมชน สังคม คุณสมบัติอันพึงประสงค์ รวมถึงจัดให้สอดคล้องกับความต้องการ ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำเป็นต้องมีการจัดการศึกษาที่ต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเอง โดยสอดคล้องคุณธรรมและกระบวนการเรียนรู้ โดยบูรณาการความรู้ต่างๆ เข้าด้วยกัน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การจัดการศึกษาจำเป็นต้องเน้นการฝึกทักษะปฏิบัติ กระบวนการคิด การจัดการเรียนรู้ และสถานการณ์ต่างๆ และที่สำคัญการจัดการศึกษาต้องมุ่งพัฒนาคุณภาพชีวิต ฝึกฝน ค้นคว้าวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และพัฒนาสังคม การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ วิชาทัศนศิลป์ เรื่องทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต จึงสอดคล้องพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และคาดว่าจะทเรียนจะสามารถส่งเสริมพัฒนาความรู้ ความสามารถของผู้เรียน และเป็นแนวทางในการเลือกสื่อมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน

1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-ป.6) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2552: 1-16)

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)

มาตรฐาน ศ 1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. ระบุสีคู่ตรงข้าม และอธิบายเกี่ยวกับการใช้สีคู่ตรงข้ามในการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์	• วงสีธรรมชาติ และสีคู่ตรงข้าม
	2. อธิบายหลักการจัดขนาดสัดส่วนความสมดุลในการสร้างงานทัศนศิลป์	• หลักการจัดขนาด สัดส่วนความสมดุลในงานทัศนศิลป์
	3. สร้างงานทัศนศิลป์จากรูปแบบ 2 มิติ เป็น 3 มิติ โดยใช้หลักการของแสงเงาและน้ำหนัก	• งานทัศนศิลป์รูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ
	4. สร้างสรรค์งานปั้นโดยใช้หลักการเพิ่มและลด	• การใช้หลักการเพิ่มและลดในการสร้างสรรค์งานปั้น
	5. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการของรูปและพื้นที่ว่าง	• รูปและพื้นที่ว่างในงานทัศนศิลป์
	6. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้ สีคู่ตรงข้ามหลักการจัดขนาดสัดส่วน และความสมดุล	• การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้สีคู่ตรงข้ามหลักการจัดขนาด สัดส่วนและความสมดุล
	7. สร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ	• การสร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตาราง 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)

มาตรฐาน ศ 1.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1. บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิต และสังคม	• บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิตและสังคม
	2. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	• อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น
	3. ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น ที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	• อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

งานทัศนศิลป์ที่มีอยู่ในท้องถิ่น เป็นงานทัศนศิลป์ที่แสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย ที่มาจากภูมิปัญญาของชาวบ้านโดยอาศัยแรงบันดาลใจจากอิทธิพลของความเชื่อในศาสนา วัฒนธรรมในท้องถิ่น ผลงานที่ออกมาจึงสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ชีวิตของชาวบ้านในท้องถิ่นนั้นๆ

2.1 บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิตและสังคม

งานทัศนศิลป์ หมายถึง ผลงานศิลปะที่สามารถมองเห็นหรือสามารถสัมผัสได้ รับรู้ และชื่นชมด้วยประสาทตา งานทัศนศิลป์เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สามารถสัมผัสจับต้องได้ ซึ่งงานทัศนศิลป์แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม และงานสถาปัตยกรรม ผลงานทัศนศิลป์มีความสำคัญและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในด้านต่างๆของมนุษย์ ได้แก่ เป็นผลิตภัณฑ์สิ่งของเครื่องใช้ ที่อยู่อาศัย ของตกแต่ง อาชีพ อนุสรณ์สถาน ฯลฯ

งานทัศนศิลป์มีบทบาทในชีวิตและสังคม เพราะเป็นงานที่มาจากภูมิปัญญา โดยสร้างขึ้นตามความเชื่อ ความศรัทธา ศาสนา หรือสภาพทางภูมิศาสตร์ของท้องถิ่นนั้นๆ เช่น วัดวาอารามต่างๆ เครื่องมือจับสัตว์น้ำ ถ้วย ชาม หม้อ โอ่ง กระบุง ตะกร้า บ้านเรือน

ผลงานที่แต่ละท้องถิ่นสร้างขึ้นล้วนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้คนในสังคมนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านอาชีพ วัฒนธรรมประเพณี การอยู่อาศัย การทำมาหากิน ผลงานที่ออกมาก็มีความสำคัญต่อวิถีการดำรงชีวิตของคนในสังคมมากเช่นกัน

2.2 อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

ศาสนา คือ เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจให้มนุษย์นำไปยึดถือปฏิบัติด้วยความเชื่อถือศรัทธา เพื่อนำทางชีวิตไปสู่ความเจริญ และมีความมั่นคง ปลอดภัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตมนุษย์ ศาสนาในโลกนี้ที่สำคัญได้แก่ ศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม ศาสนาฮินดู เป็นต้น และในแต่ละศาสนาก็ยังมีนิกายต่างๆ ตามความเชื่อแตกแขนงสาขาไปอีกมากมาย แต่ทุกศาสนาและทุกนิกายล้วนสั่งสอนให้มนุษย์ทุกคนเป็นคนดี ไม่ประพฤติดันเปียดเบียนหรือสร้างความทุกข์ยากเดือดร้อนแก่ผู้อื่น ปาลภัสสร ภูสากุล (ออนไลน์)

เมื่อศาสนาเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตมนุษย์ ดังนั้นจึงมีการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ได้แก่ งานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม เพื่อให้ศิลปะหรือความงามมีผลต่อจิตใจและอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ เป็นการคำจุนหรือเกื้อหนุนศาสนาให้ดำรงอยู่ตลอดไป งานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธมีดังนี้

2.2.1 จิตรกรรมไทย

ลายไทย เป็นลวดลายที่เขียนขึ้นเพื่อใช้สำหรับตกแต่งภาพในงานจิตรกรรมไทย หรือการวาดภาพพระบายสี และในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม

ความหมายของศิลปะไทย

สุตใจ และโชดก เก่งเขตรกิจ (2537: บทนำ) กล่าวถึงศิลปะไทยว่า เป็นเครื่องชี้ถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยที่รักษาไว้ในรูปของวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีซึ่งประกอบไปด้วยความอ่อนช้อยที่แฝงไว้ด้วยความหนักแน่นอย่างมั่นคง

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า ศิลปะไทยเป็นศิลปะประจำชาติที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง มีความอ่อนช้อยงดงาม มีแบบแผนสืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน

ความเป็นมาของลายไทย

วิญญู คงฉิม (2545: 4) กล่าวว่า ลายไทยเป็นลวดลายที่เชื่อกันว่าช่างไทยได้รับแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ เนื่องจากมีลายที่ชื่อว่า ลายพันธุ์พฤกษา ซึ่งได้ประดิษฐ์เลียนแบบดอกไม้หรือใบไม้ชนิดต่างๆ หรือนำมาดัดแปลงให้เกิดลายแปลกๆ มากขึ้น แบบแผนลายไทยที่เห็นอยู่ทุกวันนี้ เป็นแบบแผนที่ตายตัว เนื่องจากลายไทยได้วิวัฒนาการตัวเองเรื่อยมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย

อยุธยา รัตนโกสินทร์ เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทย ซึ่งมีกฎเกณฑ์รูปแบบในการวาด ลายไทยมีชื่อเรียกต่างกัน เช่น ประจำยาม ลายกระจังตาอ้อย กระจังใบเทศ กระจังกลีบลว กระจังกลีบลว

วิทย์ พิณคันเงิน (ม.ป.ป.: 25) กล่าวถึงลายไทยว่า เป็นศิลปะที่งดงามประจำชาติ มีลักษณะอ่อนช้อย สวยงาม เมื่อนำลายไทยไปประดับตามสิ่งต่างๆ เช่น ของใช้ต่างๆ จะทำให้สวยงามมากขึ้น ต้นกำเนิดของลายไทยนั้นมาจากการประดิษฐ์เครื่องแต่งกายของมนุษย์ ยักษ์ ลิง ด้วยเถาวัลย์ ใบไม้ และดอกไม้ ต่อจากนั้นก็นำเค้าโครงมาดัดแปลงเป็นตัวกระจังให้มีช่องไฟ ลวดลายวนไปมา อ่อนช้อย ช่องไฟได้สัดส่วนกัน ทำให้มีลวดลายสวยงาม เช่น ลายก้านขด ลาย กระจังกลีบลว ลายใบเทศ เป็นต้น

มานิต หล่อพินิจ(2536: 25) กล่าวว่า ลายไทยกำเนิดมาจากธรรมชาติ ได้แก่ ดอกไม้ ใบไม้ เถาวัลย์ ตาไม้ เปลวไฟ ซึ่งนำมาประดิษฐ์เป็นลาย ซึ่งสอดคล้องกับปฏิพัทธ์ ดารดาษ (2538: 17) ที่ว่า ลายไทย เป็นรูปแบบที่ประกอบด้วยเส้นเขียน หรือแกะสลัก โดยมีความงดงามเป็นที่นิยมนับถือเป็นแบบอย่างของศิลปะประจำชาติไทย และมีมติต้องกันว่าเกิดจากรูปแบบของ ธรรมชาติ นำมาประดิษฐ์ให้อยู่ในรูปทรงเส้นที่อ่อนช้อยประกอบเป็นลายที่เห็นว่างดงาม

สรุปได้ว่า ลายไทย มีต้นกำเนิดมาจากธรรมชาติ ผ่านการประดิษฐ์ ดัดแปลงให้ เกิดเป็นลวดลายไทยขึ้นมา นำไปสู่แบบแผนในการเขียนลายไทยที่อ่อนช้อย สวยงาม



ภาพประกอบ 1 ภาพลายไทยบนตู้พระธรรม

ที่มา : ลายไทยโบราณ (ออนไลน์ : 2560)

รูปแบบของลายไทยและการนำไปใช้

ลายไทยมีรูปแบบหลายประเภทที่นิยมนำมาเขียนกันมากและเป็นแม่ลายที่สำคัญคือ

1.ลายกระจัง

โชดก เก่งเขตรกิจ (2538:17) กล่าวถึงลายกระจังไว้ว่า เป็นลายไทยรูปแบบหนึ่งที่เรียงต่อกันเป็นแนวยาวเพื่อกั้นเชิงลวดลาย มีรูปแบบและชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป เกิดจากโครงสร้างที่ใช้แนวทางในการเขียนแตกต่างกัน เช่น กระจังตาอ้อย กระจังพันปลา กระจังใบเทศ เป็นต้น สอดคล้องกับปฏิพัทธ์ ดารดาษ (2538: 189) ที่กล่าวว่า ลายกระจังคือ ลายไทยที่อยู่ในรูปทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่ว อาจมาจากทรงของดอกบัวหรือกลีบดอกบัว รูปร่าง ส่วนของตาที่ติดอยู่ตามปล้องต้นอ้อย จึงมีชื่อเรียกว่า ตาอ้อย หรือกระจังตาอ้อย

2. ลายประจำยาม

วิญญู คงฉิม (2545: 86) ได้ให้นิยามของลายประจำยามว่า เป็นลูกจันหรือดอกจันที่ผ่าเอาเนื้อข้างในออกแล้วเหลือไว้แต่เปลือก ลายประจำยามจะเขียนอยู่ในรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัสคล้ายดอกไม้ที่ไม่มีเกสร มีรูปวงกลมอยู่ตรงกลาง และมีกลีบมนแหลมคล้ายกลีบบัวล้อมอยู่โดยรอบวงกลม 4 กลีบด้วยกัน จะสังเกตเห็นว่าลายประจำยามจะนิยมนำมาประดับตกแต่งอยู่ตามขอบประตู หน้าต่างหรือตามเสาของปราสาท วิหาร เจดีย์ โบสถ์ โดยติดประดับอยู่ที่เครื่องสวมประจำอยู่ทั้ง 4 มุมเช่นนี้เรียกว่า “ประจำยาม” โดยมีความเชื่อว่ามีไว้เพื่อป้องกันอันตราย

3. ลายกระหนก

ปฏิพัทธ์ ดารดาษ (2538:31-51) อธิบายถึงลายกระหนกไว้ว่า ในกระบวนลายไทยทั้งหมด เป็นลายที่สำคัญมากที่สุด ซึ่งกระหนกเป็นงานศิลปะชั้นสูง ต้องอาศัยการฝึกฝนจนชำนาญประกอบด้วยเขี้ยว อีกทั้งยังต้องใช้ไหวพริบและความชำนาญในชั้นผู้กลายเองได้ ลายกระหนกเป็นลายที่มีรายละเอียดซับซ้อน เป็นลายที่เลียนแบบธรรมชาติ เช่น กิ่ง ก้าน ใบ กาบ กอ โดยนำมาผูกเป็นลวดลาย ปิดทองรดน้ำ การระบายสี บั๊นหรือแกะสลัก ลายกระหนกที่มีความสำคัญที่สุดคือ ลายกระหนกสามตัว เพราะเป็นต้นแบบของลายกระหนก 3 ชนิด คือ กระหนกเปลว กระหนกใบเทศ และกระหนกหางโต ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของลายกระหนกชนิดต่างๆ ผู้ที่เป็นรูปสัตว์ต่างๆ เพื่อให้รู้วาลวดลายนี้เป็นดวงสัตว์ หรือเป็นดวงนก โดยใส่ลวดลายตามความเหมาะสม

ลายกระหนกเปลว เป็นลายไทยที่มีทรงคล้ายกับลายกระหนกสามตัว เป็นลายประเภทที่มียอดพริ้วสะบัดเหมือนเปลวไฟ และเข้าไปปะปนอยู่ในแม่ลายอื่นๆ เช่น กระหนกใบเทศที่ทำยอดของลายให้พลีวเรียกว่า ลายกระหนกใบเทศ

2.2.2 ประติมากรรมไทย

ปาลภัสสร ภู่อากุล(ออนไลน์) ประติมากรรมไทย หมายถึง ผลงานศิลปะที่แสดงออกโดย 4 กรรมวิธี คือ การปั้น การหล่อ การแกะสลัก หรือการประกอบขึ้นรูป ซึ่งมีแบบอย่างเป็นของไทย ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้าง ได้แก่ ดิน ปูน ไม้ อิฐ หิน โลหะ กระจก กระดาษ ฯลฯ

ประติมากรรมแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ ประติมากรรมนูนต่ำ ประติมากรรมนูนสูง และประติมากรรมลอยตัว โดยงานที่เป็นลวดลายประกอบกับสถาปัตยกรรมจะเป็นงานประติมากรรมนูนสูงและนูนต่ำ เช่น ลวดลายแกะสลักประดับตามอาคารบ้านเรือน โบสถ์ วิหาร พระราชวัง ลวดลายปูนปั้น ฯลฯ และยังสามารถนำไปตกแต่งงานประติมากรรมแบบลอยตัวได้อีกด้วย



ภาพประกอบ 2 พระพักตร์ของพระพุทธรูปสมัยสุโขทัย เป็นงานประติมากรรมแบบลอยตัว เป็นพระพุทธรูปที่มีความงดงามที่สุดของไทย

ที่มา : พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย (ออนไลน์: 2560).

2.2.3 สถาปัตยกรรมไทย

(ออนไลน์: 2560) สถาปัตยกรรมไทย หมายถึง สิ่งก่อสร้างของไทย ที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไปทางภูมิศาสตร์ ได้แก่ บ้านเรือน อาคาร โบสถ์ วิหาร เป็นต้น แต่สิ่งก่อสร้างที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธจะมีลักษณะที่คล้ายกัน เพราะเกิดจากความเชื่อและความศรัทธา อีกทั้งยังมีแบบแผนที่เหมือนกัน สถาปัตยกรรมที่คนส่วนใหญ่นิยมศึกษา มักเป็นสถูป เจดีย์ โบสถ์ วิหาร และพระราชวัง เนื่องจากเป็นสิ่งก่อสร้างที่มีความคงทน ช่างที่เชี่ยวชาญได้สร้างสรรค์และพัฒนารูปแบบมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน

สถาปัตยกรรมประเภทที่อยู่อาศัย เช่น บ้านเรือน พระราชวังและตำหนัก เป็นต้น บ้านเรือนนั้นจะเป็นสถานที่อยู่อาศัยของคนธรรมดาทั่วไป มีทั้งบ้านปูนและบ้านไม้ ซึ่งลักษณะของบ้านไม้แบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือ เรือนเครื่องผูกและเรือนเครื่องสับ ซึ่งเรือนเครื่องผูกคือ เรือนไม้ไผ่ หลังคามุงด้วยใบจาก อีกเรือนเรียกว่า เรือนเครื่องสับ ตัวเรือนทำจากไม้ตามแต่จะท้องถิ่น ส่วนหลังคานั้นมุงด้วยกระเบื้องดินเผา ลักษณะของเรือนไม้ของไทยในแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกันและแต่สิ่งที่เหมือนกันคือ เป็นเรือนไม้ชั้นเดียว มีใต้ถุนสูง และหลังคาเป็นทรงจั่วมีความเอียงลาดชัน

พระราชวังและตำหนักเป็นเรือนที่อยู่ของพระราชวงศ์ ชั้นสูง หรือใช้เรียกที่ประทับของพระมหากษัตริย์ สำหรับพระราชวังซึ่งเป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์ พระที่นั่งจะเป็นอาคารที่มีท้องพระโรงซึ่งมีที่ประทับสำหรับออกว่าราชการต่างๆ



ภาพประกอบ 3 บ้านเรือนแบบไทยเป็นเรือนเครื่องสับ ที่มีโครงสร้างเป็นไม้จริงประกอบกัน โดยใช้เจาะเดือยไม้ใช้ตะปู สะดวกในการรื้อถอนเคลื่อนย้าย

ที่มา : เรือนเครื่องสับ (ออนไลน์: 2560).

2.3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

2.3.1 ความหมายของวัฒนธรรม

พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พุทธศักราช 2548 ได้ให้ความหมายของคำว่า วัฒนธรรมว่า สิ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย สร้างความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมที่ดั่งามของประชาชน

อารง สุทธาศาสน์ (2519: 132-133) กล่าวถึงความหมายของวัฒนธรรมไว้ว่า วัฒนธรรม คือ แนวทางการดำรงชีวิตของคนในสังคม หรือของกลุ่มคนที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งคนในสังคมถือว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ดั่งาม และเป็นสิ่งที่ควรปกป้องรักษา

ตำราฐานดี (2520: 30) ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมไว้ว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มนุษย์กำหนดขึ้นมาเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่คนในสังคมส่วนใหญ่นิยมรับ นับถือและปฏิบัติตาม และสามารถถ่ายทอดสืบต่อไปยังลูกหลานด้วยเช่นกัน

2.3.2 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรม

วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ไทย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามในงานทัศนศิลป์ไทย เป็นสิ่งที่แฝงอยู่ในงานทัศนศิลป์ทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา คติความเชื่อ และเทคนิควิธีการ จนส่งผลให้งานทัศนศิลป์ไทย มีลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน และมีการอนุรักษ์สืบทอดจนถึงปัจจุบันนี้ ปาลภัสสร ภู่อากุล(ออนไลน์)

งานทัศนศิลป์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนในวัฒนธรรมทางด้านวัตถุ และงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนในวัฒนธรรมทางด้านจิตใจ

1.งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนในวัฒนธรรมทางด้านวัตถุ หมายถึง วัฒนธรรมที่สามารถสัมผัสจับต้องได้ ได้แก่ สิ่งก่อสร้างและงานประดิษฐ์ต่างๆ เช่น อาคาร บ้านเรือน รูปปั้น ถ้วยชาม ภาพแกะสลัก เป็นต้น

2.งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนในวัฒนธรรมทางด้านจิตใจ หมายถึง งานทัศนศิลป์ที่ไม่สามารถจับต้องได้ ได้แก่ คุณความดี ความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา ความกตัญญู ความมีระเบียบวินัย มารยาทที่ดีงาม เป็นต้น ซึ่งสามารถถ่ายทอดอยู่ในงานทัศนศิลป์ เช่น ภาพวาด งานประดิษฐ์ดอกไม้ใบตอง และหัตถกรรมประกอบพิธีกรรมทางวัฒนธรรม เป็นต้น

3.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เครื่องคอมพิวเตอร์ปัจจุบัน มีศักยภาพทางด้าน Hardware และ Software ที่สูงขึ้นกว่าสมัยก่อนมาก อุปกรณ์และระบบมัลติมีเดียเป็นปัจจัยหลักที่สนองตอบต่อความต้องการของผู้ใช้สูงมาก ซึ่งแสดงผลในรูปของสื่อผสมหรือมัลติมีเดีย ประกอบด้วยตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และภาพวีดิทัศน์ จัดเป็นองค์ประกอบสำคัญของระบบมัลติมีเดีย ทางด้านซอฟต์แวร์ มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากอักขระ สู่วิถีชีวิต ซึ่งอยู่ในรูปของตัวเลข ตัวอักษร เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ความแตกต่างที่ปรากฏอย่างเห็นได้ชัดเจนนั่นคือ การเข้าสู่โลกสามมิติของมัลติมีเดีย ที่เรียกความจริง เสมือนซึ่งทำให้เหมือนหนึ่งผู้ใช้โปรแกรมได้เข้าไปเดินและไปพูดได้ในโปรแกรมโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้งานทางด้านการศึกษาในปัจจุบันและอนาคต สุวรรณี คำสุขจิต (2550: 10)

3.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย

นักการศึกษาและนักวิชาการให้ความหมายของคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดียไว้หลายท่าน ดังนี้

ไพริน บุญเดช (2539: 3) กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง การรวบรวมวิธีการแสดงข่าวสารโดยนำเสนอผ่านภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพจากวิดีโอ รวมทั้งเสียงพูด เสียงเพลง ประกอบ

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2539: 30) กล่าวถึง มัลติมีเดียว่า ระบบที่ใช้คอมพิวเตอร์ที่ช่วยประมวลในการแสดงภาพและเสียง อีกทั้งยังแสดง ข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียงได้พร้อมกัน ซึ่งระบบมัลติมีเดียนี้ ช่วยให้การจัดทำให้บทเรียนน่าสนใจขึ้น ผู้เรียนมีความเพลิดเพลินมากขึ้น

บุรณะ สมชัย (2542: 19) ได้กล่าวถึงคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียไว้ว่า เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอเนกทัศน์ สามารถนำเสนอได้ทุกรูปแบบทั้ง ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวจำลอง เสียง และภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังต้องสามารถปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมเช่นกัน

กิดานันท์ มลิทอง (2543: 269) กล่าวถึงมัลติมีเดียว่า การใช้คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสารสนเทศหรือการผลิตเพื่อเสนอข้อมูลประเภทต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และตัวอักษร โดยที่ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์สามารถโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้โดยตรง

อมรพรรณ เฟื่องทอง (2545 : 14) กล่าวไว้ว่า มัลติมีเดีย คือ การนำเสนอสื่อต่างๆ ตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไป ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียงบรรยาย เสียงดนตรี และเสียงประกอบ ให้มาทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยมีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นส่วนกลางในการควบคุมการทำงานซึ่งจะผสมผสานสื่อเหล่านั้นให้เข้ากันได้เป็นอย่างดี ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

จากความหมายที่นักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวถึงมัลติมีเดีย สามารถสรุปได้ว่า คือ เทคโนโลยีที่เป็นสื่อผสมและใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการนำเสนอภาพนิ่ง ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว กราฟ แผนภูมิ เสียงและวีดิทัศน์ในการเรียนการสอนและเน้นถึงการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้และสื่อ

3.2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์และการมีปฏิสัมพันธ์กัน

1.เสียง (Sound) คือ เสียงในระบบดิจิทัล การนำเสียงมาใช้เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมจะทำให้การนำเสนอที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น เสียงประกอบที่สร้างความตื่นเต้น เสียงน้ำไหล เป็นต้น เสียงยังสามารถใช้เสริมตัวอักษร หรือนำเสนอสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏบนจอได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้ใช้สามารถทำการเล่นซ้ำจากเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้

2.ตัวอักษร (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากจะมีรูปแบบของตัวอักษรที่ทำให้ผู้เขียนนั้นสามารถเลือกรูปแบบต่างๆ ได้หลายๆ แบบ อีกทั้งยังสามารถเลือกสีและขนาดของตัวอักษรได้และสามารถเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ คือ การคลิกที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปยังที่ต่างๆ เป็นลักษณะของปุ่มเมนู เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการจะศึกษาได้

3.ภาพนิ่ง (Image) คือ ภาพวาด ภาพถ่ายที่ไม่มีการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในสื่อคอมพิวเตอร์เพราะสามารถรับรู้ได้ด้วยการมองเห็น สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนกว่าตัวอักษร

4.ภาพเคลื่อนไหว (Animation) คือ การเคลื่อนไหวของภาพนิ่งในลักษณะต่างๆ ทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น เช่น คนกำลังวิ่ง การเคลื่อนไหวของลูกบอล ภาพเคลื่อนไหวมีขอบเขตตั้งแต่การสร้างภาพนิ่งอย่างง่าย จากนั้นนำไปตัดต่อในโปรแกรมทำภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้ภาพนิ่งนั้นเคลื่อนไหวได้ตามต้องการ

5.ภาพวีดิทัศน์ (Video) เป็นการใช้มัลติมีเดียที่นำเอาภาพวีดิทัศน์มารวมกับโปรแกรมนำเสนอที่เรียกว่า ดิจิตอลวิดีโอ สามารถนำเสนอได้ผ่านจอคอมพิวเตอร์ และมีเสียงออกทางลำโพง

6.การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive link) คือ การใช้ปุ่ม ตัวอักษรหรือองค์ประกอบอื่นๆ ในการเชื่อมโยง ทำให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการ (ธรรชนวล เกิดอินทร์. 2549)

3.3 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีดังนี้

1.ดึงดูดความสนใจผู้เรียนไม่ให้เบื่อหน่าย และสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้เมื่อใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

2.คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถสื่อความหมายและทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น เนื่องจากมีการนำเสนอหลายประเภทมารวมกันเพื่อเสนอข้อมูลต่างๆ

3. ผู้เรียนสามารถโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนตามเอกัตภาพ

5. ผู้เรียนสามารถควบคุมวิธีการเรียนของตนเองได้

6. มีความแม่นยำในวิชาที่เรียน เพราะผู้เรียนได้เรียนทีละน้อยจากง่ายไปหายาก

7. มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ และเสริมแรงให้กับผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว

8. ผู้เรียนไม่สามารถดูคำตอบได้ก่อนเพราะเป็นการบังคับให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ก่อนการทำแบบฝึกหัด

9. การใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจะทำให้ผู้เรียนนั้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าผู้เรียนปกติ

10. ผู้เรียนมีความเข้าใจได้ง่ายขึ้นเพราะมีการการจำลองสถานการณ์โดยคอมพิวเตอร์ มีความสามารถในการนำเสนอ และสอนทักษะได้ง่ายกว่าการสอนแบบปกติ

11. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้โดยทันทีหลังจากจบบทเรียน (ทักษิณา สนวนานท์. 2539: 214-215)

3.4 ประเภทคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกับการศึกษานั้น ได้ถูกนำไปใช้ประโยชน์หลากหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดองค์ความรู้แก่ผู้เรียน และผู้ที่สนใจ ซึ่งได้แก่

1. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ใช้ในการเรียนการสอน (Computer Based Instruction) คือการสร้างบทเรียนที่ให้ผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์โดยตรง บทเรียนมีการเตรียมจัดให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับบทเรียนโดยการนำเสนอภาพ ตัวอักษร เสียง คำบรรยายสถานการณ์จำลอง

1.1 Self Training คือ โปรแกรมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และนำไปพัฒนาตัวเองในด้านต่างๆ อีกทั้งโปรแกรมยังสามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ เช่น การสร้างสถานการณ์จำลอง การฝึกหัด เป็นต้น

1.2 Assisted Instruction คือ โปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนเนื้อหาต่างๆ หรืออาจนำไปใช้เพื่อเป็นสื่อสำหรับการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อสามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆถึงกันได้

1.3 Edutainment คือ โปรแกรมสำหรับการศึกษา ที่ประยุกต์ระหว่างความรู้กับความบันเทิงในรูปแบบของเกมส์ต่างๆ

2.คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียใช้ประกอบการบรรยาย (Computer Generated Lecture Support) โดยนำเสนอทั้งภาพ เสียงและตัวอักษร ผ่านจอขนาดใหญ่ ที่ให้ผู้เรียนสามารถรับชมขณะการบรรยาย เพื่อให้การบรรยายให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียใช้สำหรับการสื่อสาร (Online Communication) คือ การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับระบบเครือข่ายทำให้สามารถติดต่อสื่อสาร ส่งข่าวสาร รายงาน การบ้าน รวมทั้งการเรียนออนไลน์แบบประชุมร่วมทางไกล

4.คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ใช้ในการสร้างสถานการณ์จำลอง (Animation) ปัจจุบันผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติหรือสร้างสถานการณ์จำลองจากคอมพิวเตอร์ได้ เพื่อเพิ่มทักษะในด้านคอมพิวเตอร์และเป็นการเตรียมตัวก่อนปฏิบัติจริง

5. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียใช้สำหรับค้นคว้าข้อมูลการวิจัย (Database Research) เป็นการสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลระยะไกล ช่วยในการสืบค้นที่เกี่ยวกับงานวิจัย อีกทั้งยังสามารถคัดลอก ทำสำเนา เอาคำบรรยาย ภาพ เสียง มาใช้ในงานได้อีกด้วยเช่นกัน

6.คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ใช้ช่วยเสริมการปฏิบัติงาน (Performance Support System) คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ ที่จะช่วยเสริมให้การทำงานดีขึ้น เช่น การให้คำแนะนำ การช่วยจำ ให้ความหมาย ค้นหา แสดงประวัติ และอื่นๆ ชัยรัชชทนตรง (2552)

3.5 การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาที่น่าสนใจอีกรูปแบบหนึ่ง เพราะมีการนำเสนอที่แปลกออกไปโดยอาศัยความสามารถของคอมพิวเตอร์ เพราะฉะนั้นการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการวางแผนโดยผ่านกระบวนการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้สื่อที่ผลิตมีประสิทธิภาพสูงสุด ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

1.ชุดนำเสนอ (Presentation Packages) เป็นโปรแกรมที่พัฒนามาจากแนวคิดของการใช้เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ มาเป็นการนำเสนอโดยคอมพิวเตอร์ ชุดนำเสนอจะสร้างข้อความที่มีสีสันสดใส สวยงาม มีภาพกราฟิก แผนภูมิ แผนภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ และวิดีโอที่เหล่านี้สามารถสร้างจากโปรแกรมต่างๆ เช่น โปรแกรมMicrosoft PowerPoint

2.โปรแกรมสำเร็จรูป (Authoring Packages) เป็นการพัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดีย ผู้พัฒนาสามารถเลือกใช้ฟังก์ชันต่างๆได้ ชุดประพันธ์สามารถออกแบบโปรแกรมได้ตามความ

ต้องการ เช่น การใช้ข้อความ ภาพกราฟิก เสียง และภาพเคลื่อนไหวในการฝึกอบรม โปรแกรมที่ใช้จะมี Toolbook, Authorware เป็นต้น

3.การตั้งจุดหมายในการผลิตจำเป็นต้องกำหนดจุดหมายหลักการใช้ในการผลิต อีกทั้งยังกำหนดจุดหมายเชิงพฤติกรรม ที่จะช่วยกำจัดการเนื้อหาในการผลิต

4.การเตรียมเนื้อหา โดยในขั้นตอนนี้จะเตรียมโดยทำเป็นลักษณะโครงร่างเนื้อหา หรือเตรียมเป็นเนื้อหาโดยละเอียดก็ได้

5.การวางโครงเรื่อง เป็นการเรียงเรื่องราวใหม่ตามลำดับเหตุการณ์ ลำดับหัวข้อ เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปเขียนบท

6.การเขียนบท เป็นการสร้าง Storyboard โดยต้องจินตนาการภาพขึ้นมา ซึ่งภาพที่เห็นได้ต้องไม่ซับซ้อน สื่อได้ตรงเป้าหมายที่สุดและง่ายต่อการเข้าใจมากที่สุด จากนั้นนำมาลำดับเรื่องราวให้เหมาะสม จากนั้นนำเรื่องราวมาเขียนบท (Script) เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างข้อความ ภาพ และเสียง

7.การกำหนดการดำเนินการผลิตในรูปแบบตาราง ซึ่งเป็นขั้นตอนของการแจกงานออกมาแต่ละด้านให้ชัดเจน เพื่อความสะดวกต่อการผลิต

8.การเขียนคู่มือการใช้ เป็นการบอกรายละเอียดการใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ถูกต้อง โดยคู่มือจะบอกเกี่ยวกับตัวสื่อ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมที่เรียน อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเรียน เป็นต้น

9.การทดลองใช้สื่อกับกลุ่มทดลอง หลังจากสื่อถูกผลิตจนสำเร็จแล้ว จะต้องทำการหาคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ เมื่อผ่านการหาคุณภาพของสื่อแล้ว จึงทำการปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง โดยการใช้แบบวัดและประเมินผล 2 รูปแบบ ซึ่งรูปแบบแรกคือ วัดผลสื่อ เพื่อต้องการทราบถึงข้อดีและข้อเสียของสื่อและความรู้สึกของกลุ่มทดลอง รูปแบบที่สองคือ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือการทำการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบกับผลการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ของสื่อ โดยใช้แบบทดสอบเป็นเครื่องมือวัด

10.การปรับปรุงสื่อ หลังจากที่ได้รับการประเมินผลแล้ว นำสื่อมาปรับปรุงจนสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเผยแพร่ต่อไป

11.การผลิตเพื่อเผยแพร่ออกสู่สาธารณชน เมื่อได้สื่อที่มีคุณภาพ แล้วจึงนำไปเผยแพร่ในรูปแบบการจำหน่าย การให้ยืม หรือแจกจ่ายไปตามหน่วยงานต่างๆ ควรจัดให้มีการฝึกอบรมการใช้สื่อ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและสามารถผลิตสื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
ธรรมชาติ (2549)

3.6 การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ADDIE Model

ADDIE ย่อมาจาก Analysis Design Development Implementation Evaluation เป็นแบบจำลองที่นิยมนำมาใช้พัฒนา CBT โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

-การวิเคราะห์ (Analysis) คือ กระบวนการรวบรวมความต้องการของผู้ใช้ เพื่อนำมาวิเคราะห์หาเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของระบบ CBT

-การออกแบบ (Design) คือ ขั้นตอนในการออกแบบเนื้อเรื่อง (Story), บท (Script) และบอร์ดเรียบเรียงเนื้อหา (Storyboard) เพื่อระบุว่าการเรียนการสอนจะเกิดขึ้นในรูปแบบใด

-การพัฒนา (Development) คือ ขั้นตอนในการสร้างและผลิตสื่อที่จะใช้ในการเรียนการสอน

-การนำไปใช้ (Implementation) คือ ขั้นตอนการนำสื่อมาใช้ในการเรียนการสอน

-การประเมินผล (Evaluation) คือ ขั้นตอนการประเมินผลสำเร็จของระบบ CBT เพื่อตรวจสอบว่าต้องแก้ไขอะไรบ้าง และนำข้อผิดพลาดเหล่านั้นมาเป็นแนวทางในการพัฒนางานในครั้งต่อไป (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. 2552)

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์

4.1 ความหมายของบทเรียนออนไลน์

ปรัชญนันท์ นิลสุข (2543) บทเรียนออนไลน์ หมายถึง การนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผนวกกับการรวมเอาเครื่องมือต่างๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้ามาประกอบเพื่อช่วยในการจัดการเรียนการสอน เช่น E-mail, Web board, Chat room, เครื่องมือสืบค้น , การประชุมทางไกล เป็นต้น

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2559) บทเรียนออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ใช้ในการเรียนรูปแบบ E-learning และเป็นการจัดการศึกษารูปแบบใหม่ที่สามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนยุคปัจจุบัน โดยผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้จากเนื้อหา บทเรียนที่จัดเตรียมไว้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา ตามความต้องการ

สุวัฒน์ บันลือ (2559) บทเรียนออนไลน์ หมายถึง การเรียนการสอนออนไลน์ เป็นการออกแบบการเรียนการสอนโดยมีการตั้งจุดประสงค์ไว้อย่างเป็นระบบ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยนำนวัตกรรมสมัยใหม่มาใช้และพัฒนา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา

โดยสรุป บทเรียนออนไลน์ หมายถึง การออกแบบรูปแบบการสอนอย่างเป็นระบบในรูปแบบ E-learning โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศถ่ายทอดหรือนำเสนอผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในยุคปัจจุบัน เช่น แอปพลิเคชัน , การประชุมออนไลน์ , E-mail และอื่นๆอีกมากมาย โดยที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนอย่างไม่จำกัดได้ทุกที่ทุกเวลา

4.2 ส่วนประกอบของบทเรียนออนไลน์

ส่วนประกอบของบทเรียนออนไลน์ซึ่งมีการนำเทคโนโลยีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมาใช้ มีดังต่อไปนี้ (เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม.2559)

4.2.1 บทเรียนออนไลน์ (Online of lesson)

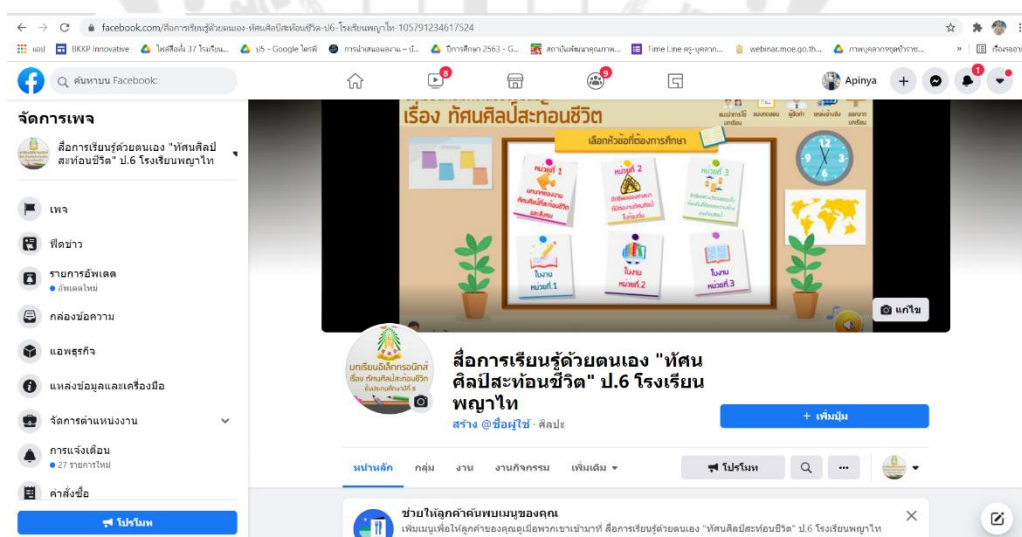
4.2.2 ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet network system)

4.2.3 ตัวอักษร (Text)

4.2.4 มัลติมีเดีย (Multimedia)

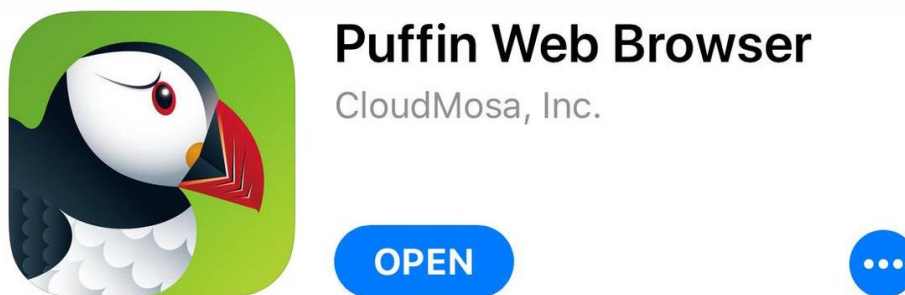
4.3 แนวคิดในการออกแบบบทเรียนออนไลน์

4.3.1 กระบวนการจัดการเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์ ผ่าน Facebook โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ด้วย Web browser



ภาพประกอบ 4 การใช้งานบทเรียนออนไลน์ด้วย Facebook

4.3.2 กระบวนการจัดการเรียนการสอนบทเรียนออนไลน์ ผ่าน Application Puffin ด้วยระบบปฏิบัติการ IOS และ Android



ภาพประกอบ 5 การใช้งานบทเรียนออนไลน์ด้วย Application Puffin

4.4 ประโยชน์ของบทเรียนออนไลน์

ประโยชน์ของการเรียนการสอนผ่านบทเรียนออนไลน์มีมากมาย ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการนำไปใช้ โดยถนอมพร เลหาจรัสแสง (2554) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนการสอนบนเว็บไว้ดังนี้

4.4.1 การเรียนการสอนบนเว็บ ช่วยส่งเสริมแนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะเป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ที่กว้างขวาง เพื่อให้ผู้เรียนเข้ามาศึกษาและค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างต่อเนื่องและสืบค้นได้ตลอดเวลา

4.4.2 การเรียนการสอนบนเว็บ ช่วยให้ผู้เรียนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล สามารถเรียนย้อนหลังได้ สามารถเรียนได้ในสถานที่ต่างๆ ที่อินเทอร์เน็ตเข้าถึงได้

4.4.3 การเรียนการสอนบนเว็บ เป็นการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เพราะได้ข้อมูลที่หลากหลาย ปัจจุบันเว็บนั้นครอบคลุมสารสนเทศทั่วโลก ซึ่งการสอนบนเว็บจะแตกต่างจากการค้นคว้าในห้องสมุด โดยที่ห้องสมุดยังมีข้อเสียในเรื่องของทรัพยากรทางที่มีอย่างจำกัด

4.4.4 การเรียนการสอนบนเว็บ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เพราะลักษณะของเว็บที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นโดย เช่น ให้นักเรียนได้ร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ การให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและแสดงไว้ในแชท หรือการให้นักเรียนมีโอกาสได้พบปะกับเพื่อน ครู หรือผู้เชี่ยวชาญในเวลาเดียวกัน

4.4.5 การเรียนการสอนบนเว็บ ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ 2 รูปแบบ คือ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วยกัน และการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการสอน ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

ด้วยกันจะอยู่ในรูปแบบของการแสดงความคิดเห็นและพูดคุยกันในห้องสนทนา ส่วนการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการสอนบนเว็บนั้นอยู่ในรูปแบบของการจัดการเรียนการสอน แบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบที่ผู้ครูผู้สอนได้เตรียมไว้ให้กับผู้เรียน

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5.1 ความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กริฟฟิน (Griffin. 1983: 153) ให้ความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเองว่า เป็นการเรียนรู้เฉพาะบุคคล โดยมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดขึ้นโดยความสามารถในการวางแผนปฏิบัติการและประเมินผลการเรียน ทั้งในฐานะที่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเป็นสมาชิกในกลุ่มที่ทำร่วมกัน

โนลส์ (Knowles. 1975: 14) ให้ความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเองว่า เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะกำหนดความต้องการที่จะเรียนรู้ตนเอง คือการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ แยกแยะ แยกแยะแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้ คัดเลือกวิธีการที่จะเรียนรู้ที่เหมาะสม

พัชรี พลาวงศ์ (2526) กล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองว่า เป็นวิธีเรียนที่มีโครงสร้างและเป็นระบบ โดยที่ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกเรียนเวลาใดหรือสถานที่ใดก็ได้ อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถกำหนดเวลาในการเรียนแต่ละบทเองได้ด้วยเช่นกัน โดยจะมีคู่มือที่ช่วยอธิบายในแต่ละบทเรียนชี้แนะวิธีการเรียนไว้

สมคิด อิศระวัฒน์ (2532) กล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองว่า เป็นการค้นคว้าหาความรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ทำให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความรู้ ใฝ่เรียน ทำให้บุคคลได้เรียนรู้เรื่องต่างๆที่มีอยู่และสามารถดำเนินการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะเป็นผู้คิดริเริ่มและวางแผนการศึกษาได้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ด้วยตนเองจึงมีความสำคัญสำหรับบุคคลในการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นการศึกษาหาความรู้ตามความสมัครใจของผู้เรียนเอง

5.2 จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กาเย่ และบริกส์ (Gang'e; & Briggs. 1974: 185-187) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้ด้วยตนเองว่า เป็นแนวทางที่ทำให้การเรียนการสอนสำเร็จได้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ อีกทั้งยังตรงกับความต้องการของผู้เรียนโดยมีความสำคัญ คือ ใช้ประเมินทักษะของผู้เรียนเบื้องต้น ช่วยในการจัดลำดับการเรียนของผู้เรียนแต่ละคนตามจุดมุ่งหมาย และเสริมสร้างความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน

เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต (2528) กล่าวว่า การสร้างบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองโดยยึดปฏิบัติในหลักปรัชญาการศึกษา อีกทั้งยังอาศัยจิตวิทยาการเรียนรู้ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ต่อไปนี้

1. สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ รู้จักการแก้ปัญหาและสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง การเรียนรู้ด้วยตนเองสอดคล้องและส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักแสวงหาและได้เรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2. สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งการเรียนด้วยตนเองตอบโจทย์ความจริงว่า คนเราย่อมมีความแตกต่างกันทุกคน ไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างทางด้านสติปัญญา แตกต่างด้านบุคลิกภาพหรือความสนใจ โดยเฉพาะความแตกต่างที่มีผลต่อการเรียนรู้

3. เน้นเสรีภาพในการเรียนรู้ หากผู้เรียนเรียนด้วยความตั้งใจที่เกิดจากผู้เรียนเอง จะทำให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการในการเรียนรู้โดยที่ครูผู้สอนไม่ต้องหาแรงจูงใจอื่น ๆ มากระตุ้น ผู้เรียนจะรู้จักตนเองมากขึ้น มีความมั่นใจและความพร้อมที่จะก้าวหน้าขึ้นไป

โดยสรุป จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ เพื่อมุ่งพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียน บนความแตกต่างด้วยตัวของผู้เรียนเอง เวลา โอกาส และสถานที่ และยังสะดวกกับครูผู้สอนในการเตรียมสื่อวางแผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2526: 188) และวีระ ไทยพานิช (2528: 126) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

1. นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามความสนใจและตามกำลังความสามารถของตนเอง

2. นักเรียนมีอิสระในการเรียนมากกว่าการสอนแบบปกติทั่วไป

3. นักเรียนสามารถรับข้อมูลย้อนกลับในทันที

4. การจัดการเรียนการสอนโดยการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม

5. เป็นการจูงใจนักเรียน และนักเรียนจะชอบบรรยากาศในโรงเรียนมากขึ้น

สรุปได้ว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนมากขึ้น สามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการของตนเองตามลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากข้อมูลย้อนกลับ การเรียนรู้ด้วยตนเองจึงทำให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายของคำว่า “พึงพอใจ” คือ ความรู้สึกรัก ความรู้สึกชอบใจ และคำว่าพึงใจหมายถึง ความพอใจ ความรู้สึกชอบใจ

วิรุฬ พรรณเทวี (2542) กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกภายในใจที่แตกต่างกันของมนุษย์ หากมีความคาดหวังมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะเกิดความพึงพอใจเป็นอย่างมาก และหากไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้สูง อาจเกิดความผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบุคคลว่าจะมีความคาดหวังมากหรือน้อย

ไพศาล ทองโชติ (2554) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นการแสดงออกทางความรู้สึก เช่น ประทับใจ ชอบใจ เห็นด้วย และภูมิใจในสิ่งที่ตนเองต้องการ ความพึงพอใจนั้นทำให้เกิดความร่วมมือร่วมใจ เกิดความสามัคคี และเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การทำงานประสบความสำเร็จ

จิตโส เกตุแก้ว (2556) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกรักและชอบในสิ่งที่ตนเองต้องการ ความพึงพอใจเป็นบ่อเกิดแห่งความร่วมมือร่วมใจ ทำให้เกิดความเข้าใจอันดีงามต่อกัน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้การดำเนินงานนั้นประสบความสำเร็จ ความพึงพอใจยังช่วยให้เกิดความรักในงาน โดยเฉพาะเมื่อบุคคลนั้นได้มีส่วนร่วมในนโยบายวัตถุประสงค์ของการทำงานในองค์กร ซึ่งทำให้มีความรู้สึกภาคภูมิใจ มีความกระตือรือร้น มีความรู้สึกมั่นคง และมีความมุ่งมั่นที่จะอุทิศตนและทุ่มเทให้กับการทำงานอย่างเต็มที่

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจคือ ความรู้สึกรัก ชอบ รู้สึกพอใจกับสิ่งที่ตอบสนองต่อความต้องการของบุคคล โดยบุคคลนั้นได้รับสิ่งที่ต้องการตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเป้าหมายไว้ เมื่อได้รับตรงตามวัตถุประสงค์แล้วก็จะรู้สึกพอใจ อีกทั้งยังได้รับการยอมรับทั้งปัจจัยภายในและภายนอก

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

มุกดา อามาตย์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ เรื่องดอกไม้ประดิษฐ์สำหรับนักเรียนสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอนมัลติมีเดีย วิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ เรื่องดอกไม้

ประดิษฐ์สำหรับนักเรียนสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลการประเมินระหว่างเรียนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.68 และผลการประเมินหลังเรียนมีค่าประสิทธิภาพเป็น 85.74 แสดงว่า สื่อการสอนมัลติมีเดียมีค่าประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมาก

ปรเมศวร์ สิริสุรภักดี (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทไธศวรรย์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ที่พัฒนามีคุณภาพอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.83 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.14 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.70

พัสกร ฤทธิ์ฤดี (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนบนแท็บเล็ต สำหรับการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ เรื่อง ป्राกฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาสื่อการสอนบนแท็บเล็ต เรื่องป्राกฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ พัฒนาแผนการจัดการความรู้แบบสืบเสาะความรู้เรื่องป्राกฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ ที่มีคุณภาพ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า สื่อการสอนบนแท็บเล็ตมีคุณภาพในระดับดี แผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ มีคุณภาพในระดับดีมาก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มนตรี ดีโนนโพธิ์ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อศึกษาผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียทางการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และผลคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน

คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ปกครอง บัณฑิตเลิศ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อโครงการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อโครงการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ โรงเรียนในสังกัดอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อโครงการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ทั้งในด้านสิ่งที่ผู้เรียนได้รับจากกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ และการจัดการเรียนรู้ในโครงการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ อยู่ในระดับมาก เนื่องจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาเพิ่มพูนความสามารถของตนเอง นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนร่วมกันอย่างมีความสุข

เสาวรี ภูบาลชื่น (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะปฏิบัติ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

มณฑนา นนท์ไชย. (2559). ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง การร่างภาพจริงให้เป็นลายเส้นและออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยใช้ห้องเรียนออนไลน์ Google Classroom สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนรู้ มีคุณภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก มีคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับมาก มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ประสิทธิภาพของสื่อเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก

อุทุมพร แก้วภู (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบอรรถลักษณะ ที่มีต่อความสามารถทางภาษาเขียนภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานศึกษาธิการ จังหวัดสมุทรปราการ มี

วัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรูปแบบบรรณลักษณะ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยใช้การสอนแบบบรรณลักษณะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

อารัม (Arum, 2019) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาการออกแบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 3 โครงการปวช. สาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิศวกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยแห่งรัฐจากร์ตา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการออกแบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 3 รายวิชาปวช. อิเล็กทรอนิกส์ วิศวกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยแห่งรัฐจากร์ตา วิธีการวิจัยที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือการนำรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนของ ADDIE มาใช้ (วิเคราะห์ออกแบบพัฒนา นำไปใช้และประเมินผล) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลระบุว่า (1) การออกแบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 3 สามารถปรับปรุงผลการเรียนรู้ได้ (2) นักเรียนมีความพึงพอใจเมื่อนำรูปแบบการเรียนรู้นี้ไปใช้ผลของการศึกษานี้เพื่อสร้างการออกแบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 3

ฟาติลาและคนอื่นๆ (Fadila.A ;et al.2019) การพัฒนาแผ่นงานแฟลชอิเล็กทรอนิกส์ Adobe Flash Cs6 เกี่ยวกับตัวเลขเศษส่วนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบคุณภาพและการตอบสนองของนักเรียนจากการใช้ใบงานอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ Adobe Flash CS6 เรื่องเศษส่วนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 ของโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า การตอบสนองของนักเรียนด้านสื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่น่าสนใจมากโดยมีคะแนนเฉลี่ย 3.46 และใบงานอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพซึ่งสามารถนำไปใช้ในกระบวนการเรียนรู้ได้

แดเนียล (Danielle L. Lusk.2009) ได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้มัลติมีเดียของความแตกต่างระหว่างบุคคล : การแบ่งโครงสร้างสื่อและความสามารถในการจดจำ ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดีย เป็นส่วนสำคัญในการวัดความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น การทำงานของความจำ ผลของการทำงานของความจำ ซึ่งการทำงานของความจำนั้นจะไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน มีทั้งการแบ่งและไม่แบ่งโครงสร้าง สื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการเรียนการสอนและมีความเกี่ยวข้องกับ

ประวัติศาสตร์ ความสามารถในการจดจำนั้นเป็นสัญญาณถึงผลลัพธ์ที่ดีของผู้เข้าร่วมที่สามารถรับรู้และนำความรู้ไปใช้ได้

ฮาร์ดลีย์ (Hadley.2006) ศึกษาการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอนของครู โดยศึกษาในเรื่องของการมีปฏิสัมพันธ์โดยการใช้อีเมล ห้องสนทนา (Chat room) และเว็บไซต์ (Web Sites) พบว่า อีเมล มีส่วนส่งเสริมและสนับสนุนการตอบคำถาม อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มโอกาสให้ครูกับนักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น ลดความเกรงกลัวของนักเรียนที่มีต่อครู ห้องสนทนาหรือ Chat roomเป็นส่วนช่วยขยายขอบเขตในการสนทนาได้ตอบ และขอบเขตของคำถามที่ช่วยลดข้อจำกัดในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียน ส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับแหล่งข้อมูลจากเวปไซต์เวปช่วยเพิ่มความสนใจ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ทุกเวลาทั้งกลางวันและกลางคืน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า ความล้ำสมัยของเทคโนโลยีในปัจจุบันสามารถพัฒนาสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์และประยุกต์ใช้ในหลักสูตรการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบอิสระ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเลือกที่จะศึกษาในสิ่งที่ตนเองสนใจโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจในบริบทและเตรียมพร้อมสำหรับบทบาทใหม่ที่ตนเองจะต้องเรียนรู้ ขณะเดียวกันก็สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการเรียนการสอนระบบออนไลน์และสื่ออินเทอร์เน็ตให้มากที่สุดเพื่อที่จะสามารถใช้เวลาคิดและพัฒนาสื่อการสอนที่เป็นผลผลิตทางการศึกษา

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าผลการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้มีการดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีการสร้างเครื่องมือ
4. การดำเนินการวิจัย
5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนพญาไท จำนวน 197 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนพญาไท จำนวน 64 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มควบคุม 32 คน

กลุ่มทดลอง 32 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เอกสารประกอบการเรียนและแบบประเมินสื่อ

1. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท

- 2.แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทศศิลป์สะท้อนชีวิต
- 3.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.1 ด้านความรู้
 - 3.2 ด้านทักษะปฏิบัติ
- 4.แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 4.1 แบบประเมินค่าความสอดคล้องทางด้านเนื้อหา
 - 4.2 แบบประเมินคุณภาพทางด้านสื่อ
- 5.แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3.วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศศิลป์สะท้อนชีวิต ได้ดำเนินการสร้างโดย

- 1.ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร รวมทั้งคู่มือการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทศศิลป์) เรื่อง ทศศิลป์สะท้อนชีวิต
- 2.กำหนดวัตถุประสงค์ตามหลักสูตร
- 3.จัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้
 - หน่วยที่ 1 บทบาทของงานทศศิลป์ในชีวิตและสังคม
 - หน่วยที่ 2 อิทธิพลของศาสนาที่มีผลต่องานทศศิลป์ในท้องถิ่น
 - หน่วยที่ 3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทศศิลป์
- 4.ศึกษาวิธีการสร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น ขั้นตอนการสร้างบทเรียน และทฤษฎีการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
- 5.พัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศศิลป์สะท้อนชีวิต โดยใช้โปรแกรมสำหรับพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 - 5.1 ออกแบบบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเขียนบทภาพ (Story Board) จากนั้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้องทางด้านเนื้อหาและสื่อ
 - 5.2 รวบรวมสื่อต่างๆ เช่น ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ตัวอักษร เสียง เป็นต้น

5.3 ขึ้นแปลงสื่อต่างๆให้อยู่ในรูปของไฟล์ที่จะใช้กับบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

6.สร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

7.นำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วเสนอต่อประธานคณะกรรมการ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหาและประเมินประสิทธิภาพของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

1.ศึกษาหลักสูตร และคู่มือการสอนวิชาศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่6 และกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.จัดทำแผนการสอนรายคาบ เนื้อเรื่องที่ใช้นในแต่ละคาบเรียน สื่อ กิจกรรมการสอน แบบทดสอบ

4.นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบความถูกต้อง

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้วิจัยใช้สำหรับวัดความรู้และทักษะปฏิบัติ โดยแบ่งออกเป็น 2 ชุด คือ

1.แบบทดสอบวัดความรู้

2.แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติ

ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

การสร้างแบบทดสอบวัดความรู้

1.ศึกษาหลักสูตร และคู่มือการสอนวิชาศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่6 และกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบและวัดความรู้

4.สร้างแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 50 ข้อ ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนตามเนื้อหาที่กำหนด

5. นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบ ผลปรากฏว่าใช้ไม่ได้ 4 ข้อ
 ดังนี้ หน่วยที่ 2 คือข้อที่ 5 และข้อที่ 47 และหน่วยที่ 3 คือข้อที่ 8 และข้อที่ 33 ดังนั้นจึงเหลือข้อสอบ
 46 ข้อ

6. นำแบบทดสอบที่ตรวจเรียบร้อยแล้ว 46 ข้อ ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
 ที่ 1 จำนวน 100 คนที่เคยเรียน เรื่อง ทศนิยมปัดเศษทศนิยมชีวิต

7. นำคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็น
 รายข้อโดยใช้เทคนิค 27% ของจุง เตห์ ฟาน (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2528: 179-181)
 โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง .20-.80 และค่าอำนาจจำแนก .20 ขึ้นไป

8. เมื่อวิเคราะห์ความยากง่ายแล้ว มีข้อสอบที่ใช้ได้จำนวน 36 ข้อ และใช้ไม่ได้จำนวน
 10 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 21, 32, 34, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 46

9. หาความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่คัดเลือกไว้โดยใช้สูตร KR-20
 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder- Richardson) จำนวน 36 ข้อ

ตาราง 3 แสดงคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน่วยที่	จำนวนข้อ	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ความเชื่อมั่น
1	16	0.48-0.80	0.20-0.64	0.77
2	10	0.28-0.80	0.20-0.42	0.44
3	10	0.26-0.69	0.20-0.38	0.48
รวม	36	0.26-0.80	0.20-0.64	0.56

จากตาราง 3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีทั้งหมด 36 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่
 ระหว่าง 0.26-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.64 และ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบ
 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ 0.56 โดยมีรายละเอียดของแต่ละหน่วยการเรียนดังนี้

หน่วยที่ 1 มีแบบวัดผลจำนวน 16 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.48-0.80
 ค่าอำนาจจำแนก(r)อยู่ระหว่าง 0.20-0.64 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.77

หน่วยที่ 2 มีแบบวัดผลจำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.28-
 0.80 ค่าอำนาจจำแนก(r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.42 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.44

หน่วยที่ 3 มีแบบวัดผลจำนวน 10 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.26-0.69 ค่าอำนาจจำแนก(r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.38 และมีค่าความเชื่อมั่น 0.48

การสร้างแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติ

แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติเป็นแบบวัดทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียน ในการนำความรู้ที่ได้จากบทเรียนไปใช้ในการปฏิบัติงานตามขั้นตอน มีการสร้าง ดังต่อไปนี้

- 1.ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดทักษะปฏิบัติ
- 2.วิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์ของบทเรียน
- 3.ระบุสถานการณ์ เรื่องราว เป็นเงื่อนไขที่ผู้สอนกำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงาน

4.กำหนดรายการประเมินทักษะปฏิบัติที่เป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ เพื่อประเมินผลงาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนผลงานนักเรียน ดังนี้

คะแนน	5	หมายถึง	คุณภาพดีมาก
คะแนน	4	หมายถึง	คุณภาพดี
คะแนน	3	หมายถึง	คุณภาพปานกลาง
คะแนน	2	หมายถึง	คุณภาพพอใช้
คะแนน	1	หมายถึง	คุณภาพควรปรับปรุง

การสร้างแบบประเมินคุณภาพบทเรียน

แบบประเมินคุณภาพบทเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับผู้เชี่ยวชาญใช้เป็นแบบประเมินบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต มีขั้นตอนดังนี้

- 1.วิเคราะห์คุณสมบัติที่ควรประเมินของเนื้อหาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 2.ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมิน
- 3.สร้างแบบประเมินให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ควรประเมิน
- 4.นำแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ประธานคณะกรรมการและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทำการตรวจแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข
- 5.นำแบบประเมินที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้ในการประเมินบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 6.เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กำหนดค่าระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน	5	หมายถึง	มีคุณภาพ	ดีมาก
คะแนน	4	หมายถึง	มีคุณภาพ	ดี
คะแนน	3	หมายถึง	มีคุณภาพ	ปานกลาง
คะแนน	2	หมายถึง	มีคุณภาพ	ต้องปรับปรุง
คะแนน	1	หมายถึง	มีคุณภาพ	ใช้ไม่ได้

และผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51 – 5.00	หมายถึง	มีคุณภาพ	ดีมาก
ค่าคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 – 4.50	หมายถึง	มีคุณภาพ	ดี
ค่าคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 – 3.50	หมายถึง	มีคุณภาพ	พอใช้
ค่าคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 – 2.50	หมายถึง	มีคุณภาพ	ต้องปรับปรุง
ค่าคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.50	หมายถึง	มีคุณภาพ	ใช้ไม่ได้

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์เพื่อวัดคุณภาพของบทเรียน คือ ต้องมีค่าตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ซึ่งถือว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมีคุณภาพในระดับดีถึงดีมาก

การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

แบบวัดความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเทคนิคและวิธีการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์ของบทเรียน
3. สร้างแบบวัดความพึงพอใจที่เป็นรายการประเมิน ที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 30 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มากที่สุด
4	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มาก
3	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	ปานกลาง
2	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อย
1	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนน ดังนี้

4.50 – 5.00	หมายถึง	นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มากที่สุด
3.50 – 4.49	หมายถึง	นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มาก

2.50 – 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย

1.00 – 1.49 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัดและประเมินผลทางการศึกษา เพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของคำถาม ซึ่งค่า (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00

4.การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.เตรียมห้องเรียน วัสดุอุปกรณ์ และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนอบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 5 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที

3.การดำเนินการทดลอง โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

3.1 กลุ่มควบคุม ใช้การสอนแบบปกติตามแผนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน และใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติของนักเรียนในระหว่างเรียน

3.2 กลุ่มทดลอง ใช้วิธีเรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง 1 คนต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง และฝึกทักษะปฏิบัติควบคู่ไปกับบทเรียนในระหว่างการเรียนรู้ ผู้วิจัยทำการประเมินผลงานของผู้เรียนโดยใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติควบคู่ไปกับการปฏิบัติงานของนักเรียน

4.หลังจากการดำเนินการทดลองแล้วให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน ชุดละ 36 ข้อ จำนวน 2 ชุด

5.นำผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบไปวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองกับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ

6.วิเคราะห์ผลจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

5.1 สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2550: 59-61)

5.1.1 ร้อยละ (Percentage)

5.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ = แทนค่าเฉลี่ย

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนสถิติในกลุ่มตัวอย่าง

5.1.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลในด้านต่างๆ ในแบบสอบถามใช้สูตร

สูตรความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation หรือ S.D.)

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

เมื่อ S แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

$(\sum x^2)$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

5.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

5.2.1 หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบเป็นรายข้อ (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2539: 209-210, 217-219)

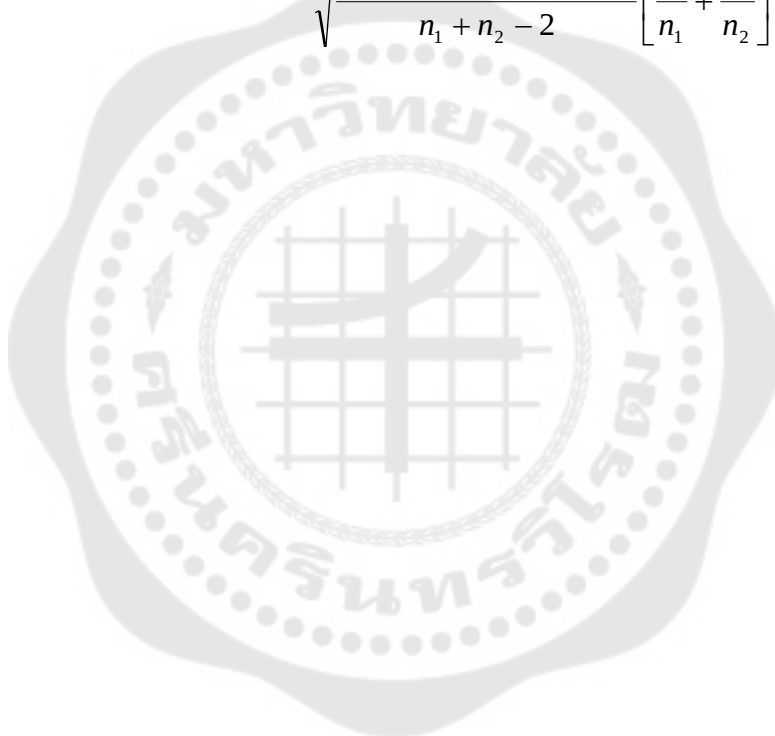
5.2.2 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2539: 197)

5.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ และด้านทักษะปฏิบัติ ระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ โดยใช้ t-test สำหรับ Independent Sample

ค่า (t – test for Independent Samples) (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2539: 84-86)

$$t = \frac{\overline{x}_1 - \overline{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต รวมทั้งการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่สร้างขึ้น สามารถนำเสนอผลการศึกษิตตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพญาไท
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะด้านการปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพญาไท

1.1 บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต

บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต เป็นบทเรียนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านคอมพิวเตอร์ นำเสนอออกมาในรูปแบบของข้อความ ภาพนิ่ง เสียง และภาพเคลื่อนไหว โดยประกอบไปด้วยเนื้อหาภายในบทเรียน 3 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยที่ 1 บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิตและสังคม

หน่วยที่ 2 อิทธิพลของศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

หน่วยที่ 3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต สร้างขึ้นโดยใช้กระบวนการในการสร้างตามเนื้อหาที่กำหนด ได้แก่

1. ภาพนิ่ง/ภาพเคลื่อนไหว (Picture/Video)
2. ตัวอักษร (Text)
3. เสียงเพลงบรรเลง (Soundtrack)

ส่วนประกอบต่าง ๆ นั้นเป็นส่วนที่สร้างขึ้นและนำมาประกอบกันเพื่อทำให้บทเรียนน่าสนใจ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนสำหรับผู้เรียน เช่น ภาพนิ่ง และภาพประกอบที่สวยงาม ดูน่าสนใจ ตัวอักษรที่มีขนาดอ่านเข้าใจง่าย ไม่มากจนเกินไป รวมถึงเสียงเพลงบรรเลงประกอบบทเรียนที่ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น

1.2 การหาคุณภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต

ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา 3 ท่าน ได้แสดงไว้ในตาราง 4

ตาราง 4 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

	รายการประเมิน	$\bar{x}$	ระดับของ คุณภาพ
1	ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต	5.00	ดีมาก
2	ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา และการดำเนินเรื่องทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต	5.00	ดีมาก
3	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่นำมาใช้กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์	4.67	ดีมาก
4	เนื้อหา มีประโยชน์เหมาะแก่การเป็นสื่อประชาสัมพันธ์	4.33	ดี
5	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหาของสื่ออิเล็กทรอนิกส์	5.00	ดีมาก
6	ความเหมาะสมของรูปภาพ สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต	5.00	ดีมาก
7	ความเหมาะสมด้านเนื้อหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่จะไปใช้เป็นสื่อช่วยประกอบการเรียนการสอน	4.67	ดีมาก
8	ความเหมาะสมสอดคล้องภาพและคำบรรยาย	4.67	ดีมาก
9	ความสมบูรณ์ของเนื้อหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์	4.33	ดี
10	เนื้อหา มีประโยชน์ น่าสนใจ	5.00	ดีมาก
	ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.77	ดีมาก

จากตาราง 4 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทั้ง 3 ท่าน พบว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีรายละเอียดดังนี้ ด้านความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา และการดำเนินเรื่องทศนศิลป์สะท้อนชีวิต ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหาของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ความเหมาะสมของรูปภาพ สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องทศนศิลป์สะท้อนชีวิต และเนื้อหา มีประโยชน์ น่าสนใจ มีคุณภาพระดับดีมาก ส่วน ความเหมาะสมของเนื้อหาที่นำมาใช้กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ความเหมาะสมด้านเนื้อหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่จะไปใช้เพื่อช่วยประกอบการเรียนการสอน และความเหมาะสมสอดคล้องภาพและคำบรรยาย มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากตามลำดับ ส่วนเนื้อหา มีประโยชน์เหมาะแก่การเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ และความสมบูรณ์ของเนื้อหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อยู่ในระดับดี

ตาราง 5 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง
ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

รายการประเมิน	$\bar{x}$	ระดับของคุณภาพ
ด้านภาพและเสียง	4.39	ดี
1.ภาพประกอบมีความสอดคล้อง/เหมาะสมกับเนื้อหา	5.00	ดีมาก
2.ภาพประกอบมีความดึงดูด น่าสนใจ	4.33	ดี
3.ความคมชัดของภาพในการนำเสนอ	4.67	ดีมาก
4.ความสวยงามของการ์ตูนและฉาก	4.33	ดี
5.ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง	4.33	ดี
6.การกระตุ้นความสนใจของเสียงดนตรีประกอบ	3.67	ดี
ด้านตัวอักษร	4.67	ดีมาก
7.สีของตัวอักษร สวยงาม ชัดเจน	4.67	ดีมาก
8.ขนาดของตัวอักษร	4.67	ดีมาก
9.รูปแบบของตัวอักษร	4.67	ดีมาก
การนำไปใช้	4.42	ดี
10.ความชัดเจนในการชี้แจงและการแนะนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์	4.67	ดีมาก
11.ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ	4.33	ดี
12.ความน่าสนใจและทำให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียน	4.00	ดี
13.ความเหมาะสมของการนำเสนอสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้ในการสอน	4.67	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.49	ดี

จากตาราง 5 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาพบว่า คุณภาพของบทเรียนโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีคุณภาพรายด้านดังนี้

ด้านภาพและเสียงโดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี โดยมีคุณภาพในเรื่องภาพประกอบมีความดึงดูด น่าสนใจ ความสวยงามของการ์ตูนและฉาก ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง และการกระตุ้นความสนใจของเสียงดนตรีประกอบ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีส่วน

ภาพประกอบมีความสอดคล้อง/เหมาะสมกับเนื้อหาและความคมชัดของภาพในการนำเสนอ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

ด้านตัวอักษรโดยรวมคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคุณภาพในเรื่องสีของตัวอักษร สวยงาม ชัดเจน ขนาดของตัวอักษร และรูปแบบของตัวอักษร มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

ด้านการนำไปใช้โดยรวมคุณภาพอยู่ในระดับดี โดยมีคุณภาพในเรื่องความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอและความน่าสนใจและทำให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียน มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ส่วนความชัดเจนในการชี้แจงและการแนะนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์และความเหมาะสมของการนำเสนอสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้ในการสอน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

1. เสียงดนตรีควรลดลง เสียงดังเกินไปสำหรับการให้เรียนรู้ด้วยตนเอง
2. หากมีเสียงบรรยายประกอบ จะทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากขึ้น หรืออัดเสียงพากษ์ลงไปบางคำ แล้วให้ผู้เรียนกดฟัง เช่น ยี่เบ็ง หรืออาจเป็นข้อมูลคำอธิบายสั้นๆ
3. ในแต่ละหน้าควรมีปุ่ม Home หรือปุ่ม Back เพื่อกลับไปสู่หน้าหลัก เช่น หน้าของแบบทดสอบที่เมื่อกดเข้าไปแล้ว จะไม่มีปุ่มให้กดออกมา จนกว่าจะทำเสร็จ ซึ่งต้องเผื่อไว้กรณีเผลอเข้าไปกด จะสามารถกดกลับออกมาได้

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงคุณภาพให้ดีขึ้นตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำการปรับลดเสียงดนตรีบรรเลง หากยังเสียงดังได้แนะนำให้นักเรียนกดปุ่ม Mute ของเสียง
2. ผู้วิจัยทำการปรับใส่ข้อมูลคำอธิบายสั้นๆ เพื่อบรรยายให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น
3. ผู้วิจัยทำการปรับปรุงปุ่ม Home / Back ในหน้าแบบทดสอบ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะด้านการปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติแบบปกติ

2.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทางด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทางด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	$\bar{x}$	S.D.	d	t
ด้านความรู้				
กลุ่มควบคุม	19	5.00	9.00	7.50
กลุ่มทดลอง	28	4.59		
ด้านทักษะปฏิบัติ				
กลุ่มควบคุม	14.67	0.58	2.33	5.33
กลุ่มทดลอง	17	1.00		

จากตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทางด้านความรู้และทักษะปฏิบัติผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และทักษะปฏิบัติ สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3.1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต

ตาราง 7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับของความพึงพอใจ
1 คำแนะนำการใช้และการแจ้งข้อมูลพื้นฐานของบทเรียนเหมาะสม	4.4	0.60	มาก
2 เนื้อหาของบทเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.45	0.76	มาก
3 เนื้อหามีความถูกต้องชัดเจนตามสาระวิชา	4.6	0.60	มากที่สุด
4 การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม สื่อความหมายได้ชัดเจน	4.5	0.61	มากที่สุด
5 โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมและครบตามกำหนด	4.5	0.61	มากที่สุด
6 การจัดลำดับตามความยากง่ายมีความเหมาะสม	4.35	0.93	มาก
7 การออกแบบบทเรียนมีความยืดหยุ่นสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	4.2	0.70	มาก
8 กิจกรรมระหว่างเรียนของบทเรียนน่าสนใจมีความเหมาะสม	4.4	0.75	มาก
9 มีการสอนที่เข้าใจง่าย ชัดเจน และตรงประเด็น	4.55	0.76	มากที่สุด
10 คำถามและแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.55	0.60	มากที่สุด
11 ขนาดตัวอักษร สีตัวอักษร อ่านง่าย และสีพื้นมีความเหมาะสม	4.3	0.86	มาก
12 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา	4.3	0.73	มาก
13 เสียงประกอบ มีความเหมาะสม	4.15	1.04	มาก
14 ระยะเวลาในการเรียนมีความเหมาะสม	4.55	0.83	มากที่สุด
15 ปุ่มควบคุมบทเรียนใช้งานง่ายและสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.25	0.79	มาก
16 การเชื่อมโยงบทเรียนไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องและเหมาะสม	4.7	0.57	มากที่สุด
17 การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนมีความเหมาะสม	4.35	0.81	มาก
18 สถานที่/สื่อที่ใช้ในการเรียน	4.65	0.67	มากที่สุด
19 การถ่ายทอดความรู้อย่างชัดเจน	4.55	0.60	มากที่สุด
20 การสอนโดยภาพรวมของสื่อ	4.55	0.83	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.44	0.74	มาก

จากตาราง 7 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต มีความพึงพอใจโดยรวมระดับมาก ยกเว้นข้อเนื้อหามีความถูกต้องชัดเจนตามสาระวิชา การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม สื่อความหมายได้ชัดเจน โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมและครบตามกำหนด มีการสอนที่เข้าใจง่าย ชัดเจน และตรงประเด็น คำถามและแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีความเหมาะสม ระยะเวลาในการเรียนมีความเหมาะสม การเชื่อมโยงบทเรียนไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องและเหมาะสม สถานที่/สื่อที่ใช้ในการเรียน การถ่ายทอดความรู้อย่างชัดเจน และการสอนโดยภาพรวมของสื่อ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีรายละเอียดดังนี้

นักเรียนมีความพึงพอใจในการเชื่อมโยงบทเรียนไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องและเหมาะสมมากที่สุดเป็นอันดับแรก ส่วนของสถานที่/สื่อที่ใช้ในการเรียน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับสอง เนื้อหามีความถูกต้องชัดเจนตามสาระวิชา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเป็นอันดับสาม

สำหรับการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม สื่อความหมายได้ชัดเจน โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมและครบตามกำหนด มีการสอนที่เข้าใจง่าย ชัดเจน และตรงประเด็น คำถามและแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีความเหมาะสม ระยะเวลาในการเรียนมีความเหมาะสม การถ่ายทอดความรู้อย่างชัดเจน และการสอนโดยภาพรวมของสื่อ นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนเรื่องคำแนะนำการใช้และการแจ้งข้อมูลพื้นฐานของบทเรียนเหมาะสม เนื้อหาของบทเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดลำดับตามความยากง่ายมีความเหมาะสม การออกแบบบทเรียนมีความยืดหยุ่นสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล กิจกรรมระหว่างเรียนของบทเรียนน่าสนใจมีความเหมาะสม ขนาดตัวอักษร สีตัวอักษร อ่านง่าย และสีพื้นมีความเหมาะสม ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา ปุ่มควบคุมบทเรียนใช้งานง่ายและสื่อความหมายได้ชัดเจน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนมีความเหมาะสม นักเรียนมีความพึงพอใจมาก โดยเสียงประกอบ มีความเหมาะสม นักเรียนมีความพึงพอใจมากเป็นอันดับสุดท้าย

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพญาไท ให้มีประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต
ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติแบบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ขอบเขตของการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง
ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต มีดังนี้

กลุ่มควบคุม 32 คน

กลุ่มทดลอง 32 คน

2. เนื้อหาของวิชา

หน่วยที่ 1 บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิตและสังคม

หน่วยที่ 2 อิทธิพลของศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

หน่วยที่ 3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ พร้อมเอกสารประกอบการเรียนและแบบประเมินสื่อ

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

-ด้านความรู้

-ด้านทักษะปฏิบัติ

4. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

-แบบประเมินคุณภาพทางด้านเนื้อหา

-แบบประเมินคุณภาพทางด้านสื่อ

-แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ผลการวิจัย

1. ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยที่ 1 บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิตและสังคม

หน่วยที่ 2 อิทธิพลของศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

หน่วยที่ 3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

2. คุณภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ทางด้านเนื้อหา มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต มีความพึงพอใจมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยมีประเด็นสำคัญที่สามารถวิเคราะห์และอภิปรายผลเกี่ยวกับการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต ได้ดังนี้

1. การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต ทางด้านเนื้อหา มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ซึ่งเมื่อได้พิจารณาในรายละเอียดพบว่า ภาพประกอบมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา ด้านสีสันทัน ตัวอักษรและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้สามารถทำออกมาได้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งขั้นตอนการผลิตสื่อนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหาข้อมูลว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ใดเหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา หรือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จนได้โปรแกรมที่เหมาะสมและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จึงพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยนำบทเรียนเรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต ซึ่งเป็นบทเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สารที่ 1 มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล โดยมีด้วยกัน 3 หน่วยการเรียนรู้คือ หน่วยที่ 1 บทบาทของงานทศนศิลป์ในชีวิตและสังคม หน่วยที่ 2 อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทศนศิลป์ในท้องถิ่น และหน่วยที่ 3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทศนศิลป์ ระหว่างการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น เกิดข้อผิดพลาดทำให้ไม่สามารถดำเนินการพัฒนาต่อได้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องทำการลงโปรแกรมและพัฒนาใหม่ จนกระทั่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทศนศิลป์สะท้อนชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เสร็จสมบูรณ์

เมื่อผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์สะท้อนชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเพื่อหาคุณภาพของสื่อ ทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยใน

ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาได้รับคำแนะนำและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงสื่อ คือ ปรับปรุงในเรื่องของเสียงประกอบ และคำบรรยายสั้นๆ รวมทั้งการเผยแพร่สื่อในรูปแบบออนไลน์ เช่น เผยแพร่ผ่าน Facebook เป็นต้น เพื่อให้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

จากนั้นผู้วิจัยได้นำสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปใช้กับกลุ่มทดลอง โดยผู้วิจัยได้นำสื่ออิเล็กทรอนิกส์นี้ลงในโซเชียลมีเดีย คือ Facebook โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างเพจที่ชื่อว่า สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง “ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต” ป.6 โรงเรียนพญาไท ซึ่งนักเรียนกลุ่มทดลองสามารถเข้าถึงเพจได้ง่ายโดยไม่ต้องมี Account ของ Facebook เพื่อง่ายต่อการใช้งานและง่ายต่อการเข้าถึงสื่อ ผู้วิจัยพบว่านักเรียนให้ความสนใจ และตื่นตัวกับการได้เรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ใหม่ ทั้งนี้นักเรียนบางคนได้กลับไปศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้านเพื่อเพิ่มพูนความรู้ของตนเอง มีอิสระในการเรียนมากขึ้น

นอกจากการนำสื่อลงโซเชียลมีเดียใน Facebook ที่สามารถเรียนผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แล้ว ผู้วิจัยยังค้นหาวิธีการเผยแพร่สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต ปรากฏว่าสามารถดูสื่อได้ใน application ที่ชื่อว่า Puffin ซึ่งเป็น Application ที่สามารถโหลดได้ฟรีทั้งในระบบ Android และ IOS ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างง่าย ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทำให้มีอิสระในการเรียนมากขึ้น

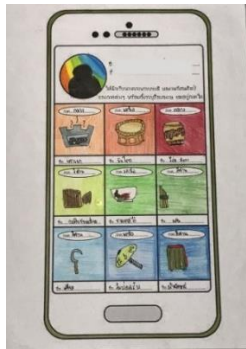
2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนแบบปกติ เรื่อง ทักษะศิลปะทัศนศิลป์ พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท จำนวน 64 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมจำนวน 32 คน เรียนในห้องเรียนปกติ และกลุ่มทดลองจำนวน 32 คน เรียนโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยพิจารณาผลสัมฤทธิ์รายด้าน ดังนี้

2.1 ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ เมื่อนักเรียนที่เรียนในห้องเรียนปกติ และนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต เรียนจบบทเรียนแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียน โดยเป็นข้อสอบปรนัยทั้งหมด 36 ข้อ 3 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ หน่วยที่ 1 บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิตและสังคม หน่วยที่ 2 อิทธิพลของศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น และหน่วยที่ 3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการ

เรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต มีผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ ทั้งนี้มีสาเหตุมาจากนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ตามความสนใจของตนเอง มีอิสระมากกว่าการเรียนแบบปกติ สื่อที่ใช้ในการทดลองช่วยกระตุ้นความสนใจกับนักเรียนและมีกิจกรรมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ สามารถตอบสนองได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ มนตรี ดีโนโพธิ์ (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดีย วิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัสกร ฤทธิ์ฤดี (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนบนแท็บเล็ตสำหรับการเรียนรู้แบบสืบเสาะความรู้ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

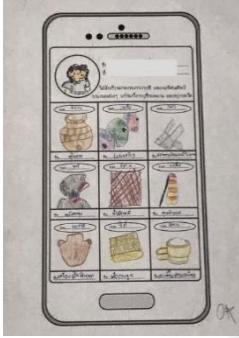
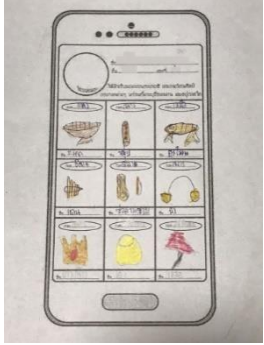
2.2 ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติ มีการสร้างแบบฝึกทักษะโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งจำเป็นต้องเน้นการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการเรียนรู้ และสถานการณ์ต่างๆ สอดคล้องกับแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กรมวิชาการ มีประเด็นสำคัญที่ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เชื่อว่าผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง โดยสอดคล้องคุณธรรมและกระบวนการเรียนรู้ โดยบูรณาการความรู้ต่างๆ เข้าด้วยกัน” ซึ่งผู้เรียนได้ทำแบบฝึกทักษะปฏิบัติเมื่อเรียนจบแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดยรวมปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ ซึ่งมีความแตกต่างกันเล็กน้อย เนื่องจากผู้เรียนทั้งสองกลุ่มมีทั้งผู้เรียนเก่งและอ่อนอยู่ด้วยกัน ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติจึงต่างกันเล็กน้อย ดูจากตารางการเปรียบเทียบ ดังนี้

การเปรียบเทียบการประเมินผลงานด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนมากที่สุด
ของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและนักเรียนที่เรียน
ด้วยการสอนแบบปกติ (ผลงาน Follow Me)

							
ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง				ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ			
การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย	การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย
การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	4	4	4	การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	4	4	4
ความคิดสร้างสรรค์	4	4	4	ความคิดสร้างสรรค์	3	3	3
ความสมบูรณ์ของผลงาน	4	4	4	ความสมบูรณ์ของผลงาน	4	4	4
การจัดองค์ประกอบศิลป์	4	4	4	การจัดองค์ประกอบศิลป์	3	4	3.5
เทคนิค	4	4	4	เทคนิค	3	4	3.5
สรุป	20	20	20	สรุป	17	19	18
เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ดี			เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ดี		

จากภาพ เป็นการเปรียบเทียบการประเมินผลงานด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนมากที่สุดของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ จากการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสื่อความหมายของภาพชัดเจน ครบถ้วน ถูกต้อง และตรงตามเนื้อหา มีความคิดสร้างสรรค์ผลงานแปลกใหม่ เกิดจากความคิดของตนเอง ผลงานเสร็จสมบูรณ์ ตรงตามภาระงาน เป็นแบบอย่างแก่ผู้อื่นได้ มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบมาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพมีครบทั้ง 3 ข้อ ได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ และมีเทคนิคที่น่าสนใจ ผลงานเป็นระเบียบเรียบร้อย ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ส่วนนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติมีความเข้าใจเนื้อหา มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ภาพออกมาอย่างสมบูรณ์ มีหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ และใช้เทคนิค ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีเช่นกัน สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดของทั้ง 2 กลุ่ม มีคะแนนหลังการประเมินแตกต่างกันเล็กน้อย และโดยรวมอยู่ในระดับดี

**การเปรียบเทียบการประเมินผลงานด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำที่สุด
ของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและนักเรียนที่เรียน
ด้วยการสอนแบบปกติ (ผลงาน Follow Me)**

							
ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง				ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ			
การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย	การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย
การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	3	4	3.5	การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	3	3	3
ความคิดสร้างสรรค์	3	3	3	ความคิดสร้างสรรค์	2	2	2
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	3	3	ความสมบูรณ์ของผลงาน	2	2	2
การจัดองค์ประกอบศิลป์	3	2	2.5	การจัดองค์ประกอบศิลป์	2	2	2
เทคนิค	2	2	2	เทคนิค	2	2	2
สรุป	14	14	14	สรุป	11	11	11
เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ปานกลาง			เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ปรับปรุง		

จากภาพ เป็นผลงานของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติจากการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์สื่อความหมายของภาพชัดเจน ครบถ้วน ถูกต้อง มีความคิดสร้างสรรค์ เกิดจากความคิดของตนเอง ผลงานเสร็จสมบูรณ์สื่อความหมาย ตรงตามภาระงาน มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน แต่ยังขาดหลักการจัดภาพ และยังไม่มีเทคนิคที่น่าสนใจมากพอ ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติสามารถสื่อความหมายของภาพชัดเจน ครบถ้วน ถูกต้อง ผลงานลอกเลียนแบบจากคนอื่นบางส่วน แต่ยังขาดหลักการจัดภาพ และยังไม่มีเทคนิคที่น่าสนใจมากพอ ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปรับปรุง สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำสุดของทั้ง2กลุ่ม มีคะแนนหลังการประเมินแตกต่างกันชัดเจน คือ ผลงานของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง คะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปรับปรุง

**การเปรียบเทียบการประเมินผลงานด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนน
มากที่สุดของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและนักเรียน
ที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ (ผลงาน Iphone ลายไทย)**

							
ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง				ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ			
การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย	การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย
การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	4	4	4	การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	4	4	4
ความคิดสร้างสรรค์	4	4	4	ความคิดสร้างสรรค์	3	4	3.5
ความสมบูรณ์ของผลงาน	4	4	4	ความสมบูรณ์ของผลงาน	4	4	4
การจัดองค์ประกอบศิลป์	4	4	4	การจัดองค์ประกอบศิลป์	3	3	3
เทคนิค	4	4	4	เทคนิค	4	3	3.5
สรุป	20	20	20	สรุป	18	18	18
เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ดี			เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ดี		

จากภาพ เป็นผลงานของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติจากการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสื่อความหมายของภาพชัดเจน ครบถ้วน ถูกต้อง และตรงตามเนื้อหาเรื่องลายไทย เกิดจากความคิดของตนเอง ผลงานเสร็จสมบูรณ์ ตรงตามภาระงาน เป็นแบบอย่างแก่ผู้อื่นได้ มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพมีครบถ้วนและมีเทคนิคที่น่าสนใจคือการใส่สีให้มีความโดดเด่น ใส่ระดับน้ำหนกอย่างสวยงาม ผลงานเป็นระเบียบเรียบร้อย ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ส่วนนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติมีความเข้าใจเนื้อหาเรื่อง ลายไทย มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ภาพออกมาอย่างสมบูรณ์ การจัดองค์ประกอบศิลป์ยังขาดความสมดุลในการวาดลายไทยต่างๆ และการใช้เทคนิคค่อนข้างดี แต่ยังขาดความน่าสนใจ ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีเช่นกัน สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดของทั้ง2กลุ่ม มีคะแนนหลังการประเมินแตกต่างกันเล็กน้อย และคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี

การเปรียบเทียบการประเมินผลงานด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำที่สุด
ของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและนักเรียนที่เรียน
ด้วยการสอนแบบปกติ (ผลงาน Iphone ลายไทย)

							
ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง				ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ			
การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย	การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย
การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	4	4	4	การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	3	3	3
ความคิดสร้างสรรค์	3	3	3	ความคิดสร้างสรรค์	3	3	3
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	2	2.5	ความสมบูรณ์ของผลงาน	2	2	2
การจัดองค์ประกอบศิลป์	3	2	2.5	การจัดองค์ประกอบศิลป์	2	2	2
เทคนิค	2	2	2	เทคนิค	2	2	2
สรุป	15	13	14	สรุป	13	15	12
เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ปานกลาง			เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ปานกลาง		

จากภาพ เป็นผลงานของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ จากการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสื่อความหมายของภาพชัดเจน ครบถ้วน ถูกต้อง และตรงตามเนื้อหาเรื่องลายไทย มีความคิดสร้างสรรค์เล็กน้อย ผลงานเสร็จสมบูรณ์แต่รายละเอียดยังไม่มากพอ ยังขาดหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่น ความสมดุลและจุดเด่น เทคนิคของการสร้างผลงานลายไทยยังขาดความน่าสนใจ ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติมีความเข้าใจเนื้อหา มีความพยายามในการสร้างผลงาน ผลงานสมบูรณ์ แต่ยังขาดรายละเอียดและความเอาใจใส่ในการทำงาน ยังขาดการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่น จุดเด่นและการใช้สี และยังไม่มีเทคนิคที่น่าสนใจมากพอในการสร้างผลงานลายไทย ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดของทั้ง2กลุ่ม มีคะแนนหลังการประเมินแตกต่างกันเล็กน้อย และโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

การเปรียบเทียบการประเมินผลงานด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนมากที่สุด
ของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและนักเรียนที่เรียน
ด้วยการสอนแบบปกติ (ผลงาน ผีตาโชน)

							
ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง				ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ			
การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย	การประเมิน	ครู1	ครู2	คะแนนเฉลี่ย
การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	4	4	4	การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	4	4	4
ความคิดสร้างสรรค์	4	4	4	ความคิดสร้างสรรค์	4	4	4
ความสมบูรณ์ของผลงาน	4	4	4	ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	4	3.5
การจัดองค์ประกอบศิลป์	4	4	4	การจัดองค์ประกอบศิลป์	4	4	4
เทคนิค	4	4	4	เทคนิค	4	3	3.5
สรุป	20	20	20	สรุป	19	19	19
เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ดี			เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ดี		

จากภาพ เป็นผลงานของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ จากการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสื่อความหมายของภาพชัดเจน ครบถ้วน ถูกต้อง และตรงตามเนื้อหา มีความคิดสร้างสรรค์ผลงานแปลกใหม่ แปลกตาในเรื่องการออกแบบหน้ากากผีตาโชน เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ผลงานเสร็จสมบูรณ์ ตรงตามภาระงาน เป็นแบบอย่างแก่ผู้อื่นได้ มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน มีการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีเอกภาพ ไม่มีความขัดแย้งกัน มีความสมดุล ภาพไม่หนักไปด้านใดด้านหนึ่ง และมีเทคนิคที่น่าสนใจ เช่น การลงสีให้เกิดจุดเด่นสลับกับการใช้ลายเส้นในงาน ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดี ส่วนนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติมีความเข้าใจเนื้อหาเรื่องผีตาโชนดี มีความคิดสร้างสรรค์ มีหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ความสมบูรณ์ของผลงานและเทคนิคยังน้อย หากใส่รายละเอียดเพิ่มเติม ผลงานจะสมบูรณ์และน่าสนใจมากขึ้น ซึ่ง

คะแนนโดยรวมอยู่ในระดับดีเช่นกัน สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดของทั้ง 2 กลุ่ม มีคะแนนหลังการประเมินแตกต่างกันเล็กน้อย และโดยรวมอยู่ในระดับดี

การเปรียบเทียบการประเมินผลงานด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนต่ำที่สุดของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองและนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

ผลงาน ฝีตาโชน

							
ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง				ผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ			
การประเมิน	ครู 1	ครู 2	คะแนนเฉลี่ย	การประเมิน	ครู 1	ครู 2	คะแนนเฉลี่ย
การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	3	2	2.5	การสื่อความหมายและการเข้าใจเนื้อหา	3	3	3
ความคิดสร้างสรรค์	3	3	3	ความคิดสร้างสรรค์	2	2	2
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	3	3	ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	3	3
การจัดองค์ประกอบศิลป์	2	3	2.5	การจัดองค์ประกอบศิลป์	2	2	2
เทคนิค	2	2	2	เทคนิค	2	2	2
สรุป	13	13	13	สรุป	11	12	12
เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ปานกลาง			เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติ	ปานกลาง		

จากภาพ เป็นผลงานของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กับผลงานนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ จากการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสื่อความหมายของภาพยังไม่ตรงตรงตามเนื้อหาเท่าที่ควร ในการวาดฝีตาโชน ควรวาดให้มีความน่ากลัวเล็กน้อย มีความคิดสร้างสรรค์เล็กน้อย ยังไม่มีความโดดเด่น ผลงานเสร็จสมบูรณ์ แต่ขาดรายละเอียดของภาพ การใช้องค์ประกอบศิลป์ยังมีน้อย ขาดจุดเด่นและความน่าสนใจ ยังขาดทักษะการระบายสี ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติมีความเข้าใจเนื้อหา แต่สื่อสารออกมาอาจไม่ตรงตามเนื้อหา มีความพยายามที่จะวาดภาพสื่อความหมายออกมาให้

เหมือนผีตาโขน ความคิดสร้างสรรค์และการใส่เทคนิคใหม่ๆยังมีน้อย ผลงานสมบูรณ์ มีหลักการ จัดองค์ประกอบศิลป์เรื่องความสมดุล ซึ่งคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุดของทั้ง 2 กลุ่ม มีคะแนนหลังการประเมิน แตกต่างกันเล็กน้อย และโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

3. จากผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลป์สะท้อนชีวิตพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจโดยรวมระดับมาก เนื่องจาก ได้เปลี่ยนบรรยากาศในการเรียน ผู้เรียนมีความสุขที่ได้เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนที่แปลกใหม่ และทันสมัยในการเรียนการสอนวิชาศิลปะ ซึ่งหากผู้เรียนไม่เข้าใจสามารถหยุดดูและกลับมาดูซ้ำได้ มีอิสระในการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติผลงานทักษะปฏิบัติได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังได้ ทดสอบความรู้ของตนเองในรูปแบบเกมส์ มีภาพที่สื่อความหมายชัดเจน เนื้อหาเข้าใจง่ายสามารถ เชื่อมโยงบทเรียนไปยังส่วนต่างๆได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมุกดา อามาตย์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ ผลวิจัย ปรากฏว่า สื่อการสอนมัลติมีเดียมีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการสอนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ประเมศวร์ สิริสุรภักดี (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์ ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์ที่พัฒนามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อ มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย มีดังนี้

1.1 จากการสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเป็นพิเศษ นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่แปลกใหม่ เปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนจึงสนใจการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นพิเศษ จึงคิดว่าควรมีการสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ในรายวิชาอื่นๆที่หลากหลายมากขึ้น

1.2 ควรจัดให้มีการอบรมการพัฒนาและผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองในสถานศึกษา เพื่อให้ครูได้มีนวัตกรรมที่ทันสมัยและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

1.3 การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความทันสมัย และมีการอัปเดตโปรแกรมให้เป็นปัจจุบัน หากใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือคอมพิวเตอร์รุ่นเก่าอาจพัฒนาสื่อได้ล่าช้าและอาจเกิดความผิดพลาดได้บ่อยครั้ง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้ คือ

2.1 ควรพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้น โดยการพัฒนาเกมแทรกลงในบทเรียนเพื่อกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น

2.2 ควรพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอก เช่น Youtube หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

2.3 ควรมีโปรแกรมที่สามารถทำสื่อชนิดนี้แบบพื้นฐาน ไม่ซับซ้อน และครูทุกคนสามารถสร้างสื่อเป็นของตนเองได้

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**.

กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าพาสต์ภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2 . กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2559). **การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ (Creative education media design)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ครรชิต มาลัยวงศ์. (2539). **คอมพิวเตอร์กับการศึกษาสวัสดิคอมพิวเตอร์**. กรุงเทพฯ : เออาร์อินฟอร์เมชันเอนด์พับลิเคชัน.

เฉลิมพล ภูมิรินทร์. (2550). **การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บแบบผสมผสาน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อายุทางธรณีวิทยา ซากดึกดำบรรพ์ และการลำดับชั้นหิน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (ช่วงชั้นที่ 4)**. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษา]. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชัยวิช ตนตรง. (2552). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการดำรงชีวิตของพืชสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. [สารนิพนธ์ กศ.ม.สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา]. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ออนไลน์.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2550). **เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย**. กรุงเทพฯ: ไทเนรมิตกิจ อินเตอร์โปรแกรมตีฟ.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2526). **เทคโนโลยีการศึกษา (หลักการและแนวปฏิบัติ)**. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). **เทคโนโลยีการศึกษา : ทฤษฎีและการวิจัย**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

โชดก เก่งเขตรกิจ. (2538). **ความรู้ทั่วไปทางศิลป์**. กรุงเทพฯ: รุ่งวัฒนา.

ณัฐกร สงคราม. (2554). **การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดำรง สุานดี. (2520). **มนุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- คุชฎี โยเหลา และ คณะ. (2557). **การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย**. กรุงเทพฯ : หจก. ทิพย์วิสุทธิ.
- ถนนอมพร เลหาจรัสแสง. (2554). **อาจารย์มหาวิทยาลัยกับการใช้คอมพิวเตอร์ในการสอน**. เชียงใหม่: สำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). **เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology)**. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.
- ทักษิณา สนวนานนท์. (2539). **คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การค้ำคูณสภา.
- ทิตินา แหมมณี. (2545). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธรรชนวล เกิดอินทร์. (2549). **การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชางานเชื่อมไฟฟ้ามัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2554**. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุรณะ สมชัย. (2542). **การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย โปรแกรมอโต้แวร์ 4.0**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดเคชั่น.
- ปกครอง บัววิรัตน์เลิศ. (2560). **ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อโครงการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ในโรงเรียนระดับประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่**. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา]. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น. ออนไลน์.
- ปรเมศวร์ สิริสุรภักดี. (2561). **การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เรื่อง หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพุทธโสธรวรย์**. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้. 4, 1: 49-62
- ปาลภัสสร ภู่สากล. (2560). **เอกสารประกอบการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ ชุด ทักษะศิลป์ เรื่อง ทักษะศิลป์เพื่อชีวิตและสังคม**. (ออนไลน์)
- ปฐวิทย์ ดารดาษ. (2538). **ลายไทย ภาพไทย เล่ม 1**. กรุงเทพฯ: พี.เอ.ลีฟวิ่ง.
- ปรัชญนันท์ นิลสุข (2543). **นิยามเว็บช่วยสอน Definition of Web-Based Instruction**. วารสารพัฒนาเทคนิค ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 12(34), 53-56.
- พัชรี พลาวงค์. (2526). **ความรู้เบื้องต้นทาง อรรถศาสตร์**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาอังกฤษและภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พัศกร ฤทธิ์ฤดี. (2561). การพัฒนาสื่อการสอนบนแท็บเล็ตสำหรับการเรียนรู้แบบสืบเสาะ
ความรู้ เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.

[วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาวิทยาศาสตร์

(คอมพิวเตอร์)]. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. ออนไลน์.

ไพลิน บุญเดช. (2539, พฤศจิกายน -ธันวาคม). เปิดโลกมัลติมีเดีย. *อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต*.

1(3): 3-26.

มนตรี ดีโนนโพธิ์.(2561). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียวิชาภาษาจีนในชีวิตประจำวัน สำหรับ
นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร. วารสารบัณฑิตศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร
เกษม.

มัทนา นนทไชย. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อส่งเสริม
คุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง การร่างภาพจริงให้เป็นลายเส้นและ
ออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยใช้ห้องเรียนออนไลน์ Google Classroom สำหรับนักศึกษา
ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์

อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน].

กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี.
ออนไลน์.

มานิต หล่อพินิจ. (2536). *ลายไทย*. กรุงเทพฯ: อักษรพิพัฒน์.

มุกดา อามาตย์. (2562). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียวิชาพื้นฐานงานประดิษฐ์ สำหรับ
นักเรียนสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา. [วิทยานิพนธ์คหกรรม
ศาสตร์มหาบัณฑิต สาขา คหกรรมศาสตร์]. กรุงเทพฯ: คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. ออนไลน์.

ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2539). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่๒๑*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-
สฤษดิ์วงศ์.

วิทย์ พินคณเงิน. (ม.ป.ป.). *ศิลปะลายไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานหอสมุดกลาง 09.

วิญญู คงฉิม. (2545). *ศิลปะไทย*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.

วีระ ไทยพานิช. (2528). *สื่อดัดตนศึกษาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สมคิด อิศระวัฒน์. (2541). “การเรียนรู้ด้วยตัวเอง” วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

- สมบุญ สวงวนญาติ. (2534). **เทคโนโลยีทางการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : ภาคพัฒนาตำราและเอกสารทางวิชาการ หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- สุดใจ ทศพร; และโชค เก่งเชตรกิจ. (2537). **ศิลปะกับชีวิต 3**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุวรุจ คำสุจิต. (2550). **การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา ง 32101 การงานอาชีพและเทคโนโลยีตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2554**. ปริญญาโท กศ.ม. (อุตสาหกรรมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุวัฒน์ บันลือ. (2559). **รูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี**. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, 9(4), 122-136.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)**. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ
- เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. (2528). **เทคโนโลยีการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- เสาวรี ภูบาลชื่น. (2560). **การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบทางตรงร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านทักษะปฏิบัติผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. [วิทยานิพนธ์ กศ.ม สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน]. มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ออนไลน์.
- ฤทธิ์ชัย อ่อนมิ่ง. (2547). **การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (Design and Development of Computer Multimedia)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
- อมรพรรณ เฟื่องทอง. (2545). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โครงสร้างการทำงานของร่างกาย วิชา กายวิภาค1**. สารนิพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อารง สุทธาศาสน์. (2519). **ปัญหาความขัดแย้งในสี่จังหวัดชายแดนภาคใต้**. กรุงเทพฯ : อีสา มิคอะเคเดมี.

อุทุมพร แก้วภู. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบอรรถลักษณะ ที่มีต่อ
 ความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษ และความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานศึกษาธิการ จังหวัดสมุทรปราการ.
 [วิทยานิพนธ์ กศ.ม สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน]. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ออนไลน์.

Arum, S. (2019), “Development of Electronic Learning Design 3 Vocational Education
 Program in Electronics Engineering Jakarta State University” in 3rd UNJ
 International Conference on Technical and Vocational Education and Training
 2018, KnE Social Science, pages 611–617. DOI 10.18502/kss.v3i12.4132

Barbara, S., & Zita, G. (1990). *Exercises in Instructional Design*. Ohio : Merrill Publishing
 Company.

Danielle, L. L. (2009). *Multimedia learning and Individual difference : Mediating the Effect of
 working memory capacity with segmentation*. British Journal of Educational
 Technology.

Fadila, A. et al. (2019). The Development of Electronic Flash Worksheet Based on Adobe
 Flash Cs6 on Fraction Numbers in the Seventh Grade of Junior High
 School. Indonesia: Journal of Physics.

Gang'e, R. M.; & Briggs, L. J. (1974). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt,
 Rinehart and Winston.

Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction 4th edition*. New
 York: Holt, Rinehart, and Winston. Xv.

Gesell, A. (1880-1961). *The American Journal of psychiatry*. New York: Harper.

Griffin, C. (1983). *Curriculum Theory in Adult Lifelong Education*. London: Croom Helm.

Knowles, M.S. (1975). *Self-Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*.
 Chicago: Follett Publishing Company.

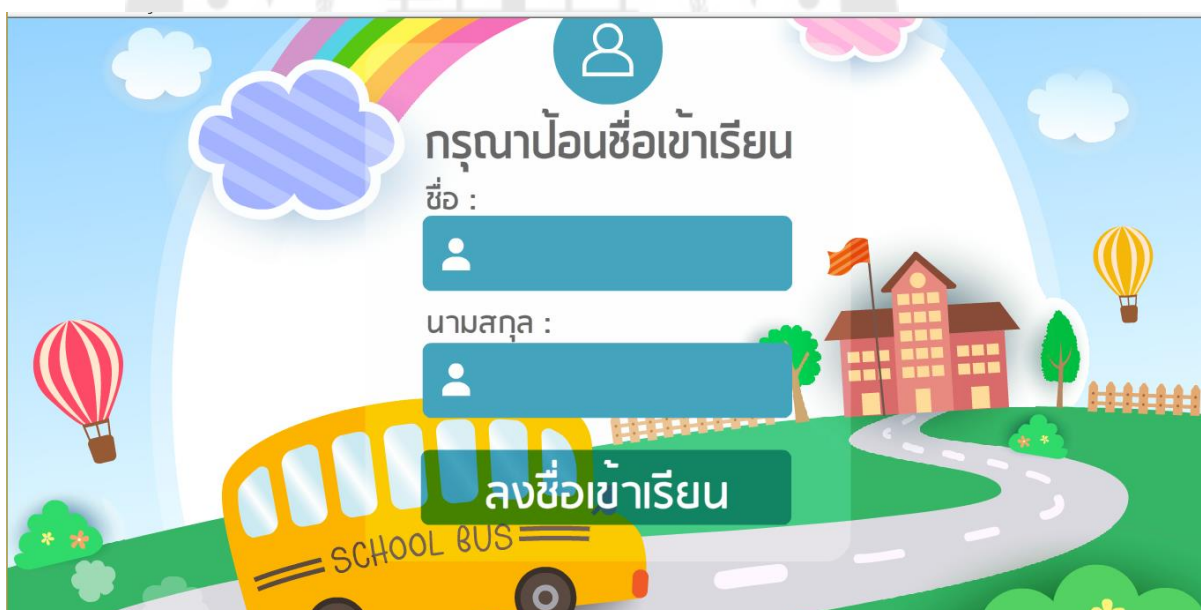


ภาคผนวก ก
ตัวอย่างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต



ตัวอย่างเครื่องมือ

ตัวอย่าง สื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ตัวอย่าง สื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่6



ตัวอย่าง สื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่6





แบบฝึกหัด



หน่วยที่ 2 เรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

นักเรียนทราบหรือไม่ว่าบ่อเกิดของลายไทยมาจาก
ธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ เปลวไฟ เป็นต้น ซึ่ง
รูปทรงของดอกไม้ที่ช่างไทยโบราณถือเอาเป็นหลัก
ในการเรียนเขียนลวดลายคือ รูปทรงดอกบัวนั่นเอง
แล้วนักเรียนทราบหรือไม่ว่าเป็นดอกบัวพันธุ์ใดเอ่ย?







หน้า
5 / 14









แบบฝึกหัด



ใบงานที่.3 The Mask ผีตาโขน

ให้นักเรียนออกแบบ
ลวดลายบนหน้ากาก
ผีตาโขนของตนเอง
ให้สวยงาม






หน้า
20 / 20







ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



ที่ อว 8718/1947



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

28 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ แป้นงาม

เนื่องด้วย นางสาวอภิญญา สุขบัว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวอภิญญา สุขบัว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รักษาการแทนรองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 091 078 7747

ที่ อว 8718/1947



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

28 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.กนิษฐา บางภูมร

เนื่องด้วย นางสาวอภิญญา สุขบัว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวอภิญญา สุขบัว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รักษาการแทนรองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 091 078 7747

ที่ อว 8718/1947



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

28 กันยายน 2563

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล

เนื่องด้วย นางสาวอภิญญา สุขบัว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวอภิญญา สุขบัว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รักษาการแทนรองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 091 078 7747

ที่ อว 8718/1947



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

28 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลสามเสน (สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลอุปถัมภ์)

เนื่องด้วย นางสาวอภิญญา สุขบัว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะท่อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นายปิตินันท์ บัวสำลี เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวอภิญญา สุขบัว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รักษาการแทนรองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 091 078 7747



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1948

วันที่ 28 กันยายน 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวอภิญญา สุขบัว นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า และ อาจารย์ตรีวิทย์ พิจิตรพลากาศ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 091 078 7747

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวอภิญญา สุขบัว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รักษาการแทนรองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

หนังสือรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณา
โครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 180/2563E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิตสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาว อภิญญา สุขบัว

สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

- | | |
|---|--|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 สิงหาคม 2563 |
| 2. โครงร่างการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 สิงหาคม 2563 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 สิงหาคม 2563 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 10 สิงหาคม 2563 |

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรังกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุริพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-180/2563

วันที่ให้การรับรอง : 10/08/2563

วันหมดอายุใบรับรอง : 10/08/2564

ภาคผนวก ง
แบบประเมินบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของ
ผู้เชี่ยวชาญ

**แบบประเมินคุณภาพของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง
ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา)**

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบบริภูณานิพนธ์ การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิตสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท ซึ่งแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือ

ข้อความลงในช่องว่าง

1.ชื่อ.....นามสกุล.....

2.ตำแหน่ง.....

3.สถานที่ทำงาน.....

4.ระดับการศึกษา

☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

คำถามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อการเรียนรู้

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านตาม ระดับคะแนนดังนี้

5 หมายถึง ดีมาก

4 หมายถึง ดี

3 หมายถึง พอใช้

2 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ใช้ไม่ได้

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลป์สะท้อนชีวิต					
2	ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา และการดำเนินเรื่องทักษะศิลป์สะท้อนชีวิต					
3	ความเหมาะสมของเนื้อหาที่นำมาใช้กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์					
4	เนื้อหามีประโยชน์เหมาะแก่การเป็นสื่อประชาสัมพันธ์					
5	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหาของสื่ออิเล็กทรอนิกส์					
6	ความเหมาะสมของรูปภาพ สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องทักษะศิลป์สะท้อนชีวิต					
7	ความเหมาะสมด้านเนื้อหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่จะไปใช้เป็นสื่อช่วยประกอบการเรียนการสอน					
8	ความเหมาะสมสอดคล้องภาพและคำบรรยาย					
9	ความสมบูรณ์ของเนื้อหาสื่ออิเล็กทรอนิกส์					
10	เนื้อหามีประโยชน์ น่าสนใจ					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....

แบบประเมินคุณภาพของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง
ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา)

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบปริญญานิพนธ์ การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิตสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท ซึ่งแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลงใน ช่องว่าง

1.ชื่อ.....นามสกุล.....

2.ตำแหน่ง.....

3.สถานที่ทำงาน.....

4.ระดับการศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท

☐ ปริญญาเอก

☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องประเมิน 5 ระดับ ตามความคิดเห็นของท่านหลังจาก ตรวจสอบเนื้อหา โดยในแต่ละช่องการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

ระดับ 5 คะแนน หมายถึง

คุณภาพดีมาก

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง

คุณภาพดี

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง

คุณภาพปานกลาง

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง

คุณภาพต้องปรับปรุง

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง

คุณภาพใช้ไม่ได้

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ด้านภาพและเสียง					
1	ภาพประกอบมีความสอดคล้อง/เหมาะสมกับเนื้อหา					
2	ภาพประกอบมีความดึงดูด น่าสนใจ					
3	ความคมชัดของภาพในการนำเสนอ					
4	ความสวยงามของการ์ตูนและฉาก					
5	ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง					
6	การกระตุ้นความสนใจของเสียงดนตรีประกอบ					
	ด้านตัวอักษร					
7	สีของตัวอักษร สวยงาม ชัดเจน					
8	ขนาดของตัวอักษร					
9	รูปแบบของตัวอักษร					
	การนำไปใช้					
10	ความชัดเจนในการชี้แจงและการแนะนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์					
11	ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ					
12	ความน่าสนใจและทำให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียน					
13	ความเหมาะสมของการนำเสนอสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้ในการสอน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....



ภาคผนวก จ
แบบวัดทักษะปฏิบัติ

แบบวัดทักษะการปฏิบัติ

ชื่อผลงาน.....

รูปแบบการสอน ☐ เรียนแบบปกติ ☐ เรียนโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ความ เข้าใจ เนื้อหา				ความคิด สร้างสรรค์				ความ สมบูรณ์ ของผลงาน				องค์ประ ทศศิลป์				เทคนิค				รวม 20 คะแนน	เฉลี่ย 5 คะแนน	เกณฑ์ คุณภาพ
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)



ภาคผนวก จ

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รหัสวิชา ศ 16101

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

เรื่อง บทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม(FOLLOW ME) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

ผู้สอน.....

1.มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ.1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม
เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

2.ตัวชี้วัด

ศ 1.2 ป6/1 บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม

ศ 1.2 ป6/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องาน
ทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

ศ 1.2 ป.6/3 ระบุและบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงาน
ทัศนศิลป์ของบุคคล

3.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

4.จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.นักเรียนอธิบายผลงาน FOLLOW ME ที่ตนเองออกแบบได้
- 3.นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของตนเองได้
- 4.นักเรียนสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานศิลปะได้อย่างถูกต้อง

5.สาระสำคัญ

งานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น เป็นงานที่มาจากภูมิปัญญาของชาวบ้าน โดยอาศัยแรงบันดาลใจจากอิทธิพลของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ความเชื่อในศาสนา วัฒนธรรมในท้องถิ่น ทุกผลงานที่ออกมาจึงสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวบ้านในท้องถิ่นนั้นๆ

6.สาระการเรียนรู้

- บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิตและสังคม
- การออกแบบภาพในรูปแบบINSTAGRAM

7.ทักษะกระบวนการ

- การให้เหตุผล
- การสรุปความรู้
- การจัดระบบความคิดเป็นแผนภาพ
- ปฏิบัติ

8.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ ซื่อสัตย์สุจริต | ☒ รักความเป็นไทย |
| ☒ มีวินัย | ☐ มีจิตสาธารณะ |
| ☒ ใฝ่เรียนรู้ | ☒ มุ่งสู่มาตรฐานสากล |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | |

9.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรียนแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

-ครูเปิดภาพตัวอย่างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่นให้นักเรียนดู แล้วตั้งคำถามว่าแต่ละชิ้นชื่ออะไรและอยู่ภาคใด

-ครูเสริมแรงให้กำลังใจเมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

-ครูอธิบายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม พร้อมแสดงภาพตัวอย่างในpower point

-ครูสอบถามนักเรียนว่าภูมิปัญญาของตนเองมีภูมิปัญญาท้องถิ่นใดบ้าง

-ครูเสริมแรงให้กำลังใจนักเรียนที่ตอบคำถามถูกและตั้งใจเรียน

- ครูเปิดภาพตัวอย่างApplication Instagram ให้นักเรียนดู แล้วอธิบายลักษณะคร่าวๆ
- ครูให้นักเรียนปฏิบัติงานออกแบบสร้างสรรค์ในกิจกรรม FOLLOW ME โดยสมมติให้นักเรียนรับบทบาทเป็น Blogger ท่องเที่ยว ออกแบบ INSTAGRAM แสดงการท่องเที่ยวของแต่ละภาค โดยเลือกมาคนละ 1 ภาคในเชิงอนุรักษ์ผลงานทัศนศิลป์ OTOP ของดีของแต่ละจังหวัดนั้นๆ
- ครูคอยให้คำแนะนำ และซักถามปัญหาที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงาน

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ที่ได้ในสัปดาห์นี้
- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเรื่องบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม
- ครูอธิบายงานในสัปดาห์หน้า

สัปดาห์ที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนสิ่งที่เรียนในสัปดาห์ที่แล้ว
- ครูเสริมแรงให้กำลังใจเมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง
- ครูตรวจดูความพร้อมของนักเรียนในการเตรียมอุปกรณ์มาเรียน

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ครูสุ่มผลงานที่นักเรียนออกแบบสร้างสรรค์ในกิจกรรม FOLLOW ME ในสัปดาห์ที่แล้วมาวิจารณ์ร่วมกัน พร้อมให้คำแนะนำ
- ครูอธิบายเนื้อหาสอดแทรกเพิ่มเติมจากสัปดาห์ที่แล้ว
- ให้นักเรียนปฏิบัติงาน FOLLOW ME ต่อให้เสร็จในสัปดาห์นี้
- ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามในข้อสงสัยต่างๆ พร้อมให้คำแนะนำ

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- ครูสรุปเนื้อหาเรื่อง บทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม
- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเรื่องบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม
- ครูให้นักเรียนนำผลงานของนักเรียนทุกคนมาติดบนหน้ากระดาน หน้าชั้นเรียนเพื่อวิพากษ์วิจารณ์งาน ตีชมผลงานที่ต้องปรับแก้ไข (ครูเชิญ ครูคนอื่นๆมา ตีชม วิพากษ์ วิจารณ์งานด้วย)

เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สัปดาห์ที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ 1 คนต่อ 1 เครื่อง
- เปิดโปรแกรมบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บทเรียนที่ 1 เรื่อง บทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม
- นักเรียนอ่านข้อตกลงการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ให้ละเอียดและทำความเข้าใจ

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่อง บทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม ด้วยตนเอง
- นักเรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง งานทัศนศิลป์ในภาคต่างๆ
- นักเรียนปฏิบัติงาน FOLLOW ME โดยสมมติให้นักเรียนรับบทบาทเป็น Blogger ท่องเที่ยว ออกแบบ INSTAGRAM แสดงการท่องเที่ยวของแต่ละภาค โดยเลือกมาคนละ 1 ภาคในเชิงอนุรักษ์ผลงานทัศนศิลป์ OTOP ของดีของเด่นประจำจังหวัดนั้นๆ

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- ให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่ได้เรียนมาว่าเข้าใจอะไรบ้างจากการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

สัปดาห์ที่ 2

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนทบทวนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนปฏิบัติงานต่อจากสัปดาห์ที่แล้ว
- ให้นักเรียนปฏิบัติงาน “FOLLOW ME” ต่อให้เสร็จในสัปดาห์นี้

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- นักเรียนทบทวนเนื้อหาเรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น
- ให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่ได้เรียนมาว่าเข้าใจอะไรบ้างจากการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

10.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 1.หนังสือศิลปะ ป.6
- 2.ใบงาน เรื่อง FOLLOW ME
- 3.สื่อ Power Point เรื่อง บทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม
- 4.ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สีไม้

11. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ใ้ทำงานออกแบบสร้างสรรค์ในกิจกรรม FOLLOW ME



12. การประเมินผล

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ขั้นดีมาก (4 คะแนน)	ขั้นดี (3 คะแนน)	ขั้นพอใช้ (2 คะแนน)	ขั้นปรับปรุง (1 คะแนน)
1. ความเข้าใจเนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วน เข้าใจง่าย	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย เพียงเล็กน้อย	เนื้อหาไม่ชัดเจน
2. ความคิดสร้างสรรค์	มีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และมีประโยชน์นำไปใช้ได้	มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์	มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์เพียงเล็กน้อย	ไม่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่
3. ความสมบูรณ์ของผลงาน	ผลงานเสร็จเรียบร้อย มีความละเอียดประณีต มีความตั้งใจให้ผลงานสมบูรณ์	ผลงานเสร็จเรียบร้อย มีความละเอียดประณีต มีความตั้งใจให้ผลงานสมบูรณ์พอใช้	ผลงานส่วนใหญ่ยังไม่เสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ไม่มีความละเอียดประณีต	ผลงานไม่เสร็จเรียบร้อย สมบูรณ์ ไม่มีความละเอียดประณีต
4. การจัดองค์ประกอบศิลป์	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพมีครบทั้ง 3 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพขาดไป 1 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพขาดไป 2 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน
5. เทคนิค	มีเทคนิคที่น่าสนใจ ผลงานเป็นระเบียบเรียบร้อย	มีเทคนิคที่น่าสนใจเล็กน้อย ผลงานเป็นระเบียบเรียบร้อย	ยังไม่มีเทคนิคที่น่าสนใจมากพอ	ขาดเทคนิคในผลงาน งานไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย

13.เกณฑ์การตัดสิน

13.1 ระดับคุณภาพ

คะแนน 16 -20 ดี

คะแนน 12-15 ปานกลาง

ต่ำกว่า 12 ปรับปรุง

13.2 การตัดสินผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนจะผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการสอนนี้ ต้องมีผลการเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับ

ปานกลาง ขึ้นไป

14.แหล่งอ้างอิง

ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต เรื่อง ศิลปะในท้องถิ่น [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://innovation.kpru.ac.th/web17/551121719/innovation/index.php/5> (วันที่ค้นข้อมูล 27 มกราคม 2562).

15.การตรวจปรับปรุงแก้ไขและข้อเสนอแนะของผู้อำนวยการหรือผู้ที่ผู้อำนวยการมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(.....)

...../...../.....

16. บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

17. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

18. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ทำการสอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รหัสวิชา ศ 16101

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

เรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น (IPHONE ลายไทย)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง ผู้สอน.....

1.มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ.1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม
เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

2.ตัวชี้วัด

ศ 1.2 ป6/1 บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม

ศ 1.2 ป6/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องาน
ทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

ศ 1.2 ป.6/3 ระบุและบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงาน
ทัศนศิลป์ของบุคคล

3.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

4.จุดประสงค์การเรียนรู้

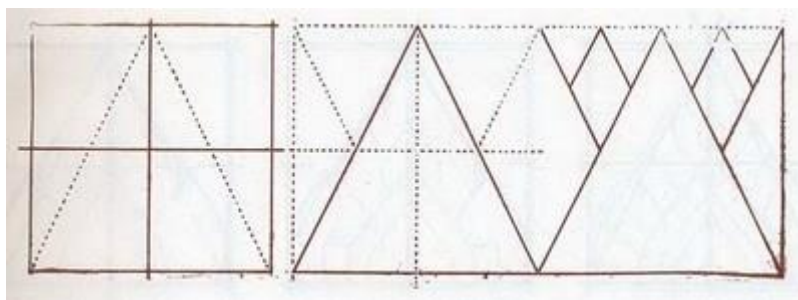
- 1.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องอิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์
- 2.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องลายไทย
- 2.นักเรียนสามารถปฏิบัติงาน เลื้อยสายลายไทย ได้
- 3.นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของตนเองได้
- 4.นักเรียนสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานศิลปะได้อย่างถูกต้อง

5.สาระสำคัญ

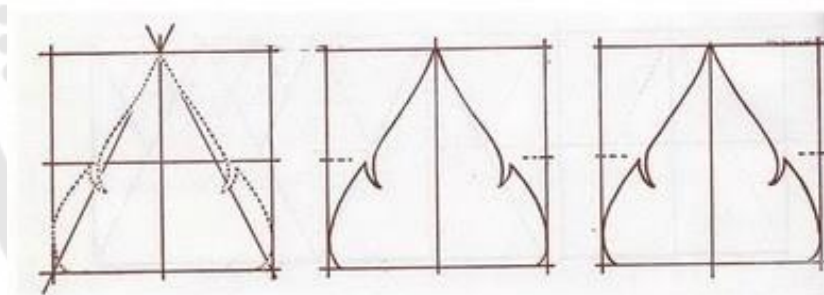
อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

"ลายไทย" ถือเป็นลวดลายที่เป็นมงคล เป็นของสูง ดังจะเห็นได้จากการใช้ลายไทยประดับตกแต่งตามวัดวาอาราม และพระราชวังเป็นสำคัญ

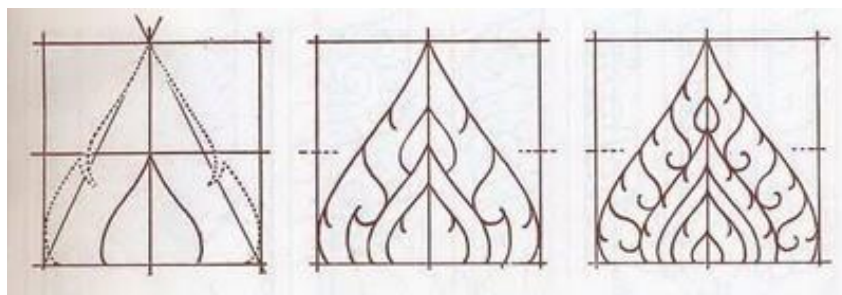
การฝึกวาดเส้นลายไทยจึงนับเป็นสิ่งที่ดี เพราะนอกจากจะนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบสร้างสรรค์ต่าง ๆ แล้ว ยังเป็นการสืบทอดเอกลักษณ์ของชาติให้มันคงสืบไปด้วย โดยลายไทยเบื้องต้นที่ได้รับความนิยมมีหลายแบบ ยกตัวอย่างเช่น



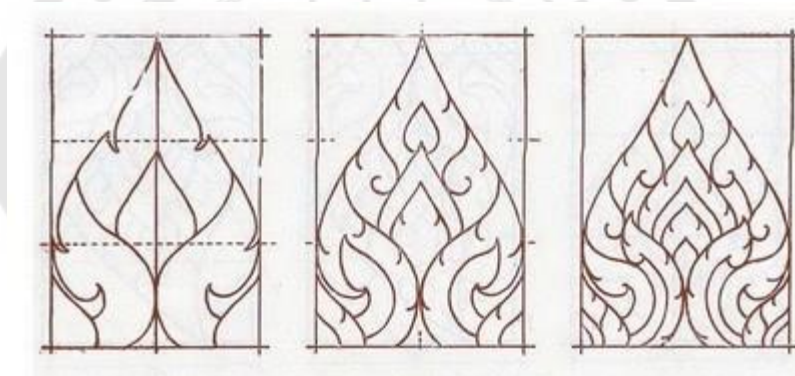
1. **กระจังฟันปลา** ทรงอยู่ในรูปสี่เหลี่ยมด้านเท่า มีรูปเป็นสามเหลี่ยมยอดเรียวแหลม โดยสามารถใช้กระจังฟันปลาเป็นลายติดต่อกันได้ทั้งซ้าย และขวา



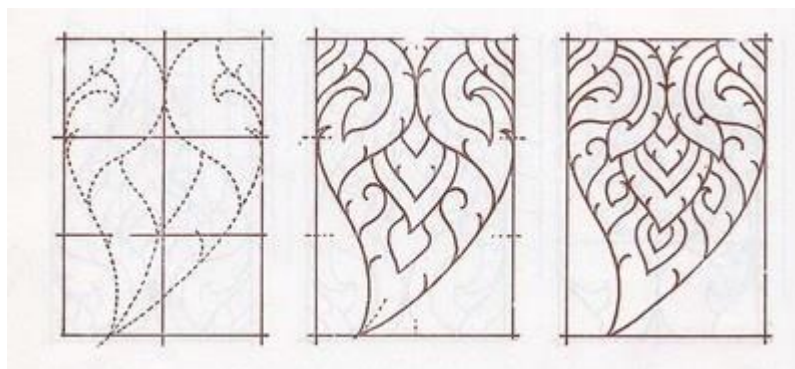
2. **กระจังตาอ้อย** ทรงอยู่ในรูปสี่เหลี่ยมด้านเท่า มีทรงตัวเส้นอ่อนเรียวทั้งซ้าย และขวา ปลายยอดแหลมมีรอยบาก (คือหยัก) ทั้งสองข้าง



3. **กระจิงใบเทศ** กระจิงใบเทศมีทรงภายนอกอ่อนเรียบเหมือนกระจิงตาอ้อย อยู่ในรูปสี่เหลี่ยมด้านเท่าเช่นเดียวกัน แต่ภายในตัว มีลวดลายภายใน ซึ่งกระจิงใบเทศมีวิธีแบ่งตัว หรือสอดใส่ได้หลายวิธี เมื่อตัวยิ่งโตขึ้นก็ยิ่งแบ่งตัวมากขึ้น และใส่ตัวซ้อนได้มากขึ้น การแบ่งจังหวะรอบตัวของกระจิงใบเทศนี้ เรียกว่า “แข่งสิงห์” เมื่อตัวกระจิงใบเทศใบยิ่งโตขึ้นเท่าใด แข่งสิงห์ก็จะต้องแบ่งตัวตาม ขึ้นไปด้วย ถ้าแบ่งแข่งสิงห์ให้เป็นลำดับติดต่อกันไม่ได้ ก็เท่ากับเขียนกระจิงใบเทศไม่เป็น



4. **กระจิงหู หรือกระจิงปฏิญาณ** มีทรงอยู่ในรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้างสองส่วน สูงสามส่วน ตอนบนมีทรงเหมือนกระจิง ใบเทศ แล้วต่อก้านลงมาอีกครึ่งส่วนซ้ายและขวา มีตาอ่อนหรือกระจิงใบเทศหุ้ม แต่ภายในตอนล่างมีกาบทั้งซ้ายและขวา เช่นเดียวกับกระจิงใบเทศ วิธีแบ่งตัวมีเป็นลำดับคล้ายกระจิงใบเทศ ตัวโตขึ้นก็มีการแบ่งตัวมากขึ้นไปกระจิงรวน



5. **กระจังrawn** มีส่วนเหมือนกระจังหูทุกส่วน ตลอดจนแบ่งตัวทุกอย่างเหมือนกันทั้งหมด แต่ใช้ยอดลงปลายยอด (ยอดเฉ) ยอดบัด ไปทางซ้ายหรือขวาก็ได้ เป็นลายติดต่อซ้ายขวา

6.สาระการเรียนรู้

- ลายไทย
- การพับกระดาษ Origami

7.ทักษะกระบวนการ

- การให้เหตุผล
- การสรุปความรู้
- การจัดระบบความคิด
- ปฏิบัติ

8.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | |
|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☐ ซื่อสัตย์สุจริต | ☒ รักความเป็นไทย |
| ☒ มีวินัย | ☐ มีจิตสาธารณะ |
| ☒ ใฝ่เรียนรู้ | ☒ มุ่งสู่มาตรฐานสากล |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | |

9.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรียนแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูเปิดภาพวัดให้นักเรียนดูแล้วตั้งคำถามว่าเห็นงานทัศนศิลป์ประเภทใดในภาพบ้าง
- ครูเสริมแรงให้กำลังใจเมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ครูอธิบายเรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น พร้อมแสดงภาพตัวอย่างใน power point
- ครูอธิบายเรื่อง ลายไทยเบื้องต้น พร้อมยกตัวอย่าง
- ครูเสริมแรงให้กำลังใจนักเรียนที่ตอบคำถามถูกและตั้งใจเรียน
- ครูแจกใบงาน IPHONE ลายไทย ให้นักเรียนปฏิบัติงาน
- ครูคอยให้คำแนะนำ และซักถามปัญหาที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงาน

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ที่ได้ในสัปดาห์นี้
- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเรื่องอิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น
- ครูอธิบายงานในสัปดาห์หน้า

สัปดาห์ที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนสิ่งที่เรียนในสัปดาห์ที่แล้ว
- ครูเสริมแรงให้กำลังใจเมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง
- ครูตรวจดูความพร้อมของนักเรียนในการเตรียมอุปกรณ์มาเรียน

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ครูสุ่มผลงานที่นักเรียนออกแบบสร้างสรรค์ IPHONE ลายไทย ในสัปดาห์ที่แล้วมาวิจารณ์ร่วมกัน พร้อมให้คำแนะนำ
- ครูอธิบายเนื้อหาสอหดแทรกเพิ่มเติมจากสัปดาห์ที่แล้ว
- ให้นักเรียนปฏิบัติงาน IPHONE ลายไทย ให้เสร็จพร้อมตกแต่งผลงานให้เรียบร้อย
- ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามในข้อสงสัยต่างๆ พร้อมให้คำแนะนำ

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- ครูสรุปเนื้อหาเรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น
- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเรื่องอิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

- ครูให้นักเรียนนำผลงานของนักเรียนทุกคนมาติดบนหน้ากระดาน หน้าชั้นเรียนเพื่อวิพากษ์วิจารณ์งาน ดิชมผลงานที่ต้องปรับแก้ไข (ครูเชิญ ครูคนอื่นๆมา ดิชม วิพากษ์ วิจารณ์งานด้วย)

เรียนโดยใช้สื่อ

สัปดาห์ที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ 1 คนต่อ 1 เครื่อง
- เปิดโปรแกรมบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บทเรียนที่ 2 เรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในห้องดิน
- นักเรียนอ่านข้อตกลงการเข้าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ให้ละเอียดและทำความเข้าใจ

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในห้องดิน ด้วยตนเอง
- นักเรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ลายไทยเบื้องต้น
- นักเรียนปฏิบัติงาน iPhone ลายไทย ตามแบบฟอร์มในบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- ให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่ได้เรียนมาว่าเข้าใจอะไรบ้างจากการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

สัปดาห์ที่ 2

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- นักเรียนทบทวนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- นักเรียนปฏิบัติงานต่อจากสัปดาห์ที่แล้ว
- ให้นักเรียนปฏิบัติงาน “IPHONE ลายไทย” ต่อให้เสร็จในสัปดาห์นี้

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- นักเรียนทบทวนเนื้อหาเรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในห้องดิน
- ให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่ได้เรียนมาว่าเข้าใจอะไรบ้างจากการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

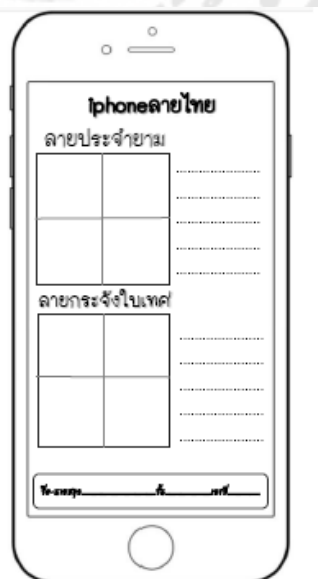


10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือศิลปะ ป.6
2. สื่อ Power Point เรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในห้องดิน
3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในห้องดิน
4. ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สีไม้

11. ชิ้นงานหรือภาระงาน

-ผลงาน IPHONE ลายไทย



12.การประเมินผล

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ขั้นดีมาก (4 คะแนน)	ขั้นดี (3 คะแนน)	ขั้นพอใช้ (2 คะแนน)	ขั้นปรับปรุง (1 คะแนน)
1.ความเข้าใจเนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วน เข้าใจง่าย	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นส่วน ใหญ่	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย เพียง เล็กน้อย	เนื้อหาไม่ชัดเจน
2.ความคิดสร้างสรรค์	มีความสร้างสรรค์ แปลก ใหม่ และมีประโยชน์ นำไปใช้ได้	มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์	มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์เพียง เล็กน้อย	ไม่แสดงถึงความ สร้างสรรค์ แปลกใหม่
3.ความสมบูรณ์ของ ผลงาน	ผลงานเสร็จเรียบร้อย มี ความละเอียดประณีต มี ความตั้งใจให้ผลงาน สมบูรณ์	ผลงานเสร็จเรียบร้อย มีความละเอียด ประณีต มีความตั้งใจ ให้ผลงานสมบูรณ์ พอใช้	ผลงานส่วนใหญ่ยังไม่ เสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ไม่มีความละเอียด ประณีต	ผลงานไม่เสร็จ เรียบร้อยสมบูรณ์ ไม่ มีความละเอียด ประณีต
4.การจัด องค์ประกอบศิลป์	มีการนำองค์ประกอบ ของการออกแบบ มาใช้ เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพมีครบ ทั้ง 3 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบ ของการออกแบบ มา ใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพขาด ไป 1 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบ ของการออกแบบ มา ใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพขาด ไป 2 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบ ของการออกแบบ มา ใช้เหมาะสม กลมกลืน
5.เทคนิค	มีเทคนิคที่น่าสนใจ ผลงานเป็นระเบียบ เรียบร้อย	มีเทคนิคที่น่าสนใจ เล็กน้อย ผลงานเป็น ระเบียบเรียบร้อย	ยังไม่มีเทคนิคที่ น่าสนใจมากพอ	ขาดเทคนิคในผลงาน งานไม่เป็นระเบียบ เรียบร้อย

13.เกณฑ์การตัดสิน

13.1 ระดับคุณภาพ

คะแนน 16 -20 ดี

คะแนน 12-15 ปานกลาง

ต่ำกว่า 12 ปรับปรุง

13.2 การตัดสินใจผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนจะผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการสอนนี้ ต้องมีผลการเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับ

ปานกลาง ขึ้นไป

14.แหล่งอ้างอิง

ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต เรื่อง ลายไทยเบื้องต้น [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<https://kamonnat55.wordpress.com/> (สืบค้นเมื่อ 28มกราคม2562)

15.การตรวจปรับปรุงแก้ไขและข้อเสนอแนะของผู้อำนวยการหรือผู้ที่ผู้อำนวยการ มอบหมาย

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(.....)

...../...../.....

16. บันทึกผลหลังการสอน

.....
.....
.....
.....
.....

17. ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....
.....
.....

18. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ทำการสอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รหัสวิชา ศ 16101

เรื่อง The Mask

ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้สอน.....

1.มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ.1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม
เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

2.ตัวชี้วัด

ศ 1.2 ป6/1 บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม

ศ 1.2 ป6/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องาน
ทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

ศ 1.2 ป.6/3 ระบุและบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงาน
ทัศนศิลป์ของบุคคล

3.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

4.จุดประสงค์การเรียนรู้

1.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

2.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องประเพณีไทยในภาคต่างๆ

2.นักเรียนสามารถปฏิบัติงาน The Mask ได้

3.นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของตนเองได้

4.นักเรียนสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานศิลปะได้อย่างถูกต้อง

5.สาระสำคัญ

อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

ผลงานทัศนศิลป์ล้วนมีปรากฏอยู่ในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ขึ้นมาก็ล้วนแต่ต้องการตอบสนองความต้องการของสังคมทั้งสิ้น สำหรับสังคมไทย ผลงานทางด้านทัศนศิลป์มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งจุดประสงค์ในการสร้างสรรคงานมีอยู่หลายปัจจัย เช่นเดียวกับทัศนศิลป์สากลก็จะมีรูปแบบแตกต่างไปจากของไทย และมีจุดประสงค์ในการสร้างสรรคที่มีบางด้านมีทั้งเหมือนและแตกต่างจากทัศนศิลป์ไทย การเรียนรู้ทำความเข้าใจทัศนศิลป์ไทยและสากล จะช่วยให้เราสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างของจุดประสงค์ในการสร้างสรรคทัศนศิลป์ระหว่างสองวัฒนธรรมได้

ผลงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทย ผลงานทัศนศิลป์ของไทยที่สร้างขึ้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ วิจิตรศิลป์ หรือ ศิลปะแท้ คือ ผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม และประยุกต์ศิลป์ คือ การออกแบบตกแต่ง และ แฟชั่น ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ทั้งสองประเภท ได้แก่

1. แนวความคิดและปรัชญาความเชื่อ
2. วัสดุและสิ่งแวดล้อม
3. การรับอิทธิพลทางศิลปะ
4. หน้าที่ใช้สอย

สรุปได้ว่า จุดประสงค์ของการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทย เมื่อพิจารณาหลักฐานทางโบราณสถาน โบราณวัตถุ และศิลปวัตถุที่ปรากฏตามภูมิภาคต่างๆส่วนใหญ่จะพบถึงความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันในเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธาทางศาสนา และประเพณี วัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นเป็นปัจจัยหลัก ซึ่งจุดประสงค์ในการสร้างสรรคผลงานโดยรวม



ผลงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมสากล ศิลปะสากลเป็นศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากศิลปะตะวันตก มีวิวัฒนาการมาหลายยุคหลายสมัย และแพร่หลายไปยังต่างชาติดังๆ ซึ่งผลงานทัศนศิลป์ที่สร้างกันขึ้นมาในสมัยหลังๆส่วนใหญ่จะใช้แบบแผนตามแบบอย่างของศิลปะสากล ในระยะแรกงานศิลปะแบบสากลจะใช้เป็นแบบเลียนแบบธรรมชาติและสิ่งใกล้ตัว ระยะหลังในสมัยกรีกและโรมันมีบทบาท จึงมีการพัฒนางานศิลปะรูปแบบต่างๆขึ้นมา เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล

1.ทศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทย จะคงไว้ในรูปของขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม เป็นศิลปะประจำชาติที่เราควรภาคภูมิใจ โดยจะแบ่งเป็น 4 ช่วงใหญ่ๆ ดังนี้

- สมัยก่อนสุโขทัย
- สมัยสุโขทัย
- สมัยอยุธยา
- สมัยรัตนโกสินทร์

2.ทศนศิลป์ในวัฒนธรรมสากล เป็นศิลปะที่มีการผสมผสานแนวความคิดตลอดจนรูปแบบต่างๆไว้อย่างกว้างขวาง มีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานโดยอิสระ โดยแบ่งออกเป็น 3 สมัย

- สมัยโบราณ
- สมัยกลาง
- สมัยใหม่



ดังนั้น การที่จะเปรียบเทียบความแตกต่างของงานทศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล ให้เห็นภาพอย่างละเอียดและมีความเด่นชัด อาจเป็นไปได้ยากเนื่องจากมีเนื้อหาสาระและรายละเอียดมาก ในระดับขั้นนี้คงต้องอาศัยการเปรียบเทียบความแตกต่างของทศนศิลป์ทั้งสอง เป็นภาพรวม

6.สาระการเรียนรู้

- อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทศนศิลป์
- ประเพณีไทยในภาคต่างๆ

7.ทักษะกระบวนการ

- การให้เหตุผล
- การสรุปความรู้
- การจัดระบบความคิด
- ปฏิบัติ

8.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

☐ ซื่อสัตย์สุจริต

☒ มีวินัย

☒ ใฝ่เรียนรู้

☐ อยู่อย่างพอเพียง

☒ มุ่งมั่นในการทำงาน

☒ รักความเป็นไทย

☐ มีจิตสาธารณะ

☒ มุ่งสู่มาตรฐานสากล

9.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรียนแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนสิ่งที่เรียนในสัปดาห์ที่แล้ว
- ครูเปิดภาพวัฒนธรรมท้องถิ่นในภาคต่างๆให้นักเรียนดู แล้วตั้งคำถาม
- ครูเสริมแรงให้กำลังใจเมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ครูอธิบายเรื่อง อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ พร้อมแสดงภาพตัวอย่างในpower point
- ครูอธิบายเรื่อง ประเพณีในแต่ละภาค พร้อมยกตัวอย่าง เช่น ผีตาโขน
- ครูเสริมแรงให้กำลังใจนักเรียนที่ตอบคำถามถูกและตั้งใจเรียน
- ครูให้นักเรียนออกแบบหน้ากากผีตาโขน (The Mask) ตามจินตนาการของตนเอง โดยยึดหลักให้ใกล้เคียงรูปแบบจริงมากที่สุด
- ครูคอยให้คำแนะนำ และซักถามปัญหาที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงาน

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ที่ได้ในสัปดาห์นี้
- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเรื่องอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์
- ครูอธิบายงานในสัปดาห์หน้า

สัปดาห์ที่ 2

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนความรู้ในเรื่องทัศนศิลป์สะท้อนชีวิตทั้งหมดที่เรียนมา
- ครูเสริมแรงให้กำลังใจเมื่อนักเรียนตอบถูกต้อง

-ครูตรวจดูความพร้อมของนักเรียนในการเตรียมอุปกรณ์มาเรียน

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

-ครูอธิบายเนื้อหาสวดแทรกเพิ่มเติมจากสัปดาห์ที่แล้ว

-ให้นักเรียนปฏิบัติงาน The Mask ต่อให้เสร็จในสัปดาห์นี้

-ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามในข้อสงสัยต่างๆ พร้อมให้คำแนะนำ

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

-ครูสรุปเนื้อหาเรื่อง อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

-ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจของนักเรียนเรื่องอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สัปดาห์ที่ 1

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

-นักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ 1 คนต่อ 1 เครื่อง

-เปิดโปรแกรมบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บทเรียนที่ 3 เรื่อง อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

-นักเรียนอ่านข้อตกลงการเข้าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ให้ละเอียดและทำความเข้าใจ

-นักเรียนดูภาพวัฒนธรรมท้องถิ่นในภาคต่างๆ แล้วตอบคำถามหรือเล่นเกม

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

-นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่อง อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ ด้วยตนเอง

-นักเรียนออกแบบหน้ากากผีตาโขน (The Mask) ตามจินตนาการของตนเอง โดยยึดหลักให้ใกล้เคียงรูปแบบจริงมากที่สุด

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

-ให้นักเรียนอธิบายสิ่งที่ได้เรียนมาว่าเข้าใจอะไรบ้างจากการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

สัปดาห์ที่ 2

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

-นักเรียนทบทวนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง

ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

-ให้นักเรียนปฏิบัติงาน FOLLOW ME ต่อให้เสร็จในสัปดาห์นี้ พร้อมส่งชิ้นงานให้ครูผู้สอน

ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

-นักเรียนทบทวนเนื้อหาเรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต เพื่อเตรียมตัวสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือศิลปะ ป.6
2. กระดาษแข็ง
3. สื่อ Power Point เรื่อง อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์
4. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่อง อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์
5. ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด สีไม้

11. ชิ้นงานหรือภาระงาน

-ผลงาน The Mask

อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์



กิจกรรม

“The Mask”

นักเรียนได้ทำหน้ากากกระดาษสีตาโชนและออกแบบ
ลวดลายบนหน้ากากของตนเองคนละ 1 ชิ้น

12.การประเมินผล

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ขั้นดีมาก (4 คะแนน)	ขั้นดี (3 คะแนน)	ขั้นพอใช้ (2 คะแนน)	ขั้นปรับปรุง (1 คะแนน)
1.ความเข้าใจเนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วน เข้าใจง่าย	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย เพียงเล็กน้อย	เนื้อหาไม่ชัดเจน
2.ความคิดสร้างสรรค์	มีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และมีประโยชน์ นำไปใช้ได้	มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์	มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์เพียงเล็กน้อย	ไม่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่
3.ความสมบูรณ์ของผลงาน	ผลงานเสร็จเรียบร้อย มีความละเอียด ประณีต มีความตั้งใจ ให้ผลงานสมบูรณ์	ผลงานเสร็จเรียบร้อย มีความละเอียดประณีต มีความตั้งใจให้ผลงานสมบูรณ์พอใช้	ผลงานส่วนใหญ่ยังไม่เสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ไม่มีความละเอียด ประณีต	ผลงานไม่เสร็จ เรียบร้อยสมบูรณ์ ไม่มี ความละเอียดประณีต
4.การจัดองค์ประกอบศิลป์	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพมีครบ ทั้ง 3 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพขาดไป 1 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน หลักการจัดภาพขาดไป 2 ข้อได้แก่ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. จุดสนใจ	มีการนำองค์ประกอบของการออกแบบ มาใช้เหมาะสม กลมกลืน
5.เทคนิค	มีเทคนิคที่น่าสนใจ ผลงานเป็นระเบียบ เรียบร้อย	มีเทคนิคที่น่าสนใจ เล็กน้อย ผลงานเป็นระเบียบเรียบร้อย	ยังไม่มีเทคนิคที่น่าสนใจ มากพอ	ขาดเทคนิคในผลงาน งานไม่เป็นระเบียบ เรียบร้อย

13.เกณฑ์การตัดสิน

13.1 ระดับคุณภาพ

คะแนน 16 -20 ดี

คะแนน 12-15 ปานกลาง

ต่ำกว่า 12 ปรับปรุง

18. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

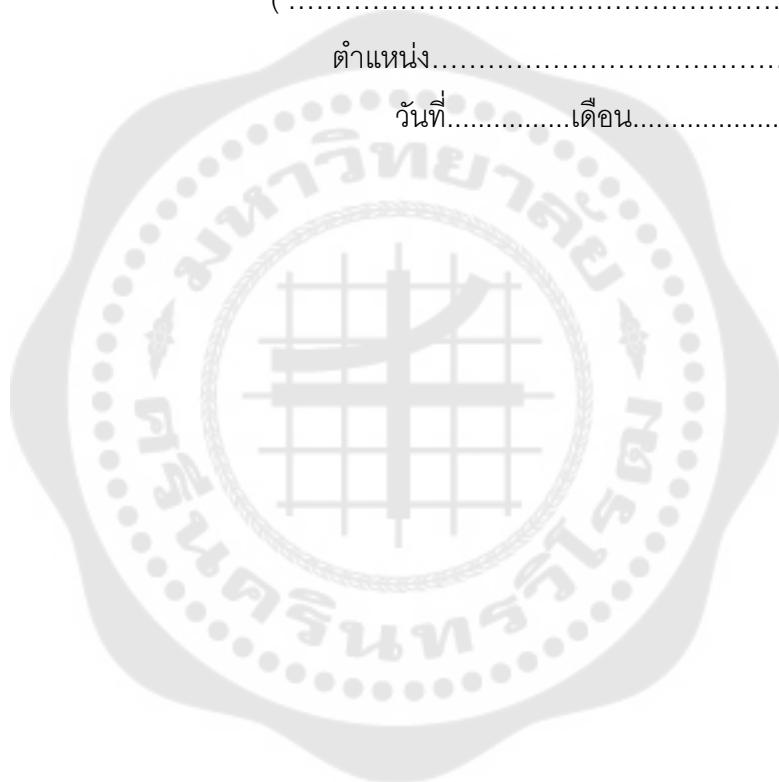
.....

ลงชื่อ.....ผู้ทำการสอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.



ภาคผนวก ข

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รหัสวิชา ศ16101 รายวิชาทัศนศิลป์

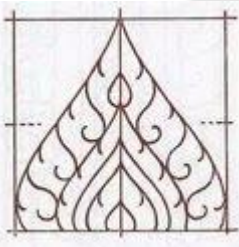
เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 รหัสวิชา ศ16101 รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

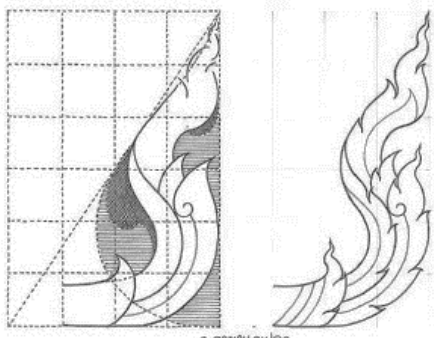
คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาว่าข้อสอบที่สร้างขึ้น สอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่ โดยการพิจารณาให้น้ำหนักดังนี้

- 1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนด
- 0 คือ ไม่แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่
- +1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่กำหนด

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	1.ประเพณีเป็ง คำว่า “เป็ง” แปลว่าอะไร 1.เพ็ญ 2.วันเพ็ญเดือนสิบสอง ✓ 3.สอง 4.พระจันทร์เต็มดวง				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/2อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	2. ลายไทยใดที่เรามักพบบริเวณฐานพระพุทธรูป 1.ลายหางไหล 2.ลายกนก ✓ 3.ลายบัว 4.ลายประจำยาม				หน่วย2
ศ 1.2 ป.6/2อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	3.ข้อใดคือลายกระจังหรือกระจังปฏิญาณ  1.				หน่วย2

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	 ✓ 2.  3.  4.				
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	4.งานทัศนศิลป์ท้องถิ่นขึ้นได้มีไว้สำหรับกันแดดกันฝน 1.เทียนพรรษา 2.ตุ่ง ✓ 3.งอบ 4.ขันโตก				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/2อธิบาย เกี่ยวกับอิทธิพลของ ความเชื่อความศรัทธา ในศาสนาที่มีผลต่อ งานทัศนศิลป์ใน ท้องถิ่น	5. จากภาพ ลายไทยนี้เกิดขึ้นจากดอกบัวพันธุ์ใด 				หน่วย2

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	1.ดอกบัวสดตบงกช ✓ 2.ดอกบัวหลวง 3.ดอกบัวสดบุศย์ 4.ดอกบัวสาย				
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	6. “กาล” ประดับอยู่ส่วนใดของบ้านเรือนไทยทางภาคเหนือ ✓ 1.หลังคา 2.ใต้ถุนบ้าน 3.บันได 4.หน้าต่าง				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และ บรรยายอิทธิพลทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่ มีผลต่อการสร้างงาน ทัศนศิลป์ของบุคคล	7. งานแห่เทียนพรรษาที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในประเทศไทยอยู่ใน จังหวัดใด 1.นครราชสีมา ✓ 2.อุบลราชธานี 3.ลำปาง 4.เชียงใหม่				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และ บรรยายอิทธิพลทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่ มีผลต่อการสร้างงาน ทัศนศิลป์ของบุคคล	8.สิ่งใดเชื่อมโยงวัฒนธรรมทางวัตถุและทางจิตใจให้เข้ากันได้ดี ✓ 1.งานทัศนศิลป์ 2.งานจิตรกรรม 3.งานประติมากรรม 4.งานสถาปัตยกรรม				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	9.โองมังกกร เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดใด 1.สุพรรณบุรี 2.นครปฐม ✓ 3.ราชบุรี 4.สิงห์บุรี				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และ บรรยายอิทธิพลทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่ มีผลต่อการสร้างงาน ทัศนศิลป์ของบุคคล	10.ประเพณี“ผีตาโขน” เดิมมีชื่อเรียกว่าอะไร ✓ 1.ผีตามคน 2.ผีขอส่วนบุญ 3.ผีเร่ร่อน 4.ชิงเปรต				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/2อธิบาย เกี่ยวกับอิทธิพลของ ความเชื่อความศรัทธา ในศาสนาที่มีผลต่อ งานทัศนศิลป์ใน ท้องถิ่น	11.ผลงานทางทัศนศิลป์ในข้อใดมีอิทธิพลจากความเชื่อทางศาสนา 1.การทำเครื่องจักสาน 2.กระทง ✓ 3.การแกะสลักเทียนพรรษา 4.การทอผ้า				หน่วย2

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	12.ข้อใดถูกต้อง 1.แบ่งไปร่วมงานประเพณีบุญบั้งไฟที่ภาคเหนือ 2.ปอนต์ทำหน้ากากผีตาโชนเพื่อไปงานบุญผะเหวดที่ภาคใต้ 3.ปูนเข้าร่วมงานประเพณีชิงเปรตที่ภาคกลาง ✓ 4.ปิงไปร่วมงานประเพณียี่เป็งที่ภาคเหนือ				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/2อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	13.จากภาพ เป็นลายไทยพื้นฐานมีที่มาจากสิ่งใด  2.กระซิ่นดบั่วว 1.ดอกบัว ✓ 2.เปลวไฟ 3.ไม้ไผ่ 4.เถาวัลย์				หน่วย2
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	14.กระติบข้าวเหนียว เป็นเครื่องจักสานที่ทำจากวัสดุธรรมชาติ ยกเว้นวัสดุใด 1.ไม้ไผ่ ✓ 2.ผักตบชวา 3.ใบจาก 4.ใบลาน				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	15.กักระตุกหรือหูก เป็นเครื่องมือสำหรับอะไร 1.จักรสาน ✓ 2.ทอผ้า 3.เครื่องปั้นดินเผา 4.การวาดลวดลาย				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	16.จากภาพ งานทัศนศิลป์ชิ้นนี้เรียกว่าอะไรและใช้ทำอะไร				หน่วย1

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	 1. แอ็บข้าว นำมาใส่ข้าวเหนียวของภาคเหนือ 2. กระต๊อบ นำมาใส่ข้าวเหนียวของภาคอีสาน ✓ 3. ชันโตก นำมาจัดวางอาหารของภาคเหนือ 4. ชันโตก นำมาจัดวางอาหารของภาคอีสาน				
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	17. เครื่องปั้นดินเผาที่มีชื่อเสียงโด่งดังของภาคอีสานอยู่ที่ใด 1. อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ✓ 2. อำเภอด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา 3. อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย 4. อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	18. การสร้างผลงานทัศนศิลป์จากภูมิปัญญา ควรคำนึงถึงสิ่งใด 1. เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมต่างชาติ 2. สามารถนำผลงานมาขายสร้างรายได้ให้กับตนเอง 3. การสร้างผลงานให้มีความทันสมัยแปลกใหม่ ✓ 4. การใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่น				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	19. ดนัยไปเที่ยวภาคใต้ ต้องการจะซื้อของฝากไปให้คุณแม่ที่ กรุงเทพฯ ดนัยควรซื้อสิ่งใด ✓ 1. ย่านลิเภา 2. ร่มบ่อสร้าง 3. ผ้าซิ่น 4. งอบ				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	20. บ้านเรือนไทยภาคใต้จำเป็นต้องยกพื้นขึ้นสูงเนื่องจากเหตุใด 1. เพราะมีอากาศหนาวเย็น ✓ 2. เพราะมีฝนชุกตลอดปี 3. เพราะภูมิอากาศร้อนตลอดปี 4. เพราะอยู่ใกล้ที่ราบลุ่มและแม่น้ำ				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และ บรรยายอิทธิพลทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่ มีผลต่อการสร้างงาน ทัศนศิลป์ของบุคคล	21. จากภาพเป็นผลงานทัศนศิลป์ที่มีอิทธิพลมาจากสิ่งใด				หน่วย3

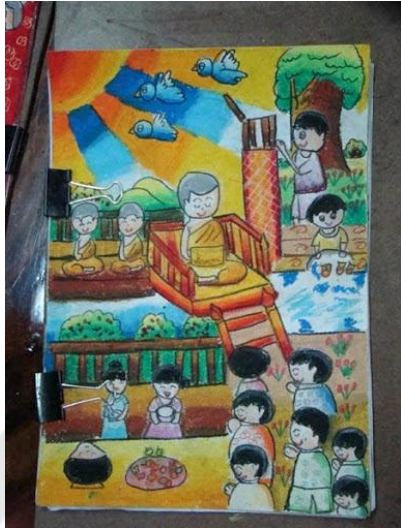
ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	 ✓ 1.ความเชื่อ 2.ศาสนา 3.การทำมาหากิน 4.การประกอบอาชีพ				
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	22.ตุง เป็นภาษาล้านนาที่เรียกสิ่งใด 1.แห 2.งอบ 3.เส้า ✓ 4.ธง				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/2อภิปราย เกี่ยวกับอิทธิพลของ ความเชื่อความศรัทธา ในศาสนาที่มีผลต่อ งานทัศนศิลป์ใน ท้องถิ่น	23.ดอกไม้ที่ช่างไทยโบราณถือเอาเป็นหลักในการเขียนลวดลายไทย คือดอกอะไร 1.ดอกดาวเรือง 2.ดอกกุหลาบ ✓ 3.ดอกบัว 4.ดอกกล้วยไม้				หน่วย2
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	24.เมื่อคนเราได้ชื่นชมกับผลงานศิลปะที่งดงามประณีต ทำให้จิตใจ เข้มแข็งละเอียดอ่อนตามไปด้วย เป็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ใน ด้านใด 1.ด้านสังคม 2.ด้านสติปัญญา ✓ 3.ด้านจิตใจ 4.ด้านเศรษฐกิจ				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และ บรรยายอิทธิพลทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่ มีผลต่อการสร้างงาน ทัศนศิลป์ของบุคคล	25.ข้อใดกล่าวถึงการทำหนังตะลุงได้ถูกต้อง 1.หนังธรรมดา คือ หนังที่ทำมาจากหนังวัวและหนังควาย ที่ผ่าน การฟอกแล้ว ✓ 2.หนังธรรมดา คือ หนังที่ทำมาจากหนังวัวและหนังควาย ยังไม่ ผ่านการฟอก 3.หนังแก้ว คือ หนังที่ทำมาจากแก้ว และผ่านการฟอกแล้ว				หน่วย3

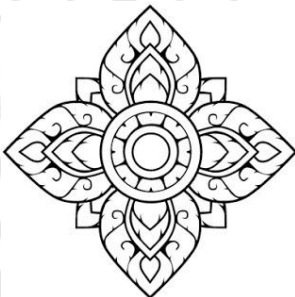
ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	4.หนังแก้ว คือ หนังที่ทำมาจากหนังวัวและหนังควาย ยังไม่ผ่านการฟอก				
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	26.ประเพณีชิงเปรต จัดขึ้นเพื่ออะไร 1.เพื่อขอฝน 2.เพื่อแย่งอาหารเปรต ✓ 3.เพื่อทำบุญให้บรรพบุรุษ 4.เพื่อขอขมาลึงค์กัศิทธิ				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	27.ประเพณีแห่เทียนพรรษา จำเป็นต้องใช้ศิลปะประเภทใดมากที่สุด 1.ภาพพิมพ์ 2.จิตรกรรม 3.เทคนิคผสม ✓ 4.ประติมากรรม				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	28.ข้อใดกล่าวถูกต้อง ✓ 1.เมย์ประดับตุงหน้าบ้านเนื่องในงานบุญยี่เป็ง 2.แก้าลอยโคมเพื่อขอฝนในประเพณีบุญบั้งไฟ 3.แก้วตักแต่งเรือกอลและเพื่อใช้ในงานแห่นางแมว 4.กล้าแต่งกายด้วยชุดผีตาโชนมาร่วมงานประเพณีชิงเปรต				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	29.วัสดุใดนิยมนำมาทำส่วนหน้ากากและหมวกของผีตาโชน 1.กระดาษและทางมะพร้าว 2.กระดาษและหวดหนึ่งข้าวเหนียว ✓ 3.ทางมะพร้าวและหวดหนึ่งข้าวเหนียว 4.ใช้เฉพาะหวดหนึ่งข้าวเหนียวเท่านั้น				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	30.ร่วมบ่อสร้าง เป็นงานทัศนศิลป์ที่มีชื่อเสียงของจังหวัดใด  1.น่าน 2.แม่ฮ่องสอน 3.เชียงราย ✓ 4.เชียงใหม่				หน่วย1

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อน ชีวิตและสังคม	31. ผลงานใดบอกเรื่องราวในสมัยโบราณได้  1.  2.  3.				หน่วย1

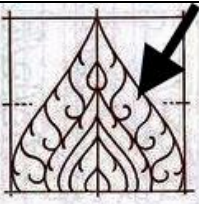
ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	 ✓4.				
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และ บรรยายอิทธิพลทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	32.จากภาพเป็นการละเล่นอะไร และอยู่ในภาคใด  1.เพลงฉ่อย: ภาคกลาง ✓2.ลิเกฮูลู: ภาคใต้ 3.ลำตัด: ภาคกลาง 4.ผีตาโขน: ภาคอีสาน				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และ บรรยายอิทธิพลทาง วัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	33.พิธีบายศรีสู่ขวัญ เป็นประเพณีที่สำคัญของภาคใด 1.ภาคกลาง 2.ภาคเหนือ 3.ภาคใต้ ✓4.ภาคอีสาน				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/1บรรยาย บทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	34.ข้อใดคือผลงานทัศนศิลป์ที่เป็นเครื่องมือจับสัตว์น้ำ  ✓1.				หน่วย1

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	 2.  3.  4.				
ศ 1.2 ป.6/2อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	35.รูปปั้นปั้นพญานาคสะท้อนวิถีชีวิตในด้านใด 1.ความสวยงามของที่อยู่อาศัย 2.การประกอบอาชีพ 3.การเคารพสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ✓ 4.ความเชื่อทางศาสนา				หน่วย2
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	36.การสร้างบ้านเรือนที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่นเกิดจากปัจจัยใดเป็นสำคัญ 1.ความเชื่อและการนับถือศาสนา 2.วัฒนธรรมการแต่งกาย 3.วัฒนธรรมการกิน ✓ 4.สภาพภูมิศาสตร์				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/3ระบุและบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	37.นักเรียนจะมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติด้วยวิธีที่เหมาะสมได้อย่างไร ✓ 1.ไม่ทำลาย ชีตเขียนหรือนำสิ่งใดออกจากโบราณสถาน 2.ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของชาติ 3.ไปเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์เพื่อทำรายงาน 4.ระวังไม่ให้โจรลักขโมยหรือโจรกรรมโบราณวัตถุ				หน่วย3

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	38.จากภาพ งานทัศนศิลป์ชิ้นนี้ สะท้อนให้เห็นสิ่งใด  1.การศึกษา ✓ 2.ประเพณี 3.สิ่งเ็นลับ 4.การดำรงชีวิต				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/3ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	39.ข้อใดเป็นภาพวาดแสดงความเชื่อของคนในท้องถิ่น 1.ภาพประเพณีสงกรานต์ ✓ 2.ภาพการแห่นางแมว 3.ภาพขบวนจุงควาย 4.ภาพจระเข้ตัด				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	40.ผลงานทัศนศิลป์ในแต่ละท้องถิ่นมีอิทธิพลมาจากสิ่งใด 1.ภาษาใช้ในท้องถิ่น 2.จำนวนประชากรในท้องถิ่น ✓ 3.วิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น 4.รูปร่างหน้าตาของคนในท้องถิ่น				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	41.ข้อใด ไม่ใช่ แหล่งกำเนิดศิลปะไทย 1.วิถีชีวิต 2.ความเชื่อ 3.ประเพณี ✓ 4.เศรษฐกิจ				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	42.งานทัศนศิลป์เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายอย่างไร ✓ 1.สีเส้นของผ้า 2.วิธีการตัดเย็บ 3.เนื้อผ้าที่ใช้ 4.อุปกรณ์ที่ใช้ทำ				หน่วย1

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
ศ 1.2 ป.6/1บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	43.จากภาพเป็นงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวิถีชีวิตด้านใด  1.การนับถือศาสนา ✓ 2.การประกอบอาชีพ 3.การทำเครื่องนุ่งห่ม 4.การสร้างที่อยู่อาศัย				หน่วย1
ศ 1.2 ป.6/3ระบุและบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	44.นักเรียนจะมีวิธีการอนุรักษ์ผลงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่นได้อย่างไร 1.ปลูกสร้างบ้านแบบตะวันตก ✓ 2.ช่วยดูแลรักษาความสะอาดวัด 3.สวมใส่เสื้อผ้าที่ทันสมัยตามแฟชั่น 4.ออกกฎหมายห้ามซื้อขายผลงานทัศนศิลป์				หน่วย3
ศ 1.2 ป.6/2อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	45.จากภาพ เป็นลายไทยที่มีชื่อเรียกว่าอะไร  ✓ 1.ลายประจำยาม 2.ลายกนกสามตัว 3.ลายรักร้อย 4.ลายกระจิงใบเทศ				หน่วย2
ศ 1.2 ป.6/3ระบุและบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล	46.ภาพใดที่เกี่ยวข้องกับประเพณีความเชื่อในภาคเหนือ  ✓ 1.				หน่วย3

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
	 2.  3.  4.				
ศ 1.2 ป.6/2อภิปรายเกี่ยวกับบทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	47.ลวดลายทางศาสนาที่มีเอกลักษณ์ สวยงาม อ่อนช้อย เรียกว่าอะไร 1.ลายทาง ✓ 2.ลายไทย 3.ลายฉลุ 4.ลายบัว				หน่วย2
ศ 1.2 ป.6/2อภิปรายเกี่ยวกับบทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	48.หากนักเรียนไปวัด จะเห็นลายประจำยามตกแต่งอยู่บริเวณใดของโบสถ์ 1.หลังคา 2.บันได 3.เพดาน ✓ 4.ประตู หน้าต่าง				หน่วย2
ศ 1.2 ป.6/2อภิปรายเกี่ยวกับบทธิพลของความเชื่อความศรัทธา	49.จากภาพ บริเวณที่ลูกศรชี้ เรียกว่าอะไร				หน่วย2

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ	น้ำหนัก			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
ในศาสนาที่มีผลต่อ งานทัศนศิลป์ใน ท้องถิ่น	 1. แข่งเสื่อ ✓ 2. แข่งสิงห์ 3. ใบซ้อน 4. ลายกนก				
ศ 1.2 ป.6/2อภิปราย เกี่ยวกับอิทธิพลของ ความเชื่อความศรัทธา ในศาสนาที่มีผลต่อ งานทัศนศิลป์ใน ท้องถิ่น	50. หากนักเรียนจะศึกษาลายไทยจากวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ ควรไปศึกษาที่ใด 1. วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร 2. วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร ✓ 3. วัดพระศรีรัตนศาสดาราม 4. วัดพระบาทน้ำพุ				หน่วย2

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของข้อสอบกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

รหัสวิชา ศ16101 รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	สรุปผล
		คนที่1	คนที่2	คนที่3			
ศ 1.2 ป.6/3	1	1	0	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	2	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	3	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	4	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	5	-1	1	0	0	0	ใช้ไม่ได้
ศ 1.2 ป.6/1	6	1	1	0	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	7	1	0	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	8	-1	0	0	-1	0	ใช้ไม่ได้
ศ 1.2 ป.6/1	9	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	10	1	0	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	11	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	12	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	13	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	14	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	15	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	16	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	17	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	18	0	1	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	19	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	20	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	21	0	1	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	22	1	0	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	23	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	24	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	25	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	26	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	27	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	28	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	ข้อสอบ ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	สรุปผล
		คนที่1	คนที่2	คนที่3			
ศ 1.2 ป.6/3	29	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	30	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	31	0	1	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	32	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	33	0	0	0	0	0	ใช้ไม่ได้
ศ 1.2 ป.6/1	34	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	35	0	1	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	36	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	37	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	38	0	1	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	39	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	40	1	0	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	41	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	42	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/1	43	1	0	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	44	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	45	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/3	46	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	47	0	0	1	1	0.33	ใช้ไม่ได้
ศ 1.2 ป.6/2	48	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	49	1	0	1	2	0.66	นำไปใช้ได้
ศ 1.2 ป.6/2	50	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ลงชื่อ.....ครูประจำวิชา
(.....)

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มสาระฯ
(.....)

ภาคผนวก ฅ
แบบประเมินความพึงพอใจ



แบบประเมินความพึงพอใจ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท

คำชี้แจง

ตอนที่ 1 ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นให้ตรงกับความคิดเห็น

ของนักเรียน

ซึ่งความหมายของระดับความคิดเห็นมีดังนี้

ระดับ 5 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

ระดับ 4 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

ระดับ 3 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง

ระดับ 2 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย

ระดับ 1 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ประเมิน

เพศ ☐ หญิง ☐ ชาย อายุ.....ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.คำแนะนำการใช้และการแจ้งข้อมูลพื้นฐานของบทเรียนเหมาะสม					
2.เนื้อหาของบทเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
3.เนื้อหามีความถูกต้องชัดเจนตามสาระวิชา					
4. การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม สื่อความหมายได้ชัดเจน					
5. โครงสร้างเนื้อหาครอบคลุมและครบตามกำหนด					
6. การจัดลำดับตามความยากง่ายมีความเหมาะสม					
7. การออกแบบบทเรียนมีความยืดหยุ่นสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล					
8. กิจกรรมระหว่างเรียนของบทเรียนน่าสนใจมีความเหมาะสม					
9. มีการสอนที่เข้าใจง่าย ชัดเจน และตรงประเด็น					
10. คำถามและแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีความเหมาะสม					

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
11.ขนาดตัวอักษร สีตัวอักษร อ่านง่าย และสีพื้นมีความเหมาะสม					
12.ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา					
13.เสียงประกอบ มีความเหมาะสม					
14.ระยะเวลาในการเรียนมีความเหมาะสม					
15.ปุ่มควบคุมบทเรียนใช้งานง่ายและสื่อความหมายได้ชัดเจน					
16.การเชื่อมโยงบทเรียนไปยังส่วนต่าง ๆ ถูกต้องและเหมาะสม					
17.การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนมีความเหมาะสม					
18.สถานที่/สื่อที่ใช้ในการเรียน					
19.การถ่ายทอดความรู้อย่างชัดเจน					
20.การสอนโดยภาพรวมของสื่อ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

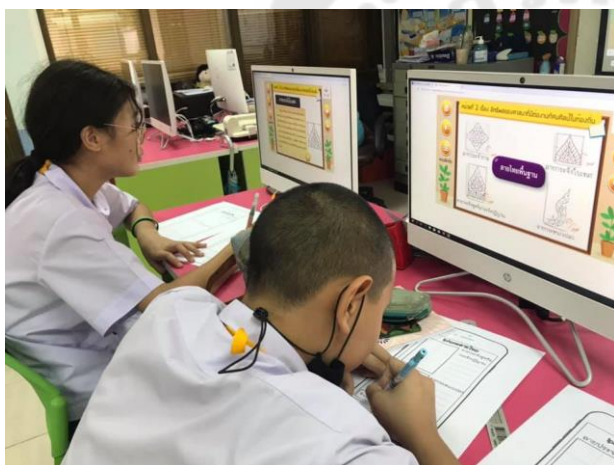
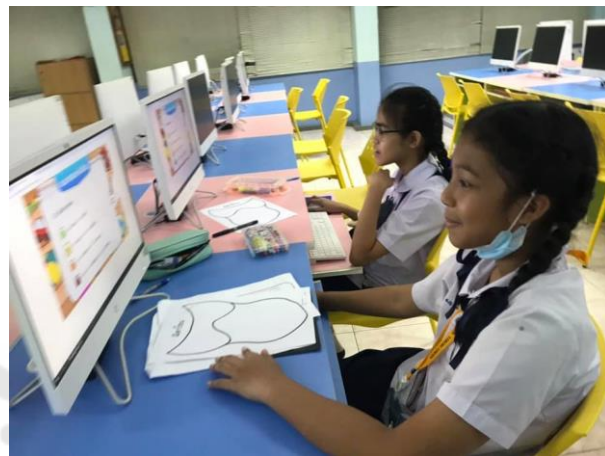
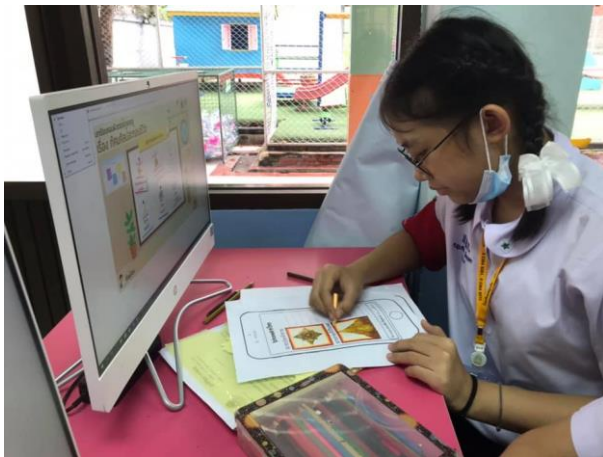


ภาคผนวก ญ

ภาพการทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต

ภาพการทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
เรื่อง ทศศิลป์สะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท



ภาพบรรยากาศการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท



ตัวอย่างผลงานนักเรียน



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	อภิญา สุขวัว
วัน เดือน ปี เกิด	23 ตุลาคม 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2555 การศึกษาระดับบัณฑิต เอกศิลปกรรมศาสตรศึกษา สาขาทัศน ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	576/63 ถนนสาธุประดิษฐ์ แขวงบางโพงพาง เขตยานนาวา กรุงเทพฯ 10120

