



การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE DEVELOPMENT OF ARTS ACTIVITIES TO PROMOTE LEARNING
ABOUT LOCAL HISTORY FOR PATOMSUKSA 6 STUDENT

วัชรีย์ เหล่าชัยพฤษ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ปฏิญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF ARTS ACTIVITIES TO PROMOTE LEARNING
ABOUT LOCAL HISTORY FOR PATOMSUKSA 6 STUDENT



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

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ของ

วัชรีย์ เหล่าชัยพุกฤษ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข)

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	วัชรีย์ เหล่าชัยพุกฤษ์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิทธิธรรม โรหิตะสุข

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง แบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ และการทดสอบที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลการเปรียบเทียบทางการเรียนด้วยการจัดการกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

คำสำคัญ : กิจกรรมศิลปะ การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

Title	THE DEVELOPMENT OF ARTS ACTIVITIES TO PROMOTE LEARNING ABOUT LOCAL HISTORY FOR PATOMSUKSA 6 STUDENT
Author	WATCHAREE LAOCHAIYAPRUEK
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Fitthidham Rohitasul

The purposes of this research are as follows: (1) to develop efficient art activities to promote local history learning and using activity-based learning management (Activity-Based Learning) of Prathom Suksa 6 students at Demonstration School of Dhonburi Rajabhat University, Samut Prakan, with efficiency according to a standard criterion of 80/80; (2) to compare the learning achievement of Prathom Suksa 6 students at Dhonburi Rajabhat University Demonstration School, Samut Prakan Province on local history; (3) to study the satisfaction of students in organizing art activities that promoted local history learning. Activity-based learning management was also used. The sample group used in the research were Prathomsuksa 6 students at Dhonburi Rajabhat University Demonstration School, Samut Prakan Province. The learning management plan on art activities to promote local history learning Bang Phli Ancient Market Community used activity-based learning management (Activity-Based Learning), six plans, totaling 12 hours, a learning achievement test on local history: Bang Phli Ancient Market Community and a questionnaire measuring the satisfaction of the learners on subject of visual arts. The statistics used to analyze the data were mean scores, standard deviation, process efficiency and a t-test. The results of the research were as follows: (1) the efficiency of art activity development to promote local history learning and using activity-based learning management (Activity-Based Learning) efficiency was higher than the specified criteria of 80/80; and (2) student satisfaction with learning management was at a high level.

Keyword : Art activities Activity-based learning management local history Bang Phli Ancient Market Community

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเกิดจากความเมตตาและความกรุณาอย่างดียิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ ที่ให้ความรู้และคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์และมีคุณค่ายิ่งต่อการทำปริญญาานิพนธ์ รวมทั้งให้คำปรึกษาพร้อมทั้งให้ความช่วยเหลืออยู่ตลอด คอยส่งเสริมและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง ประธานกรรมการการสอบปริญญาานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า คณะกรรมการสอบปริญญาานิพนธ์ทุกท่านที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ข้อคิดเห็นในการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์หลักสูตรศิลปศึกษาทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้อันเป็นพื้นฐานสำคัญและมีคุณค่ายิ่งในการทำปริญญาานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบพร้อมให้คำแนะนำในการจัดทำเครื่องมือในงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ไพรวรรณ จงรักดี ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมและให้ข้อมูลในการวิจัยอย่างดียิ่ง

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสุวิชัย เหล่าชัยพุกฤษ์ ที่เป็นผู้ให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัยและเป็นกำลังใจสนับสนุนด้วยดีเสมอมา ขอกราบขอบพระคุณครูอาจารย์ทุกท่านที่เคยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในทุกศาสตร์ทุกแขนง ขอขอบคุณครอบครัว คุณสามี ลูก ๆ ที่คอยเป็นกำลังใจ และทุก ๆ บุคคลที่มีส่วนช่วยให้งานวิจัยฉบับนี้ให้สำเร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณกัลยาณมิตรพี่น้องนิสิตปริญญาโท สาขาศิลปศึกษาทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือ เป็นแรงผลักดัน คอยให้คำปรึกษา และให้กำลังใจอยู่เคียงข้างข้าพเจ้าตลอดการทำปริญญาานิพนธ์

วิชัย เหล่าชัยพุกฤษ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตการทำวิจัย	5
เนื้อหาที่ใช้.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิด	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	8
การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)	11
ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน.....	11
ประเภทของกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	12
ขั้นตอนในการดำเนินจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน	14

กิจกรรมศิลปะ	16
ความหมายกิจกรรมศิลปะ	16
ประเภทของการจัดกิจกรรมศิลปะ	17
การศึกษาชุมชนตลาดน้ำบางพลี.....	19
ข้อมูลของตลาดน้ำโบราณบางพลี	19
ประวัติตลาดน้ำโบราณบางพลี.....	20
อัตลักษณ์ของชุมชนตลาดโบราณบางพลี	20
การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่.....	23
แนวทางการจัดการเรียนรู้	23
ข้อควรพิจารณาเกี่ยวกับการศึกษานอกสถานที่	25
ข้อดีของการศึกษานอกสถานที่.....	25
ข้อพึงปฏิบัติในการศึกษาธรรมชาติ.....	25
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	26
ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	26
การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	26
คุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบ.....	26
ความพึงพอใจ	27
ความหมายของความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้.....	27
แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ	27
การวัดความพึงพอใจ.....	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	30
ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย.....	30
เนื้อหาที่ใช้และระยะเวลาในการทดลอง.....	30

แบบแผนการวิจัย.....	31
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล	37
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	39
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	39
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย.....	44
ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80.....	44
การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)	46
กิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ.....	46
กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง	48
กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน.....	50
กิจกรรมที่ 4 ทศนศิลป์ในท้องถิ่น	51
กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมสร้างสรรค์ชุมชนตลาดโบราณบางพลี.....	52
ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณ บางพลี	54
ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity- Based Learning)	55
การสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้น	

ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ โดยมีผลงาน โดดเด่น ดังนี้.....	59
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	69
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	69
สมมติฐานของการวิจัย.....	70
ขอบเขตการทำวิจัย	70
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	71
การดำเนินการทดลอง	72
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	72
สรุปผลการวิจัย.....	72
การอภิปรายผล	73
ข้อเสนอแนะ.....	77
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	77
ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป	77
บรรณานุกรม	78
ภาคผนวก.....	81
ภาคผนวก ก	82
ภาคผนวก ข	84
ภาคผนวก ค	95
ภาคผนวก ง.....	103
ภาคผนวก จ	109
ภาคผนวก ฉ	139
ประวัติผู้เขียน.....	141



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 มาตรฐานและตัวชี้วัด สาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	9
ตาราง 2 รายการสอน	32
ตาราง 3 แสดงวัน เวลาและกิจกรรมที่ทำการทดลอง	37
ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)	45
ตาราง 5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้สถิติ T-Test แบบ Dependent Sample	54
ตาราง 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจจากการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)	55

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	36
ภาพประกอบ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	38
ภาพประกอบ 3 การเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ	46
ภาพประกอบ 4 การเรียนรู้นอกห้องเรียน กิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ	47
ภาพประกอบ 5 การเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง.....	48
ภาพประกอบ 6 การเรียนรู้นอกห้องเรียน กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง	49
ภาพประกอบ 7 การเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน	50
ภาพประกอบ 8 การเรียนรู้นอกห้องเรียน กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน	51
ภาพประกอบ 9 กิจกรรมที่ 4 ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต.....	52
ภาพประกอบ 10 กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์ชิ้นงานสื่อผสม หัวข้อ “ชุมชนตลาดโบราณบางพลี”	53
ภาพประกอบ 11 ภาพการศึกษาสถานศึกษาที่	58
ภาพประกอบ 12 ผลงานจำลองชุมชนริมน้ำ.....	59
ภาพประกอบ 13 ผลงานภาพถ่ายเล่าเรื่อง	60
ภาพประกอบ 14 ผลงานแผนที่เดินดิน ชุมชนตลาดโบราณบางพลี (แบบขยาย) A4	61
ภาพประกอบ 15 ผลงานแผนที่เดินดิน ชุมชนตลาดโบราณบางพลี (A3)	62
ภาพประกอบ 16 ผลงานภาพวาดทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต.....	63
ภาพประกอบ 17 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 1.....	64
ภาพประกอบ 18 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 2.....	65
ภาพประกอบ 19 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 3.....	66
ภาพประกอบ 20 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 4.....	67
ภาพประกอบ 21 การจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียน	68



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันสังคมไทยตกอยู่ในภาวะกระแสทุนนิยม พาณิชยกรรม และวัตถุนิยม ขาดความภาคภูมิใจในความเป็นไทยขาดความรักและความผูกพันกับท้องถิ่น การยอมรับในภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่นอันเป็นรากเหง้าไทยแต่เดิมมีน้อย ทุกวันนี้สังคมไทยได้หันไปรับวัฒนธรรมตะวันตกที่ไหลบ่าเข้ามาผ่านสื่อต่างๆ โดยปราศจากการเลือกสรรกลั่นกรอง จนเกิดการซึมซับตัดแปลง ละทิ้งวัฒนธรรมเดิมรับเอาวัฒนธรรมอื่นมาเป็นของตน เกิดการครอบงำทางวัฒนธรรม ในขณะที่เดียวกันก็สร้างค่านิยมและทัศนคติที่ขัดแย้งระหว่างคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่ สภาพวิถีชีวิตไทยเอกลักษณ์วัฒนธรรมที่ดั้งเดิมถูกเบียดเบียนและเปลี่ยนแปลง นำมาซึ่งปัญหาความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม คุณธรรมและปัญหาต่างๆ ในการรักษาคุณค่าวัฒนธรรมที่ดีไว้นั้น จำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งจะเป็นเครื่องมือสำคัญในอันที่จะทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจในคุณค่าที่แท้จริงของวัฒนธรรม มีทักษะ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่ดั้งเดิมสามารถสร้างสรรค์และเลือกสรร นำวัฒนธรรมไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม การจัดการศึกษาที่ทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม เข้าใจธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลง จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งแวดล้อม สามารถคิดจินตนาการ วิเคราะห์สถานการณ์และหาทางแก้ไขได้อย่างถูกต้องรู้จักเลือกรับและเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง และการไหลบ่าของวัฒนธรรมต่างชาติได้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545)

รอบทศวรรษที่ผ่านมา ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นทวีบทบาทมากขึ้นในสังคมไทย การศึกษาในระดับต่าง ๆ ให้ความสนใจกับการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้ความสำคัญกับการการศึกษาแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น โดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปีให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ได้แยกแยะประเภทหลักฐานที่ใช้ในการศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่นโดยใช้หลักฐานที่หลากหลาย รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และแยกแยะความแตกต่างระหว่างความจริงกับข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องราวในท้องถิ่น อันจะเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการต่อยอดความรู้ในการอธิบายความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างง่าย ๆ และนำเสนอข้อมูลจากหลักฐานที่หลากหลายในการทำความเข้าใจอดีต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จุดหมายของการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นก็คือ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์ ตีความ และเชื่อมโยงข้อมูล ผูกการวิพากษ์วิจารณ์โดยอ้างอิงเหตุผล ตลอดจน การนำเสนอผลงานและสร้างองค์ความรู้

ด้วยตนเอง จนนำไปสู่การเกิดคุณค่าด้านเจตคติและค่านิยมให้แก่ผู้เรียน ทั้งถิ่น และประเทศชาติต่อไป

การจัดการเรียนการสอนประวัติศาสตร์โดยภาพรวมของประเทศไทยไม่ได้เป็นไป ตามแนวทางหลักการที่กำหนดไว้ เนื่องจากวิธีการเรียนการสอนไม่เน้นกระบวนการให้ผู้เรียนได้พัฒนา ในด้านการคิดวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็น และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียน ขาดแหล่งข้อมูลในการแสวงหาความรู้และขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน ชุมชน และสิ่งแวดล้อม ปัญหาสำคัญเกี่ยวกับวิธีการเรียนการสอนประวัติศาสตร์อยู่ที่ผู้สอนมุ่งเน้นในการถ่ายทอดความรู้ ให้แก่ผู้เรียน ขาดกิจกรรมส่งเสริมการตีความและการสืบสอบทางประวัติศาสตร์ ด้วยเหตุนี้การ วัดผลจึงเน้นความสามารถในการท่องจำ กระบวนการเรียนการสอนแบบนี้ทำให้ได้ความรู้ในระดับ การรับเพียงอย่างเดียวแทนที่จะได้รับความรู้ในระดับสร้างสรรค์ (วินัย พงศ์ศรีเพียร, 2543)

การจัดการศึกษานอกห้องเรียน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณค่าในการขยายขอบข่าย ความคิด ความรู้ และเพิ่มพูนทักษะ บลูคิงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่ผสมผสานทำให้การเรียน ในห้องเรียนได้ผลสมบูรณ์ขึ้นอย่างแท้จริง ดังที่นักการศึกษาต่างประเทศและนักการศึกษาไทยได้ เสนอไว้พอสรุปคุณค่าและความสำคัญของการศึกษานอกห้องเรียน ได้ดังนี้

1. เพื่อเสริมทักษะการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ ภาษา ศิลปะ สังคมศึกษา การไป ศึกษาออกสถานที่นั้น เป็นการส่งเสริมกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น เพิ่มความสนใจที่จะเกิด ประโยชน์ต่อการเรียนวิทยาศาสตร์จากการสังเกต สำรวจ ทดลอง จดบันทึก เก็บข้อมูลและสรุปผล ความงดงามจากธรรมชาติจะช่วยให้เด็กฝึกการบรรยาย เขียนโคลงกลอนและวาดภาพจาก จินตนาการ ทำงานร่วมกัน ตลอดจนพบเห็นบุคคลที่มีอาชีพแตกต่างกัน ช่วยทำให้เข้าใจถึง บทบาททางสังคมและการดำรงชีวิตและความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคมได้เป็นอย่างดี (Mand, 1967) และช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วย (Ogundare, 2010)

2. เพื่อให้เกิดความเข้าใจของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การที่เด็กมี โอกาสขยายประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความชื่นชมความงดงามของ ธรรมชาติ รู้จักสิ่งแวดล้อมและเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม พืช สัตว์ที่ เกี่ยวข้องและไม่อาจแยกจากชีวิตมนุษย์ได้ (Hammerman, 1985, 1994, 2001)

3. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน การศึกษาจาก แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายนอกห้องเรียน เป็นการเรียนรู้จากสภาพจริงในลักษณะองค์รวมที่ไม่ได้จัด ขึ้นเพื่อทดแทนตำราเรียน แต่อยู่บนพื้นฐานของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียน โดยผ่านประสบการณ์ตรง ดังที่ทิสนา แคมมณี (2558) กล่าวว่า การไปทัศนศึกษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม

วัตถุประสงค์ เนื่องจากเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง โดยเรียนรู้จากสภาพความเป็นจริง มีการเชื่อมโยง ระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและสภาพที่แท้จริง เป็นการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นและชุมชนให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning: ABL) เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ไม่เน้นการท่องจำ และให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) เป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ ปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดความรับผิดชอบร่วมกัน มีวินัยในการทำงานและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็น ผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง สุทัศน์ เอกา (2557) การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning: ABL) เป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมที่เป็นแบบตั้งรับ (Passive Learning) เรียนรู้โดยการอ่าน ท่องจำ การฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมอื่นในขณะที่ครูสอน มาเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเอง เต็มความสามารถ ให้ฝึกทักษะการสื่อสาร การนำเสนอผลงานทางการเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ จะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90% (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์เขต 3, 2558)

แนวคิดในการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับผู้สอนและเด็กในการเรียนรู้ใน "ศิลปะ" (องค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ ความปลอดภัย ประวัติศาสตร์ศิลป์/สุนทรียศาสตร์ และการใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคในการสร้างผลงานศิลปะ) ซึ่งสาระสำคัญในการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็ก คือเด็กสามารถ "เชื่อมโยง" "ค้นหาตรวจสอบ" และ"ประยุกต์ ในแนวความคิดที่กว้างขวางจากการเรียนรู้ศิลปะแนวความคิดที่จะนำมาเชื่อมโยงในการสอนศิลปะที่จะนำเสนอจะเป็นแนวกว้างๆ ในการส่งเสริมเด็กให้เกิดการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะทั้งระยะสั้นและระยะยาวขึ้นอยู่กับการเน้นย้ำในสาระที่ผู้สอนต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากกระบวนการทางศิลปะ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะสามารถเชื่อมโยง ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ทั้งทางด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ วิทยาศาสตร์ ศิลปะจะเป็นตัว

เชื่อมโยงสร้างสรรค์จากความรู้ที่เป็นนามธรรมมาสู่รูปธรรมที่มองเห็นหรือจับต้องได้ (วิสูตร โพธิ์เงิน, 2561)

ชุมชนตลาดโบราณบางพลี เป็นหนึ่งในชุมชนที่ยังคงมีอัตลักษณ์ของชุมชนที่ชัดเจน ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งแสดงถึงความเป็นตัวตนของชุมชน ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของความเหมือนกันทั้งด้านวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่และเกิดการยอมรับร่วมกันของชาวชุมชนและมีการปฏิบัติสืบต่อกันมาจนเกิดเป็นวัฒนธรรมการดำรงชีวิตที่มีลักษณะเฉพาะของชุมชน และเป็นสิ่งที่ครอบคลุมวิถีการดำเนินชีวิตของชุมชน โดยอัตลักษณ์ของชุมชนคือ 1) มีวิถีชีวิตชุมชนแบบแม่ค้าชุมชนตลาดริมน้ำ ซึ่งเป็นวิถีชีวิตจริงที่ยังหลงเหลืออยู่ในสังคม 2) มีแบบแผนอาคารสถาปัตยกรรมแบบโบราณ 3) มีประเพณีรับบัว ซึ่งเป็นประเพณีเก่าแก่และมีเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย 4) มีหลวงพ่อโต อันเป็นที่เลื่อมใสและศรัทธาของประชาชน จากทั่วประเทศ ประดิษฐานอยู่ ณ วัดบางพลีใหญ่ใน 5) มีขนมพื้นบ้านและอาหารพื้นเมือง ได้แก่ ขนมสายบัว (มีขายในหน่วยงานประเพณีรับบัวเท่านั้น) ขนมกะลา และปลาสดแดดเดียว และ 6) มีการละเล่นพื้นบ้าน ได้แก่ การแข่งเรือมาดและการเล่นมวยทะเล (นิรมล ชมหวาน, 2557)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะศึกษาและพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยการศึกษาเรื่องราวประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของชุมชนตลาดโบราณบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เกิดทักษะทางด้านศิลปะ เกิดความเข้าใจ เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในชุมชนท้องถิ่นของตน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการวิจัยครั้งนี้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ที่สอดคล้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) บูรณาการกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชน ตระหนักถึงคุณค่าของชุมชนและงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น ผู้วิจัยใช้กิจกรรมศิลปะเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ส่งเสริมการสร้างสรรคความรู้ที่เป็นนามธรรมมาสู่รูปธรรม เพื่อช่วยพัฒนาการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แสวงหาความรู้ได้จากการเรียนรู้นอกห้องเรียน รวมถึงยังช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ให้มากขึ้น

ขอบเขตการทำวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง

คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จากทั้งหมด 3 ห้องเรียน เลือกมา 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน โดยจะมีนักเรียนกลุ่มเก่ง กลาง และอ่อนคนละกัน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
2. ตัวแปรตาม แบ่งเป็นดังนี้
 1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
 3. ความพึงพอใจของผู้เรียน

เนื้อหาที่ใช้

คือ เนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

โดยจัดแบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

1. กิจกรรมชุมชนริมน้ำ
(เนื้อหาที่ใช้ ประวัติความเป็นมาของชุมชนตลาดโบราณบางพลี)
2. กิจกรรมภาพเล่าเรื่อง
(เนื้อหาที่ใช้ เทคนิคการถ่ายภาพ เรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพ)
3. กิจกรรมแผนที่เดินดิน
(เนื้อหาที่ใช้ การวาดแผนผัง แผนที่ ภาพประกอบ)
4. กิจกรรมทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต
(เนื้อหาที่ใช้ ประเภทของงานศิลปะ Visual art)
5. กิจกรรมสร้างสรรค์ชุมชนโบราณตลาดบางพลี
(เนื้อหาที่ใช้ ศิลปะสื่อผสม)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอน ที่ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านประสบการณ์ตรง เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วม ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based- Learning) ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มี 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2)) ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3) ขั้นผลสะท้อนกลับ 4) ขั้นประเมินผล ซึ่งครูผู้สอนมีหน้าที่แนะนำ แนะนำแนวทางให้กับนักเรียน และแสวงหาวิธีการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

2. กิจกรรมศิลปะ หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยจัดทำเป็นกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยจัดทำเป็นรายวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ซึ่งในแต่ละแผนประกอบไปด้วย ผลการเรียนรู้

ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมและกระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อและแหล่งการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

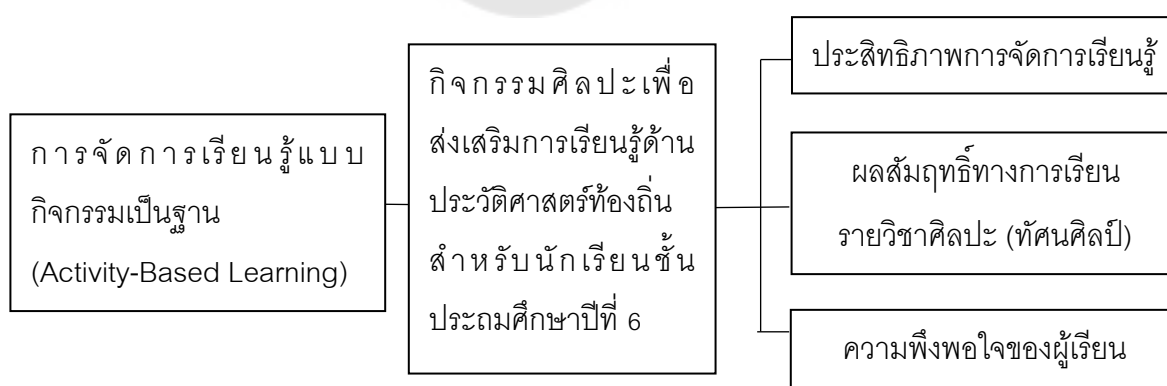
3. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หมายถึง การศึกษาเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของชุมชนตลาดโบราณบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

4. การศึกษานอกสถานที่ หมายถึง การนำนักเรียนไปศึกษา ค้นคว้า ความรู้ทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของชุมชนตลาดโบราณบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้เป็นแนวทางในการเรียนรู้ของนักเรียน

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ที่ได้รับหลังจากเรียนกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ซึ่งพิจารณาจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นข้อสอบปรนัย โดยวัดจากความรู้ความเข้าใจใน เนื้อหาหลังจากศึกษาบทเรียนแล้ว และวัดผลสัมฤทธิ์จากผลงานปฏิบัติของนักเรียน

6. ความพึงพอใจ หมายถึง ความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น และประเมินได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจ มี 4 ด้าน ประกอบไปด้วย ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน และด้านการวัดผลและประเมินผล

กรอบแนวคิด



สมมติฐานของการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
3. กิจกรรมศิลปะ
4. การศึกษาชุมชนตลาดน้ำบางพลี
5. การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
7. ความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จัดเป็น 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 3 สาระ คือ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ สาระที่ 2 ดนตรี และสาระที่ 3 นาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการ ทางศิลปะเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียน แสดงออกอย่างอิสระในศิลปะ แขนงต่างๆ สำหรับสาระสำคัญของรายวิชาทัศนศิลป์ มีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์ จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้ง สามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง ทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

นอกจากนั้น กรมวิชาการได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้ รู้ และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วนความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสมในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งาน สื่อผสม งานวาดภาพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และ

ภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่แตกต่างกัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลดและเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจนรู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคมและเข้าใจบทบาทของงานทัศนศิลป์ ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของ ความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนา และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ ในท้องถิ่น ซึ่งได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) เพื่อให้การสอนของครูบรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลาง จึงมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สำหรับเป็นแนวทางให้ครูในการจัดการ เรียนการสอนของแต่ละระดับชั้น สาระการเรียนรู้กลุ่มสาระทัศนศิลป์ มาตรฐานและตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 มาตรฐานและตัวชี้วัด สาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
ศ.1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ วิพากษ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ระบุสีคู่ตรงข้าม และอธิบายเกี่ยวกับการใช้สีคู่ตรงข้ามในการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ 2. อธิบายหลักการจัดขนาดสัดส่วน ความสมดุลในการสร้างงานทัศนศิลป์ 3. สร้างงานทัศนศิลป์ จากรูปแบบ 2 มิติเป็น 3 มิติ โดยใช้หลักการของแสงเงาและน้ำหนัก 4. สร้างสรรค์งานปั้นโดยใช้หลักการเพิ่มและลด 5. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้หลักการของรูปและพื้นที่ว่าง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. วงสีธรรมชาติและสีคู่ตรงข้าม 2. หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุลในงานทัศนศิลป์ 3. งานทัศนศิลป์ รูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ 4. การใช้หลักการเพิ่มและลดในการสร้างงานปั้น 5. รูปและพื้นที่ว่างในงานทัศนศิลป์

ตาราง 1 (ต่อ)

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
	6. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้ามหลักการจัดขนาดสัดส่วนและความสมดุล	6. การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้าม หลักการจัดขนาด สัดส่วนและความสมดุล
	7. สร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพแผนผังและภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง	7. การสร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ
	8. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ	8. การประยุกต์ใช้ทัศนธาตุ และ หลักการออกแบบสร้างงาน ทัศนศิลป์
	9. วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบเนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และผู้อื่น หรือของศิลปิน	9. การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหา และคุณค่าในงานทัศนศิลป์
	10. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย	10. การใช้เทคนิค วิธีการที่หลากหลาย สร้างงาน ทัศนศิลป์ เพื่อ สื่อความหมาย
	11. ระบุนาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพนั้นๆ	11. การประกอบอาชีพทาง ทัศนศิลป์
	12. เลื่องงานทัศนศิลป์ โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม และนำไปจัดนิทรรศการ	12. การจัดนิทรรศการ

ตาราง 1 (ต่อ)

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล	1. บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม 2. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น 3. ระบุ และบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ ของบุคคล	1. บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิต และสังคม 2. อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ ในท้องถิ่น 3. อิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น ที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์

ที่มา: กรมวิชาการ (2545)

สรุปได้ว่ามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระศิลปะมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้าน ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง สามารถแสดงออกทางศิลปะอย่างสร้างสรรค์ ด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย เข้าใจคุณค่า ของงานทัศนศิลป์ ที่มีผลต่อชีวิตและสังคม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ความศรัทธาทางศาสนา และเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ที่กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากการฟังบรรยายอย่างเดียว หรือสร้างประสบการณ์ ผ่านการลงมือทำ การสังเกต ได้สนทนากับตนเองและผู้อื่นผ่านรูปแบบหรือเทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ทั้งรายบุคคลหรือแบบกลุ่ม โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ เวลา และผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง

ภัทรสร นรเหรียญ (2562) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจ ในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการเล่นเกม กิจกรรมกลุ่ม รวมถึงเรียนผ่านประสบการณ์ คุณครูทำหน้าที่เป็นนักออกแบบกิจกรรมโดยการ จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการ วางแผนการใช้สื่อที่ดีผู้เรียนจะเรียนอย่างมีความสุข มีการพัฒนาไปด้วยความมั่นใจ

ปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และ บทบาทในการเรียนรู้ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจ และเกิด ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้โดยการลง มือทำ (Learning by doing) อันเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ได้รับการพิสูจน์ว่าทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ คงทนและมีประสิทธิภาพ

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน (2565) หลักการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน จึงยึดหลักการจัดการ เรียนรู้ 1) ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ค้นคว้าหา ความรู้ ด้วยตนเอง 2) ทุกคนในกลุ่มเป็นผู้ปฏิบัติ ลงมือทำกิจกรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่ง กันและกัน 3) กิจกรรมที่นำมาใช้มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน สนุกและน่าสนใจ และ 4) ครูเป็นผู้จัด กระบวนการเรียนรู้ เป็นพี่เลี้ยง ผู้อำนวยการความสะอาด และนักออกแบบกิจกรรม

จากการศึกษาความหมายของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง ค้นหา ความรู้ด้วยตนเอง เน้นการทำงานแบบกระบวนการกลุ่ม ทุกคนในกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและ ครูจะเป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ ผู้อำนวยการความสะอาดและออก กิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างคงทนและมีประสิทธิภาพ

ประเภทของกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง ประเภทของกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

Deepa Awasthi (2014) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมออกเป็น 3 แบบ ดังนี้

1. กิจกรรมที่เน้นการค้นพบ (Exploratory) ทั้งในด้านความรู้ในทัศน์ และทักษะ
2. กิจกรรมที่เน้นการสร้างความรู้ (Constructive) เป็นการได้รับประสบการณ์ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน
3. กิจกรรมที่เน้นการแสดงออกทางความคิด (Expressive) โดยจะเน้นไปที่การ อภิปรายและการนำเสนองาน

ทศนา แชมมณี (2545) ได้อธิบายการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับ หลักการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมกลุ่ม สามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. ประเภทการสอนโดยใช้เกม (Game)

เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้บทเรียนอย่างสนุกสนาน ไม่เกิดความเครียดมากเกินไป และยังเป็นการทำทหายความสามารถ ซึ่งการสอนรูปแบบนี้เป็นการสอน ที่ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมกันอย่างทั่วถึง เนื่องจากไม่ว่านักเรียนคนใดก็สามารถเข้าถึง การเล่นเกมที่ครูจัดขึ้นมาได้ ซึ่งประเภทของเกมมีอยู่ด้วยกัน 3 แบบ นั่นคือ 1) เกมที่ไม่ต้องแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม โดยเป็นการวัดความถูกต้องของผู้เล่นคนนั้นๆ กับ ความถูกต้องของเนื้อหา 2) เกมที่เป็นการแข่งขัน เป็นลักษณะที่แข่งขันกันเพื่อความสนุกสนานที่ได้ ทั้งคะแนนในเกมและความรู้ความเข้าใจที่เพิ่มมากขึ้นและ 3) เกมแบบจำลองสถานการณ์ เป็นการจำลองสถานการณ์ต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งอาจเป็นสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์ที่ครูสร้างเงื่อนไขในการเรียนรู้โดยในการเรียนโดยใช้เกมนี้ จะต้องตั้งจุดประสงค์ของการเรียนรู้ขึ้นมา เสียก่อนเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ในการเรียน มีกติกาที่ครอบคลุมและชัดเจน ชี้แจงวิธีการเล่น และผลการเล่นเกมเพื่อนำไปสรุปการเรียนรู้ข้อดีของการใช้เกมคือนักเรียนสามารถเห็นผลลัพธ์ได้ เชิงประจักษ์ และสามารถทำความเข้าใจเพิ่มเติมได้ทันที

2. ประเภทการสอนโดยบทบาทสมมติ (Role Play)

เป็นการให้นักเรียนได้จำลองบทบาทสมมติกับสถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้นที่มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง สิ่งที่นักเรียนแสดงออกมาจะเป็นการแสดงออกถึงวิธีการคิด ความเข้าใจกับเรื่องราวหรือเนื้อหานั้นๆ โดยครูจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ขึ้นมาก่อน เพื่อให้เริ่มทำการสอนเกี่ยวกับบทเรียนนั้นๆ และทำการหย่อนเรื่องราวที่น่าสนใจและชวนให้นักเรียนได้ลองนำตัวเองเข้าสู่สถานการณ์นั้นๆตามไปด้วย และทำการเลือกผู้แสดงที่จะทำการถ่ายทอดเรื่องราวนั้น และครูจะวิเคราะห์และอภิปราย ข้อดีของการสอนลักษณะนี้คือ ช่วยพัฒนาการตัดสินใจและการเผชิญสถานการณ์ที่หลากหลาย

3. ประเภทการสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case)

เป็นการให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องราวตัวอย่างที่ครูหยิบยกหรือสร้างขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำการศึกษา และตอบคำถามจากประเด็นเหล่านั้น นำผลคำตอบ มาวิเคราะห์ ซึ่งข้อดีของการใช้กรณีตัวอย่างเป็นการช่วยพัฒนาระบบความคิด เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ ฝึกการแก้ปัญหาและพร้อมรับมือกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นได้ อย่างเป็นระบบมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อื่น

4. การใช้กลุ่มย่อยในการสอนหรือการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย (Small Group Discussion)

เป็นการเรียนที่ครูเปิดประเด็นในการเรียนที่ตั้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ขึ้นมาเรียบร้อยแล้ว และนำไปให้นักเรียนได้พูดคุย เปิดประเด็นปัญหาหลากหลายมุมมอง แสดงความคิดเห็นของตนเอง และรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในวงสนทนาเพื่อนำมาอภิปราย และสรุปเป็นความเข้าใจของกลุ่ม ซึ่งการเรียนรู้นี้ ทำให้การเรียนรู้ของทุกคนขยายมากขึ้นและมีมุมมองที่กว้างขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ประเภทของกิจกรรมสำหรับการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน สามารถแบ่งได้ 3 แบบ นั่นคือ 1. กิจกรรมที่เน้นการค้นพบ 2. กิจกรรมที่เน้นการสร้างความรู้และ 3. กิจกรรมที่เน้นการแสดงออกทางความคิด นอกจากนี้ยังมีรูปแบบกิจกรรมอื่นๆ เช่น การสอนโดยใช้เกม (Game) การสอนโดยบทบาทสมมติ (Role Play) การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case) เป็นต้น ควรเลือกใช้รูปแบบที่สามารถนำไปเชื่อมโยงกับบทเรียนและคำนึงถึงความเหมาะสมในการนำไปปรับใช้ได้ตามความเหมาะสมและขึ้นอยู่กับชั้นเรียนเป็นสำคัญ

ขั้นตอนในการดำเนินจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน

นฤมล มณีงาม (2547) ได้เสนอการจัดกิจกรรมโดยใช้วิธีดำเนินการจัดการเรียนรู้ตาม หลักการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคม ดังนี้

1) ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ เป็นการให้ความรู้ เพื่อปูพื้นฐานความรู้ และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ ต้องการที่จะศึกษาเรื่องดังกล่าว โดยใช้วิธีการสนทนา การใช้คำถาม นำการเล่น เกม การอภิปรายกลุ่ม ทำกิจกรรมกลุ่ม การศึกษาความรู้จากเอกสาร ฯลฯ

2) ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นที่ผู้เรียนระบุหรือกำหนดขอบเขตของการศึกษา เพื่อเรียนรู้แล้วทำการศึกษา สำรวจ และระบุสภาพปัญหาและความต้องการ โดยเลือกกิจกรรมที่จะรับใช้สังคมจากนั้นผู้เรียนวางแผนการรับใช้สังคมในกิจกรรมที่เลือก

3) **ขั้นปฏิบัติการ** เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการรับใช้สังคมตามแผนปฏิบัติการที่กำหนดไว้

4) **ขั้นผลสะท้อนกลับ** เป็นขั้นที่ผู้เรียนคิด วิเคราะห์เหตุการณ์และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น ในขณะที่ปฏิบัติการรับใช้สังคม สร้างข้อสรุป และนำเสนอผลงานจากการปฏิบัติการรับใช้สังคม

NSCALL (2006) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็นฐานโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. **ขั้นนำ** คือการระบุบทบาทหน้าที่ของนักเรียน กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียน

2. **ขั้นศึกษาและอภิปราย** โดยให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่ครูได้จัดเตรียมให้ และนำมาอภิปรายร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. **ขั้นกิจกรรม** แบ่งกลุ่มผู้เรียนและทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่จัดไว้

4. **ขั้นผลสะท้อนจากกิจกรรม** ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดและองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

5. **ขั้นประเมินผล** ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนมาทั้งหมด

Lijanporn & Khlaisang (2015) ระบุถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 4 ขั้น ได้แก่

1. **ขั้นการกระตุ้นและให้ประสบการณ์** ครูทบทวนและสำรวจความรู้เดิมของนักเรียน

2. **ขั้นการให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ** ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาบทเรียนใหม่ และทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่จัดไว้

3. **ขั้นผลสะท้อนกลับ** ผู้เรียนคิดวิเคราะห์สถานการณ์และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรม และนำเสนอผลงานของตนเอง

4. **ขั้นการประเมินผล** ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน (2564) ได้เสนอขั้นตอนการสอนกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) “DEECE” 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 **สร้างความสนใจ (Draw attention)** เป็นการกระตุ้นความและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน โดยการใช้คำถาม ภาพประกอบ หรือ Clip เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพื่อเสริมประสบการณ์รู้เดิม และเชื่อมโยงสู่ประสบการณ์ใหม่

ขั้นที่ 2 ให้ประสบการณ์ (Experience learning) ให้ความรู้เนื้อหาสาระที่จะสอนแก่ผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ปฏิบัติกิจกรรม (Engage in activities) จัดกิจกรรมเรียนรู้ผ่านเกม การแข่งขัน ที่มีกฎ กติกา เงื่อนไข มีการเก็บคะแนน แต้ม แบบเดี่ยว คู่ ทีม

ขั้นที่ 4 สร้างความรู้ใหม่ (Construct new knowledge) ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ออกแบบภาระงาน ชิ้นงาน ตามที่กำหนดเกี่ยวกับหัวข้อที่ศึกษา ให้น่าสนใจและสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange knowledge) ผู้เรียนนำเสนอ ภาระงาน ชิ้นงาน ตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ นั้น ๆ

ขั้นที่ 6 ประเมินผล (Evaluate outcomes) ผู้เรียนอภิปราย ประเมินและแสดงความคิดเห็น วิพากษ์ถึงภาระงาน ชิ้นงานเกี่ยวกับกิจกรรม วิธีการ สื่อ และวิธีวัดและประเมินผลของตนเองและของเพื่อน พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขผลงานของตนเองให้ดียิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนด้วยกิจกรรมเป็นฐานผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาเป็นขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ครูใช้ประสบการณ์เดิมของนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะเป็นผู้ทบทวนและสำรวจความรู้เดิม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้
2. ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ผู้สอนออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำงานร่วมกัน โดยเป็นทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม
3. ขั้นผลสะท้อนกลับ ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดและความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมด้วยการคิดวิเคราะห์สถานการณ์และกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรม และนำเสนอผลงาน
4. ขั้นประเมินผล การประเมินผลจากสิ่ง que ผู้เรียนได้เรียนมา

กิจกรรมศิลปะ

ความหมายกิจกรรมศิลปะ

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้ให้ความหมายของกิจกรรมศิลปะ หมายถึง การจัดประสบการณ์ทาง ศิลปะให้แก่ผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ทักษะคิด ความคิด และรูปแบบพฤติกรรม โดยมุ่งส่งเสริมลักษณะนิสัยไปในทางที่ดีพร้อมกันในทุกๆ ด้าน ประกอบกับมีความเจริญงอกงามในทางสร้างสรรค์และส่งเสริมความเจริญเติบโตตามวุฒิภาวะอย่างสูงสุด ซึ่งในการสอนศิลปะแนวใหม่ ตั้งอยู่บนฐานของจิตวิทยาว่าด้วยการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสแสดงออกตามความคิดสร้างสรรค์ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ เสริมแรงให้เด็กเกิด

พัฒนาการรับรู้ จากผลงานที่ได้ประดิษฐ์ขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต เกิดทักษะและความเข้าใจ ต่อยอดสู่การนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดผลประโยชน์ในชีวิตประจำวัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537)

นิรมล ตีรณสาร สวัสดิบุตร ได้อธิบายว่า กิจกรรมศิลปะ เป็นส่วนประกอบสำคัญ อย่างยิ่ง ของการเรียนการสอนวิชาศิลปะศึกษา เพราะหากไม่มีกิจกรรมศิลปะเป็นสื่อ ก็จะไม่มีการ เรียนการสอนวิชาศิลปะศึกษา ซึ่งครูเป็นผู้บ่อนกิจกรรมศิลปะให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการ สอนศิลปะศึกษา นั่นคือ การใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อเป็นสื่อให้นักเรียนสู่การเรียนการสอน (นิรมล ตีรณสาร สวัสดิบุตร, 2525)

เลิศ อำนันทนะ ได้อธิบายว่า กิจกรรมศิลปะเป็นแนวทางเดียว ที่ส่งเสริมให้เด็กได้ แสดงออกอย่างเสรีด้านการพัฒนาความคิดริเริ่ม กับการทดลองด้วยวัสดุนานาชนิดและสามารถ ประสบความสำเร็จได้ง่ายกว่าวิชาอื่นๆ ในหลักสูตร ซึ่งการแสดงออกทางศิลปะของเด็กนั้น จะ ประสบความสำเร็จหรือไม่ย่อมขึ้นอยู่กับวัสดุและอุปกรณ์การเรียนต่างๆ ว่ามีความพึงพอใจ เพียงใด เด็กควรได้รับการส่งเสริมจากครูผู้สอนและผู้ปกครอง เพื่อสนับสนุนการแสดงออกด้วยการ สำรวจ ทดลอง และค้นคว้ากับวัสดุต่างๆ อย่างกว้างขวาง และจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ไว้อย่างครบ ครัน (เลิศ อำนันทนะ, 2535)

กุลยา ตันติผลาชีวะ กล่าวว่า การจัดกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็ก ได้สำรวจ ค้นพบและได้ทดลองกับสื่ออุปกรณ์ทางศิลปะ ซึ่งช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดรวบ ยอดพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ จากการสังเกตและประเมินภาพ ครูจึงมีบทบาทใน การวางแผนเตรียมกิจกรรมต่างๆ ให้พร้อม ควรให้คำแนะนำเพียงเล็กน้อย ให้เด็กค้นพบ กระบวนการทางศิลปะด้วยตนเอง โดยการทดลองใช้อุปกรณ์ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็ก ทำงานด้วยความพึงพอใจและเป็นอิสระ เสริมสร้างการเรียนรู้ทางศิลปะ และบูรณาการความรู้ที่ เกี่ยวข้อง ครูควรกระตุ้นจินตนาการของเด็กพร้อมสนับสนุนให้เด็กแสดงออกทางความคิดอย่าง สร้างสรรค์ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2551)

จากความหมายของกิจกรรมศิลปะข้างต้น สรุป รวบยอดได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็น การแสดงออกทางความสามารถด้านศิลปะ เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ทักษะคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์ ผ่านผลงานศิลปะ ซึ่งศิลปะเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้สึกและความเข้าใจที่ ผลึกอยู่ในจิตใจได้ดีกว่าวิธีอื่นๆ

ประเภทของการจัดกิจกรรมศิลปะ

การจัดกิจกรรมศิลปะให้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง เกิดทักษะ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคการปฏิบัติงานที่หลากหลาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รวบรวม

ความคิด จินตนาการ ประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์แสดงออกมาโดยผ่านสื่อทางศิลปะ เพราะผลงานที่เป็นรูปธรรม ทำให้ผู้เรียนคิดและแก้ปัญหาเป็น อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ ที่เป็นระบบระเบียบและเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ซึ่งจะสามารถเชื่อมโยง ต่อไปเป็น นิสัยทำให้ผู้เรียนมีคุณภาพในสังคม (วุฒิ วัฒนสิน, 2541) จำแนกแกนศิลปะปฏิบัติหรือประเภท ของกิจกรรมได้ดังนี้

1. กิจกรรมประเภทจิตรกรรม เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิค วาดเส้น ระบายสีเพื่อให้เกิดรูปร่าง รูปทรง ซึ่งอดีตมักมีลักษณะเป็นงาน 2 มิติ โดยใช้กระดาษ ผ้าใบ พู่กัน แปรง และสี เป็นต้น แต่ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาทั้งลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ

2. กิจกรรมศิลปะประเภทภาพพิมพ์ งานศิลปะอันเกิดจากการออกแบบการใช้ เส้นลวดลาย สี แสงเงา รูปแบบ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ลงบนแม่พิมพ์ จากนั้น จึงถ่ายทอดจากแม่พิมพ์ไปสู่กระดาษ หรือวัสดุรองรับอื่นๆ ผลงานภาพพิมพ์จึงต่างจากผลงาน จิตรกรรม ซึ่งได้รับการถ่ายทอดจากการแสดงออกโดยตรงในขณะที่ผลงานภาพพิมพ์เป็นผลงาน ที่ถ่ายทอดจากสองแม่พิมพ์

3. กิจกรรมศิลปะประเภทประติมากรรม ผลงานศิลปกรรม 3 มิติ ที่เกิดจากการ บั้นการ แกะสลัก การหล่อ การปะ การเชื่อมหรือการผสมผสานวิธีการต่างๆ เข้าด้วยกันเป็นต้น

4. กิจกรรมศิลปะประเภทการประดิษฐ์ เป็นการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ในการ สร้างสรรค์ผลงาน มีรูปแบบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ผสมผสานกันของเทคนิคต่างๆ ออกมาเป็น ผลงานศิลปะประดิษฐ์

กิจกรรมทัศนศิลป์หรือกิจกรรมศิลปะ สามารถจำแนกประเภทเป็น 3 ประเภท ใหญ่ๆ คือ (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2545)

1. กิจกรรมศิลปะ 2 มิติ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นระนาบ บน วัสดุต่างๆ โดยใช้วิธีการวาดเส้น ระบายสี พิมพ์หรือกดทับให้เป็นสี หยดสี ปะติดด้วยกระดาษ สี เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมศิลปะประเภทนี้ได้แก่ การวาดภาพด้วยนิ้วมือ หรือมือ การวาดภาพด้วย เส้นด้าย ดินสอสี สีเทียน สีฝุ่น สีน้ำ สีโปสเตอร์ ผลงานจะเป็นระนาบและมิติของความ กว้างขวาง

2. กิจกรรมศิลปะ 3 มิติ หมายถึงกิจกรรมที่ให้เด็กมุ่งสร้างผลงานให้มีลักษณะ ลอยตัว นูนหรือเว้าไปในพื้น มีลักษณะเป็นรูปทรง โดยใช้วัสดุและกลวิธีการต่างๆ ที่เหมาะสมกับ วัสดุ นั้นๆ เช่นการปั้นทราย ดินน้ำมัน แป้ง การสาน การพับกระดาษ โดยประกอบวัสดุต่างๆ เข้า ด้วยกันซึ่งเป็นกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อน สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ง่ายและเสียงต่ออันตราย ผลงานที่ ได้จะสามารถมองเห็นได้หลายทิศหลายทางสัมผัสจับต้องได้ เช่น การปั้น รูปแกะสลัก เป็นต้น

3. กิจกรรมผสมผสาน 2 และ 3 มิติ หมายถึงกิจกรรมที่สร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุ และ กลวิธีทางการทำกิจกรรมศิลปะ 2 และ 3 มิติรวมเข้าด้วยกัน เช่น ใช้สีโปสเตอร์ระบายรูปบน ดินเหนียว

การศึกษาชุมชนตลาดน้ำบางพลี

ข้อมูลของตลาดน้ำโบราณบางพลี

1.1 ข้อมูลทางกายภาพ

จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา ตอปลายสุดของแม่น้ำเจ้าพระยา และเหนืออ่าวไทย ระหว่างเส้นรุ้งที่ 13 – 14 องศาเหนือ และเส้นแวงที่ 100 - 101 องศาตะวันออก มีเนื้อที่ประมาณ 1,004,092 ตร.กม. ไร่ ตั้งอยู่ภาคของประเทศไทย ห่างจาก กรุงเทพฯ ไปทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ประมาณ 29 กม.

1.2 สภาพทั่วไปของตำบล

สภาพพื้นที่เป็นที่ราบกลุ่มดินอุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การทำเกษตร ทำนาข้าว ทำสวน เลี้ยงปลา มีคลองสำโรงเป็นคลองสำคัญ ซึ่งแยกจากแม่น้ำเจ้าพระยา และมีคลองซอยต่าง ๆ มากมาย ปัจจุบันเนื่องจากการขยายตัวของเมือง ทำให้สภาพพื้นที่เปลี่ยนไปจากท้องนากลายเป็นโรงงานอุตสาหกรรม อาคารพาณิชย์ และบ้านจัดสรร

1.3 อาณาเขตตำบล

ทิศเหนือ ติดต่อกับ ต.ราชาเทวะ ทิศใต้ติดต่อกับ ต.บางปลา และ ต.แพรกษา ทิศตะวันออก ติดต่อกับ ต.บางโหลง ทิศตะวันตก ติดต่อกับ ต.บางแก้ว จ.สมุทรปราการ

1.4 ประวัติความเป็นมา

ตำบลบางพลีใหญ่ กำเนิดของคำว่าบางพลี เพี้ยนมาจากคำว่า “บัตร์พลี” หรือ เครื่องเช่น สังเวศ เมื่อ พ.ศ. 2041 สมัยอยุธยาในรัชการสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 (พ.ศ. 2034 – 2072) ได้โปรดให้ ขุดลอกคลองสำโรง พบเทวรูปสำริด 2 องค์ ที่คลองทับนาง มีจารึกชื่อว่าพญาแสนตา และมหาสังขกร ได้มีพิธีนำบัตร์พลี บวงสรวงสังเวศเทวรูป จึงเรียกตำบลนั้นว่า “ที่ทำบัตร์พลี” นาน ๆ เข้าเลยเพี้ยนเป็น “บางพลี” ในสมัยก่อนนั้นชาวบ้านส่วนใหญ่มีอาชีพทำนา จะปลูกโรง มุงด้วยจาก เรือนใต้ถุนสูงนั้น มาปลูกกันภายหลัง เนื่องจากมีชุมชุมมาก ทั้งคน และควาย จะต้องอยู่โรงเดียวกัน พอตกเย็นต้องก่อไฟ สุมควันไล่ยุงในโรงเสียก่อน

สมัยนั้นชาวบ้านลำบากมาก ชาวนาก็มักกลับไปอยู่บ้านสวน พอใกล้หน้าเกี่ยวก็พากัน มาเก็บเกี่ยวเสร็จก็ขนข้าวกลับบ้าน ส่วนใหญ่จะใช้เรือพายแจวเป็นพาหนะในการติดต่อ

ค้าขายต่างๆ ชาวบ้านส่วนใหญ่แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ คนไทย รามัญ และคนลาว ทุกคนจะเสมือนเป็นญาติกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อยู่ร่วมกันอย่างอบอุ่น

ประวัติตลาดน้ำโบราณบางพลี

ตลาดโบราณบางพลี เป็นตลาดเก่าแก่ตลาดหนึ่งที่ยังคงสภาพเดิมอยู่ มีความยาวประมาณ 500 เมตร พื้นตลาดเป็นพื้นไม้สามารถเดินติดต่อกันได้ มีอายุประมาณ 156 ปี สันนิษฐานจากประวัติศาสตร์ คนจีนมาตั้งถิ่นฐานที่บางพลี เมื่อ พ.ศ.2400 เดิมชื่อ “ตลาดศิริโสภณ” ตลาดน้ำบางพลี ถือเป็นชุมชนใหญ่ชุมชนหนึ่งและรุ่งเรืองมากในอดีต เป็นตลาดขนส่งสินค้า และผู้โดยสาร จากภาคตะวันออก ชายฝั่งทะเลสู่กรุงเทพฯ การเดินทางในสมัยก่อนใช้การแจว พายและแล่นไป การค้าขายมี ทั้งบนตลาด และในลำคลอง ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวตลาดเรียบง่าย

ตลาดน้ำบางพลีถือเป็นตลาดน้ำประวัติศาสตร์แห่งหนึ่ง มีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและมีวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมสิ่งสมอยู่มาหลายศตวรรษที่พื้นฟูให้เยาวชนรุ่นหลังได้ศึกษาและหวงแหน วัฒนธรรมเก่าแก่ของบรรพบุรุษสืบต่อไป โดยมีการกล่าวถึงพื้นที่ย่านตลาดน้ำบางพลีอีกครั้งในนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่ ในยุครัตนโกสินทร์ที่ 1 พ.ศ.2350

“ ถึงบางพลีมีเรือนอารามพระ
 คุระกะดาชทางไกลไปกลางทุ่ง
 เป็นเลนลุ่มลึกเหลวเพียงเอนพุง
 ต้องลากจูงจ้ำควายอยู่รายเรียง
 ดูเรือแพแอดอ้อยัดเยียด
 เข้าเบียดเสียดแทรกกันสนั่นเสียง
 แกวตะกูดกะทะประกะเซียง ”

ได้อธิบายว่า ในบริเวณตลาดน้ำบางพลีมีผู้คนเข้ามาอาศัยอยู่ในพื้นที่เกิดเป็น แหล่งที่อยู่อาศัย แหล่งเพาะปลูก และมีกิจกรรมการค้าทางน้ำ (นิราศเมืองแกลง, พระสุนทรโวหาร, 2350) มีเรือสินค้าของบรรดาพ่อค้าแม่ค้าต่างเบียดเสียดกันอยู่เต็มบริเวณผืนท้องน้ำ ซึ่งแสดงให้เห็น ถึงความเป็นย่านศูนย์กลางทางการค้าในบริเวณละแวกย่านตลาดน้ำบางพลี

อัตลักษณ์ของชุมชนตลาดโบราณบางพลี

1. ชุมชนตลาดโบราณบางพลียังคงมีวิถีชีวิตแบบชุมชนตลาดริมน้ำ ทำให้เห็นถึงความ เป็นอยู่ที่ยังคงดำรงอยู่ในชุมชน ไม่ได้เกิดการสร้างขึ้นใหม่ จะเห็นได้จากชาวชุมชนยังคงมี การตั้งบ้านเรือนอยู่ริมคลองลำโรง ยังมีการใช้เรือในการเดินทางและพายเรือขายของของชาวบ้าน

ในระแวกนั้น ยังมีการใช้ประโยชน์จากคลองสำโรง มีการช่วยเหลือและพึ่งพาอาศัยกันภายใต้การอยู่ร่วมกันทางวัฒนธรรมระหว่างไทยและจีน จึงเป็นวิถีชุมชนที่ยังคงลักษณะเฉพาะตัว

2. มีแบบแผนอาคารสถาปัตยกรรมแบบโบราณที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในสังคมไทย และสามารถดำรงอยู่ท่ามกลางแบบแผนสถาปัตยกรรมแบบใหม่ที่แวดล้อมชุมชนอันแสดงให้เห็นถึงความโดดเด่นที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในชุมชน พบว่าอาคารบ้านเรือนภายในชุมชนมีลักษณะโครงสร้างเป็นไม้ทั้งหมด หลังคามีลักษณะเป็นหลังคาทรงสูง มีทั้งหลังคาทรงจั่วและหลังคาทรงปั้นหยา มุงหลังคาด้วยกระเบื้องว่าว ซึ่งเป็นกระเบื้องดินเผาที่มีรูปลักษณะเป็นลายข้าวหลามตัด มีการใช้ประตูบานเฟี้ยม ลักษณะประตูไม้ที่เปิดพับที่ละบานใช้พื้นที่น้อยสามารถเปิดกว้างได้ตลอดแนว เหมาะแก่การใช้พื้นที่บริเวณด้านหน้าเพื่อทำการค้าขาย ด้านบนมีการติดตั้งป้ายชื่อร้านที่มีทั้งรูปแบบการเขียนหรือการแกะสลักไม้ตัวอักษรไทยและจีน ส่วนใหญ่จะใช้อักษรไทยคู่กับอักษรจีนสีทอง

3. มีประเพณีรับบัวหรือประเพณีโยนบัว เป็นประเพณีเก่าแก่ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณของชาวอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เป็นประเพณีที่เกิดขึ้นจากความผูกพันระหว่างชาวไทยและมอญ ตรงกับวันขึ้น 14 ค่ำ เดือน 11 ซึ่งถือเป็นประเพณีสำคัญที่ยังคงดำรงอยู่ในชุมชน ชาวชุมชนจะร่วมแรงร่วมใจกันในการจัดงานประเพณีรับบัว และร่วมกันอนุรักษ์สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ในงานจะมีกิจกรรมต่างๆ เช่น การจำลองวิถีชีวิตในอดีต การแสดงการเล่นพื้นบ้าน การประกวดหนุ่มสาวรับบัว การประกวดขวัญใจแม่ค้า การตักบาตรพระทางเรือ เป็นต้น มีการแห่องค์หลวงพ่อโตจำลองโดยอัญเชิญไปตามคลองสำโรง เพื่อให้ประชาชนได้นมัสการหลวงพ่อโตด้วยดอกบัว นับเป็นประเพณีที่มีเพียงหนึ่งเดียวในโลก

4. วัดบางพลีใหญ่ในเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวชุมชนบางพลี มีหลวงพ่อโตประดิษฐานอยู่ ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์ของชุมชน เป็นพระพุทธรูปที่ได้รับการกล่าวขวัญว่ามีความศักดิ์สิทธิ์ และเป็นที่เคารพสักการะของชาวบางพลีและพุทธศาสนิกชนทั่วไป และเป็นพระพุทธรูปที่มีความแตกต่างจากที่อื่น ๆ โดยหลวงพ่อโตที่ประดิษฐานอยู่ ณ วัดบางพลีใหญ่ใน เป็นพระพุทธรูปที่ลอยน้ำมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาและมีตำนานเล่าสืบทอดกันมาว่าเมื่อประมาณ 200 กว่าปีก่อนมีพระพุทธรูป 3 องค์ ลอยลงมาจากทางเหนือตามลำแม่น้ำเจ้าพระยา พระพุทธรูปทั้ง 3 องค์ ได้แสดงอภินิหารลอยลงมาตามลำแม่น้ำและบางครั้งก็แสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ผู้ใดให้ผู้คนเห็นจนเป็นที่โจษจันกันทั่วถึงอภินิหารและความศักดิ์สิทธิ์ ต่อมาพระพุทธรูปองค์หนึ่งลอยวกเข้าไปในแม่น้ำท่าจีนจนได้ไปขึ้นประดิษฐานอยู่ที่วัดไร่ขิง จังหวัดนครปฐม ในเวลาไล่เลี่ยกันพระพุทธรูปอีกองค์หนึ่งก็ลอยวกเข้าไปทางปากแม่น้ำบางปะกง จนได้ไปขึ้นประดิษฐานอยู่ที่วัดโสธรวราร

ราม จังหวัดฉะเชิงเทรา ส่วนอีกองค์หนึ่ง (หลวงพ่อดโต) ก็ได้ล่องลอยเรื่อยมาตามลำแม่น้ำเจ้าพระยา ก่อนจะลอยวกเข้ามาในลำคลองสำโรง ครั้นเมื่อแพลอยมาถึงบริเวณหน้าวัดพลับพลาชัยชนะสงครามหรือวัดบางพลีใหญ่ใน ประชาชนที่มากับเรือและชาวบางพลีจึงได้พร้อมใจกันอาราธนาอัญเชิญองค์ท่านขึ้นจากน้ำ ซึ่งก็เป็นที่น่าอัศจรรย์เมื่อใช้คนเพียงไม่มากนักก็สามารถอาราธนาท่านขึ้นจากน้ำได้โดยง่าย ทำให้ประชาชนต่างแซ่ซ้องในอิณินหารของท่านเป็นอย่างยิ่ง และได้อาราธนาท่านขึ้นประดิษฐานอยู่ในวิหารนั้นเรื่อยมา

5. มีขนมและอาหารพื้นเมือง ได้แก่ ขนมสายบัว เป็นขนมไทยพื้นบ้าน ที่ทำเฉพาะในท้องถิ่น จะพบเห็นพืชท้องถิ่นที่มีดอกสีชมพูขึ้นชุกกันดอก (สายบัว) สีชมพู ดอกดก ขยายพันธุ์ง่ายที่เรียกว่า บัวสาย หรือ บัวกินสาย มีลักษณะคล้ายกับขนมกล้วยเป็นชั้นกลม ๆ สีน้ำตาล โยหน้าด้วยมะพร้าว นอกจากนี้ยังมีขนมกะลา สีของขนมจะมีสีน้ำตาลคล้ายสีของกะลามะพร้าว ที่มีลักษณะเป็นแผ่นกลม ๆ กว้าง ๆ แต่มจุดสีแดงตรงกลาง ในละแวกนี้สามารถหารับประทานได้ที่ชุมชนตลาดโบราณบางพลีเพียงแห่งเดียว ซึ่งในปัจจุบันขนมทั้งสองชนิดนี้จะมีขายเพียงในช่วงงานเทศกาลประเพณีรับบัวเท่านั้น และปลาสดแดดเดียว ซึ่งเป็นอาหารพื้นเมืองประจำท้องถิ่นบางพลีที่มีลักษณะเฉพาะในด้านรสชาติ และความนุ่มนวลของเนื้อปลา เนื่องจากในอดีตบริเวณคลองสำโรงมีปลาสดอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก ชาวชุมชนในสมัยก่อนจึงนิยมหาลาปลาทำกินเมื่อเหลือกินแล้วจึงหาวิธีที่จะทำให้ปลาสดอยู่ได้นาน จึงคิดทำปลาสดแดดเดียว จนเป็นที่ถูกใจในรสชาติและเป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก

6. มีการละเล่นพื้นบ้าน ได้แก่ การแข่งเรือมาด ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในอดีต เรือมาดเป็นเรือขนาดเล็กนี้ใช้ไม้ถ่อไปตามทุ่ง หรือใช้พายนิยมขุดจากไม้ตะเคียนหรือไม้สัก ทั้งนี้เรือมาดคงเป็นรูปแบบเรือประจำถิ่นอันเก่าแก่ของภาคกลาง ชาวชุมชนจะนิยมใช้เรือชนิดนี้ในการเดินทาง ชาวชุมชนและบ้านใกล้เคียงก็นิยมนำเรือมาแข่งขันกันโดยเฉพาะในช่วงงานบุญหรืองานประเพณีในชุมชน โดยเรือที่นิยมนำมาแข่งขันกันคือเรือมาด และการเล่นมวยทะเล เป็นที่นิยมเล่นกันในภาคใต้ แต่เนื่องจากชุมชนตั้งอยู่ริมคลองสำโรงซึ่งใกล้น้ำ เด็ก ๆ จึงนิยมเล่นการละเล่นนี้เป็นอย่างมาก

จากการศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนตลาดโบราณบางพลี จะทำให้เห็นว่าภายในชุมชนยังคงหลงเหลือวิถีชีวิต บ้านไม้แบบดั้งเดิม ประเพณีรับบัว ขนมพื้นบ้านและอาหารพื้นบ้าน และการละเล่นพื้นบ้านในอดีต ให้ผู้คนได้มาศึกษา เรียนรู้วิถีชีวิตของผู้คนในอดีต เพื่อเป็นการรักษาอนุรักษ์ไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาประวัติศาสตร์ของชาวบางพลีต่อไป

การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่

บีเร็นท์และ แฟรงคคิต (Behrendt & Franklin, 2014) ได้เสนอข้อค้นพบจากงานวิจัยว่าการทัศนศึกษา เป็นกระบวนการสำคัญในการฝึกทักษะ การสังเกต การรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสทุกส่วน การเสริมสร้างเจตคติเชิงบวก และสร้างความตระหนักเห็นความสำคัญของเนื้อหาบทเรียน ได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น เรียนรู้ที่จะสังเกต ตั้งคำถาม เกิดความสงสัยและแสวงหาคำตอบ เพราะผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิด สามารถเชื่อมโยงเนื้อหา ทฤษฎีที่เรียนในชั้นเรียนกับประสบการณ์ตรงที่ได้รับจากการไปทัศนศึกษานอกห้องเรียน (outdoor field trip) และเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนด้วย

ทิสนา แชมมณี (2558) กล่าวว่า การไปทัศนศึกษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เนื่องจากเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง โดยเรียนรู้จากสภาพความเป็นจริง มีการเชื่อมโยง ระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและสภาพที่แท้จริง เป็นการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นและชุมชนให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน

การเรียนรู้แบบการศึกษานอกสถานที่ เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนพาผู้เรียนออกไปศึกษานอกสถานที่ เพื่อแสวงหาคำตอบจากประสบการณ์ตรงและสถานที่จริง โดยมีวิทยากรเป็นผู้ให้ความรู้ การพาผู้เรียนไปนอกสถานที่ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์เกี่ยวกับการพัฒนาด้านสังคม ให้รู้จักรับผิดชอบต่อชุมชน ต่อตนเอง ส่งเสริมการสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ได้รับความสนใจให้แก่ผู้เรียน การศึกษานอกสถานที่ถือเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ามาก เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนควรคำนึงถึงเป็นอันดับแรกๆ เพราะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ตรง สามารถเกิดเจตคติที่พึงประสงค์ ปลูกฝังเยาวชนให้รู้จักหวงแหน ภาควงูมิใจ รักและห่วงใยต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดได้ยากหากผู้เรียนเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียน

แนวทางการจัดการเรียนรู้

โดยการศึกษานอกสถานที่ที่มีวิธีการปฏิบัติและขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 กำหนดสถานที่พาผู้เรียนไปศึกษา ต้องเป็นสถานที่ที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับประเด็นที่จะเรียนรู้

1.2 ผู้สอนต้องสำรวจสถานที่ ที่จะไปเสียก่อน ซึ่งบางครั้งแหล่งที่กำหนดอาจมี ปัญหาและไม่พร้อมที่จะใช้เป็นแหล่งศึกษาได้

2. ขั้นตอนจุดประสงค์ของโครงการ

จุดมุ่งหมายของการไปศึกษานอกสถานที่ ต้องก่อให้เกิดคุณค่าทางวิชาการ ในการกำหนดจุดมุ่งหมาย ผู้สอนต้องคำนึงถึงความสำคัญและความจำเป็น ต้องการไปศึกษาเรื่องอะไร สภาพแวดล้อมเหมาะสมหรือไม่ และเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระที่เรียนจริงหรือไม่ พร้อมทั้งกำหนดสิ่งที่จะศึกษาหาความรู้ให้ชัดเจน

3. ขั้นเตรียมการ

3.1 ผู้สอนเสนอโครงการเป็นขั้นตอน ตามระเบียบว่าด้วยการพานักเรียนไปทัศนศึกษา และขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม

3.2 ผู้สอนแจ้งเจ้าของสถานที่ ขอความร่วมมือและเชิญวิทยากร เพื่อให้ความรู้แก่ผู้เรียน

3.3 ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันร่างกฎระเบียบการไปศึกษานอกสถานที่

3.4 ผู้สอนจัดปฐมนิเทศเกี่ยวกับการเตรียมตัว แจ้งกำหนดการแต่งกาย ความประพฤติ ความปลอดภัยในการเดินทางและการปฏิบัติตนเป็นนักทัศนศึกษาที่ดี

3.5 แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม ทุกกลุ่มต้องมีประธานกลุ่มและเลขานุการกลุ่ม

3.6 ให้แต่ละกลุ่มรับคู่มือศึกษาและบทปฏิบัติการเพื่อร่วมกันวางแผนศึกษาหาความรู้จากวิทยากร

4. ขั้นเดินทางชมสถานที่

4.1 ออกเดินทางตามกำหนดนัดหมาย เน้นการตรงต่อเวลา เมื่อถึงแหล่งที่ศึกษา ควรพาผู้เรียนไปรู้จักเจ้าของสถานที่เสียก่อน

4.2 ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากการบรรยายของวิทยากร พร้อมทั้งการซักถาม สังกะต จดบันทึก ถ่ายภาพ หรือทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ได้รับความรู้และประสบการณ์มากที่สุด

5. ขั้นประเมินผล

ระยะที่ 1 อภิปรายผล

1) หลังกลับจากศึกษานอกสถานที่แล้วให้ผู้เรียนอภิปรายกลุ่มย่อยจากเรื่องที่กำหนดไว้ ในบทปฏิบัติการนำเสนอผลการอภิปรายในกลุ่มใหญ่

2) ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปผลที่ได้จากการศึกษานอกสถานที่

3) ประเมินผลจากการอภิปราย และแบบฝึกปฏิบัติการ

4) จัดนิทรรศการภาพถ่ายการปฏิบัติการจากการทัศนศึกษา

ระยะที่ 2 ประเมินผลโครงการเสนอต่อผู้บริหารสถานศึกษา

- 1) ผู้สอนสรุปผลจากการศึกษานอกสถานที่
- 2) ผู้สอนเสนอปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น

ข้อควรพิจารณาเกี่ยวกับการศึกษานอกสถานที่

1. ต้องเตรียมการล่วงหน้าในด้านค่าใช้จ่าย ผู้สอนควรให้ผู้เรียนเก็บออมล่วงหน้า อาจใช้วิธีให้ผู้สอนเป็นผู้รับฝากตามศักยภาพของผู้เรียน วิธีการเช่นนี้เมื่อถึงเวลาทัศนศึกษา ผู้เรียนสามารถลดค่าใช้จ่ายของผู้ปกครองได้ อีกทั้งยังช่วยฝึกคุณลักษณะนิสัยในการประหยัดเก็บออมได้อีกด้วย
2. ควรเน้นในเรื่องความมีวินัยในหมู่คณะและการเชื่อฟังผู้ควบคุม ทั้งนี้เพื่อความปลอดภัยของผู้เรียน

ข้อดีของการศึกษานอกสถานที่

1. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง โดยผ่านประสาทสัมผัสหลายด้าน และเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงกับความรู้อีกที่ได้เรียนในห้องเรียน
2. สอดคล้องกับความสนใจและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น

ข้อพึงปฏิบัติในการศึกษารวมชาติ

1. ควรเตรียมสิ่งของต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเดินทางไปให้รอบคอบ เรียบร้อย เช่น กำหนดการเดินทาง เสบียงอาหาร ยาประจำตัว เครื่องใช้ที่คิดว่าจำเป็นต้องใช้ ไม่ควรนำสิ่งของมีค่าติดตัวไป
2. ควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่และวัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อศึกษาข้อมูลและทำความเข้าใจได้รวดเร็วขึ้น
3. ต้องช่วยกันอนุรักษ์แหล่งที่ไปทัศนศึกษา เช่น ไม่ขีดเขียนตามสถานที่ต่างๆ ไม่จัดแฉะแคะทำลายสิ่งสวยงาม ไม่ทิ้งขยะเกลื่อนกลาด
4. ควรแต่งกายให้สุภาพเรียบร้อย เหมาะสมกับสถานที่
5. ระมัดระวังกิริยามารยาท มิให้เป็นการขาดสัมมาคารวะต่อปูชนียสถาน และปูชนียวัตถุ หรือรบกวนสร้างความสะดวกผู้อื่น
6. ในการเดินทางเป็นหมู่คณะควรรักษาความสามัคคี และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม
7. ควรไต่ตรองเวลาและกำหนดนัดหมาย กรณีที่มีความจำเป็นอาจจะยืดหยุ่นได้ตามสมควร
8. ปฏิบัติตามระเบียบของกลุ่ม และของสถานที่ที่ทัศนศึกษา
9. ช่วยเหลือเกื้อกูลกันในระหว่างการเดินทาง

10. ควรระมัดระวังความปลอดภัยตลอดเวลา ทั้งของตนเองและเพื่อน เช่น ไม่ควรลงจากรถก่อนที่รถจะจอดสนิท ไม่ควรเล่น หรือผลักรถกันบนรถ

11. ควรระมัดระวังความสะอาดของอาหารและเครื่องดื่ม

12. ระมัดระวังความประพฤติของกลุ่ม เพราะอาจส่งผลถึงการทัศนศึกษา ครั้งต่อไป
สรุป การเรียนรู้ที่นอกสถานที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากสถานที่จริง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น จะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ตรง สามารถเกิดเจตคติที่พึงประสงค์ ปลุกฝังเยาวชนให้รู้จักหวงแหน ภาครัฐมีใจ รักและห่วงใยต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดได้ยากหากผู้เรียนเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หมายถึง ความรู้ที่นักเรียนได้แสดงออกมา หลังจากได้รับการจัดการเรียนการสอน สามารถวัดความรู้ได้ โดยการทดสอบหรือจากการให้คะแนน ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียน และแสดงออกมาในรูปของคะแนนผลสัมฤทธิ์ เพื่อประเมินการเรียนรู้ของนักเรียนได้

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้สอนต้องคำนึงถึงความเหมาะสม ในด้านของเวลาที่ใช้ และรูปแบบของการประเมินเครื่องมือที่ใช้หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น แบบสอบถาม แบบทดสอบ แบบสังเกต และแบบสัมภาษณ์ เป็นต้น

คุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบ

1. ความเชื่อมั่น ความคงที่ในการวัด ไม่ว่าจะวัดกี่ครั้ง ๆ ก็ตามจะได้ผลคงที่เสมอ
2. ความเที่ยงตรง เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือวัดที่สามารถวัดได้ตรงตามจุดมุ่งหมายได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ครอบคลุมครบถ้วนตรงตามเนื้อหาสาระ และสอดคล้องตรงตามความเป็นจริงของสิ่งที่ต้องการวัด พิจารณาได้ ดังนี้

2.1 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา เป็นการหาคุณภาพของเครื่องมือว่ามีความสอดคล้อง ตรงประเด็น และครอบคลุมในสิ่งที่ต้องการวัด

2.2 ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง เป็นการพิจารณาความสอดคล้องกับคุณลักษณะตามทฤษฎีของสิ่งนั้น ๆ โดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญและนำผลมาหาค่าสถิติหรือเปรียบเทียบกับเครื่องมือที่เป็นมาตรฐานแล้วหาความสัมพันธ์

2.3 ความเที่ยงตรงตามสภาพ เป็นการวัดความสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของคุณลักษณะนั้นในขณะวัด

2.4 ความเที่ยงตรงตามพยากรณ์ เป็นการวัดความสอดคล้องกับผลการเรียนในภายหน้า โดยรอดูเหตุการณ์ในอนาคตว่าเป็นไปตามคำทำนายหรือไม่ หากผลเป็นไปตามคำทำนายแสดงว่ามีความเที่ยงตรงสูง

มีปัจจัยหลายอย่างที่มีผลทำให้ค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบต่ำ เช่น ปัจจัยที่เกิดจากตัวแบบทดสอบ การจัดการเรียนการสอนการดำเนินการสอบและการตรวจให้คะแนนตัวผู้เข้าสอบเอง

3. ความยาก ข้อสอบที่มีค่าความง่ายเหมาะสมกับเนื้อหา ค่าความยากที่ใช้ได้จะมีค่าระหว่าง .20 - .80

4. อำนาจจำแนก ข้อสอบที่สามารถแสดงความแตกต่างของสิ่งที่ต้องการวัดได้ ซึ่งค่าที่ใช้ได้มีค่าระหว่าง .20 - 1.00

5. ความเป็นปรนัย แบบทดสอบที่อ่านแล้วสามารถเข้าใจ ให้คะแนน และแปลความหมายของคะแนนได้ตรงกัน

6. ยุติธรรม แบบทดสอบนั้นไม่ประกอบด้วยข้อสอบที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าสอบคนใดคนหนึ่งจะได้ถูกและต้องไม่เปิดโอกาสให้ผู้สอบที่ไม่รู้จริงทำได้มาก

7. คำถามมีลักษณะยั่วๆ และเป็นตัวอย่างที่ดี แบบทดสอบนั้นประกอบด้วย ข้อสอบที่มีลักษณะท้าทายให้ยากทำข้อสอบและเป็นตัวอย่างที่ดี

8. มีประสิทธิภาพ แบบทดสอบนั้นสามารถนำไปใช้ได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก ไม่สิ้นเปลืองเวลา เงินและแรงงานมาก และสามารถนำผลการสอบไปใช้ได้อย่างคุ้มค่า เช่น ถ้ามได้ครอบคลุมไม่ถามตามตำรา ถามในสิ่งที่สำคัญ การพิมพ์ต้องอ่านง่ายชัดเจน เวลาที่กำหนดให้ต้องเหมาะสม

ความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

หมายถึง ความรู้สึกหรือเจตคติที่ดีเป็นท่าทีความรู้สึก ความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือปัจจัยต่างๆ ภายหลังได้รับประสบการณ์ในสิ่งนั้นมาแล้ว ความรู้สึกพอใจคือจะเกิดขึ้นเมื่อได้รับในสิ่งที่ต้องการหรือบรรลุจุดมุ่งหมาย

แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ จากการศึกษาเรื่องแรงจูงใจจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ นักจิตวิทยาหลายๆ ท่าน แรงจูงใจในการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด การ

เรียนรู้ตามแนวมนุษยนิยม กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ เพราะมนุษย์เจริญเติบโตเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ มีอิสระ และศักยภาพในการเรียนรู้ นักเรียนมีเป้าหมายของตนเองในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ความพึงพอใจมีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ ซึ่งมีแนวคิด ดังนี้

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation)

อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นคว้าวิธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่ง ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

- 1.1 ความต้องการทางกาย (physiological needs)
- 1.2 ความต้องการความปลอดภัย (safety needs)
- 1.3 ความต้องการทางสังคม (social needs)
- 1.4 ความต้องการการยกย่อง (esteem needs)
- 1.5 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs)

2. ทฤษฎีการดำรงชีพ - สัมพันธภาพ - การงอกงาม (Existence-Relatedness-Growth Theory: ERG Theory) เป็นการยุบรวมความต้องการต่าง ๆ ของมนุษย์จากลำดับชั้นความต้องการของ Maslow ให้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ (นุชดี อุปภัย, 2555)

- 1) การดำรงชีพ (Existence)
- 2) สัมพันธภาพ (Relatedness)
- 3) การเจริญงอกงาม (Growth)

จากทฤษฎีความต้องการของ Maslow และ Alderfer ให้ความสำคัญกับความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้มีผลอย่างมากต่อการจูงใจในการเรียนของนักเรียน โดยผู้สอนจะต้องคำนึงถึงการตอบสนองความต้องการ หรือใช้ความต้องการเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและพึงพอใจในการเรียน

การวัดความพึงพอใจ

จากแนวความคิดทฤษฎีต่าง ๆ เมื่อได้นำมาใช้เพื่อพิจารณาความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งความพึงพอใจนั้นสามารถวัดได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การ

สัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นผลทางด้านของความรู้สึก ของนักเรียนที่เกิดขึ้นหลังจากที่
ได้รับระหว่างการจัดการเรียนการสอน

ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน ตัวผู้สอน วิธีการสอน อุปกรณ์และสื่อ
รวมทั้ง วิธีการวัดและประเมินผล เพราะผู้สอนมีการจัดการเรียนให้เหมาะสมตรงตามความ
ต้องการ ทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการหรือความสนใจเรียน และเกิดความพึงพอใจในการเรียน
ดังนั้นผู้วิจัยได้ใช้การประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับของ Likert



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังจะได้เสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

- ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
- เนื้อหาและระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง
- แบบแผนการวิจัย
- การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- การเก็บรวบรวมข้อมูล
- การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
- สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง

คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จากทั้งหมด 3 ห้องเรียน เลือกมา 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน โดยแต่ละห้องจะมีนักเรียนกลุ่มเก่ง กลาง และอ่อนคละกัน

เนื้อหาที่ใช้และระยะเวลาในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยจัดแบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

1. กิจกรรมชุมชนริมน้ำ
(เนื้อหาที่ใช้ ประวัติความเป็นมาของชุมชนตลาดโบราณบางพลี)
2. กิจกรรมภาพเล่าเรื่อง
(เนื้อหาที่ใช้ เทคนิคการถ่ายภาพ เรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพ)
3. กิจกรรมแผนที่เดินดิน
(เนื้อหาที่ใช้ การวาดแผนผัง แผนที่ ภาพประกอบ)
4. กิจกรรมทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต
(เนื้อหาที่ใช้ ประเภทของงานศิลปะ Visual art)
5. กิจกรรมสร้างสรรค์ชุมชนโบราณตลาดบางพลี
(เนื้อหาที่ใช้ ศิลปะสื่อผสม)
6. แผนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่
7. การจัดนิทรรศการผลงานนักเรียน

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการในคาบเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) จำนวน 6 ชั่วโมง และ
การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ จำนวน 1 วัน (6 ชั่วโมง)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) และใช้เป็นแผนการ
วิจัย Pretest – Posttest Control Group Design

E O1 X O2

โดย	E	คือ	กลุ่มตัวอย่างทดลอง
	O1	คือ	การทดลองก่อนเรียน
	X	คือ	การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
	O2	คือ	การทดสอบหลังเรียน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจำแนกได้ 2 ประเภทคือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 6 แผนรวม 12 ชั่วโมง

ตาราง 2 รายการสอน

ครั้งที่	ชั่วโมงเรียน	กิจกรรม
1	1	ทดสอบก่อนเรียน - แบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) - กิจกรรมที่ 1 ชุมชมรมน้ำ (ประวัติความเป็นมาของชุมชนตลาดโบราณบางพลี)
2	2	- กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง (เทคนิคการถ่ายภาพ เรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพ)
3	3	- กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน (การวาดแผนผัง แผนที่ ภาพประกอบ)
4	4	- กิจกรรมที่ 4 ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต (ประเภทของงานศิลปะ Visual art)
5	5	- กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์ชุมชนโบราณตลาดบางพลี (ศิลปะสื่อผสม)
6	6	แผนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ ทดสอบหลังเรียน - แบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
7	7	การจัดนิทรรศการผลงานนักเรียน - ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย

2.1 แบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ กำหนดให้ค่าคะแนน คือ คำตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ได้ตอบได้ 0 คะแนน

2.2 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขั้นที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มีขั้นตอนการสร้างดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) เกี่ยวกับ วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัด โครงสร้างการจัดหลักสูตร การจัดเวลาเรียน การวัดผลและประเมินผลการ เรียนรู้ สาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นำมาวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

3. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร เนื้อหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กำหนดขอบเขต เนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ประกอบด้วย เนื้อหาสาระ ดังนี้

3.1 กิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ (ประวัติความเป็นมาของชุมชนตลาดโบราณบางพลี)

3.2 กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง (เทคนิคการถ่ายภาพ เรื่องการจัด องค์ประกอบของภาพ)

3.3 กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน (การวาดแผนผัง แผนที่ ภาพประกอบ)

3.4 กิจกรรมที่ 4 ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต (ประเภทของงานศิลปะ Visual art)

3.5 กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์ชุมชนโบราณตลาดบางพลี (ศิลปะสื่อผสม)

3.6. แผนการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่

4. ศึกษาค้นคว้า เอกสาร งานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานซึ่งประกอบด้วย ความหมายของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และเทคนิควิธีการที่ใช้จัดกิจกรรม และศึกษาค้นคว้า เอกสาร งานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยมีขั้นตอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ครูใช้ประสบการณ์เดิมของนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะเป็นผู้ทบทวนและสำรวจความรู้เดิม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้
2. ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ผู้สอนออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำงานร่วมกัน โดยเป็นทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม
3. ขั้นผลสะท้อนกลับ ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดและความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมด้วยการคิดวิเคราะห์สถานการณ์และกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรม และนำเสนอผลงาน
4. ขั้นประเมินผล การประเมินผลจากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนมา

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือขั้นที่ 2

แบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

แบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี เป็นข้อสอบชุดเดี่ยวแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยมีการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร เนื้อหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) และเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสาร เนื้อหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมเพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาในการออกแบบแบบทดสอบทางการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
3. นำข้อมูลที่ศึกษาไว้มาออกแบบทดสอบการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. นำแบบทดสอบที่ออกแบบไว้ ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและนำเสนอผู้เชี่ยวชาญในด้านการสอนศิลปศึกษาและการวัดผลการศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Validity) ข้อสอบแต่ละข้อสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือเนื้อหา โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง เห็นด้วยว่า แบบทดสอบ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหาจริง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหา

1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยว่า แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหา

บันทึกผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อแล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งแสดงว่าข้อสอบนั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำมาใช้เป็นแบบทดสอบในการทดสอบทางการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลีได้

5. นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจและปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 20 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ เลือกข้อสอบ ที่มีค่าความยากง่าย 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกมีค่ามากกว่า 0.20 ขึ้นไป

6. นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้ว ไปใช้ทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มเดิม เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดออร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson)

7. นำแบบทดสอบไปใช้จริง ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือชั้นที่ 3

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามลำดับดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) และเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 และเกี่ยวข้องกับคามพึงพอใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาแบบสอบถามให้ ครอบคลุมตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

4.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระของแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการแสดงความคิดเห็น แล้วนำมาหาค่า ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยมีเกณฑ์ดังนี้

คะแนน 1 หมายถึง ใช้ได้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่น่าใจ

คะแนน -1 หมายถึง แก้ไข

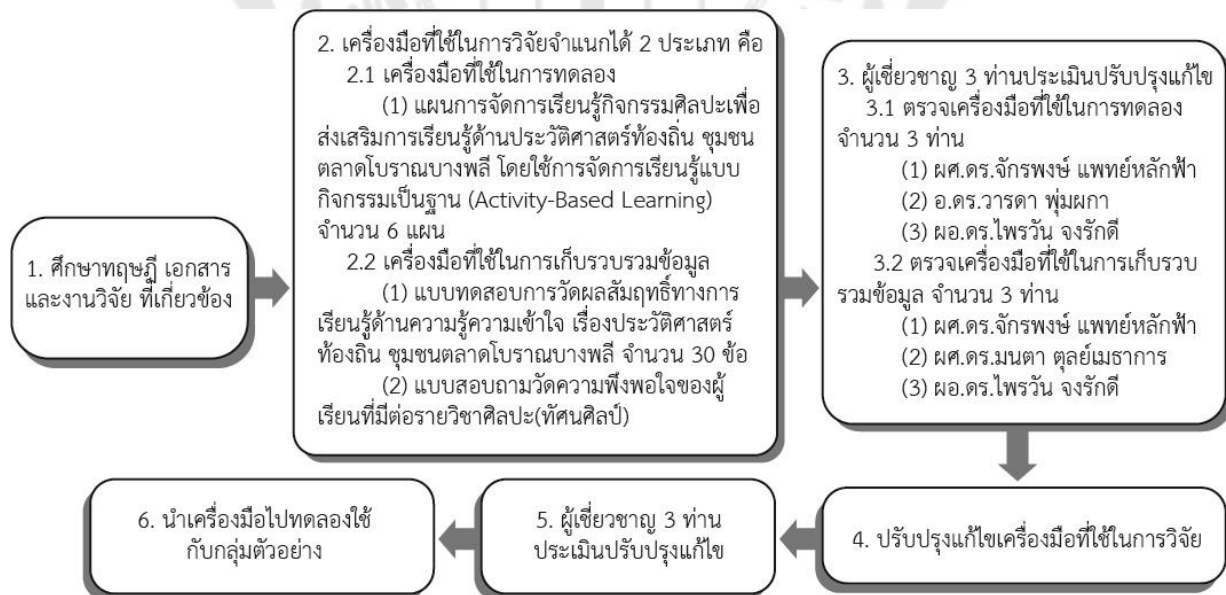
เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.00-0.49 หมายถึง ต้องปรับปรุง

โดยมีรายการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรายวิชาศิลปะ

(ทัศนศิลป์)



ภาพประกอบ 1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนกลุ่มทดลองด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ทั้งก่อนและหลังเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอน

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เก็บคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน ไว้ใช้เปรียบเทียบกับผลสอบหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี เป็นเวลา 7 สัปดาห์ จำนวน 12 ชั่วโมง
3. ทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ซึ่งเป็นชุดเดิมที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน
4. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
5. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

ตาราง 3 แสดงวัน เวลาและกิจกรรมที่ทำการทดลอง

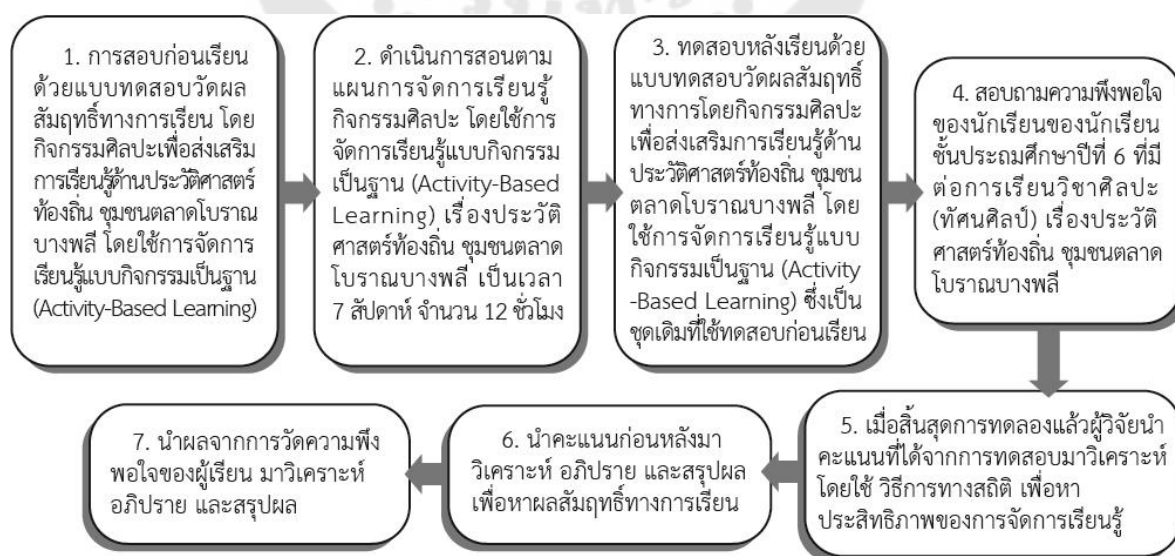
วันที่ทำการทดลอง	เวลา	การจัดกิจกรรม	ระยะเวลาที่ทำการทดลอง
สัปดาห์ที่ 1-5	13.30-14.30 น.	1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี	จำนวน 2 ครั้ง ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ตาราง 3 (ต่อ)

วันที่ทำการทดลอง	เวลา	การจัดกิจกรรม	ระยะเวลาที่ทำการทดลอง
		2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ตามแผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน 1 แผน / 1 ชม. รวมใช้เวลาทั้งหมด 5 แผน
สัปดาห์ที่ 6	8.30 – 14.30 น.	3. การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่	จำนวน 1 แผน / 6 ชั่วโมง
สัปดาห์ที่ 7	9.00 – 12.00 น.	4. การจัดนิทรรศการผลงานนักเรียน 5. วัดความพึงพอใจของผู้เรียน	จำนวน 1 ครั้ง หลังการจัดนิทรรศการ

6. นำคะแนนก่อนหลังมาวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผล เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

7. นำผลจากการวัดความพึงพอใจของผู้เรียน มาวิเคราะห์ อภิปราย และสรุปผล



ภาพประกอบ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้สถิติ T-Test แบบ Dependent Sample

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) นำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน แปลผลตามเกณฑ์ ดังนี้

พึงพอใจระดับ	มากที่สุด	5	คะแนน
พึงพอใจระดับ	มาก	4	คะแนน
พึงพอใจระดับ	ปานกลาง	3	คะแนน
พึงพอใจระดับ	น้อย	2	คะแนน
พึงพอใจระดับ	น้อยที่สุด	1	คะแนน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

1.1 การหาความเที่ยงตรง (Validity) การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งมีสูตรดังนี้

1.1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรดังนี้ (ธีระพงษ์ กระการดี, 2558)

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

โดย	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนคะแนนทั้งหมด

1.1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตรนี้
(ธีระพงษ์ กระจ่างดี, 2558)

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

โดย	S.D.	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	คือ	ค่าของข้อมูลแต่ละตัว
	\bar{X}	คือ	ค่าเฉลี่ยเลขคณิตของกลุ่มตัวอย่าง
	F	คือ	ความถี่ของข้อมูลแต่ละชั้น
	n	คือ	จำนวนของข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ค่าความเที่ยงตรง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความสอดคล้องระหว่าง
วัตถุประสงค์กับเนื้อหา โดยใช้สูตรดังนี้ (ประภัสรา โคตะขุน, 2558)

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

โดย	IOC	คือ	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับ จุดประสงค์
	R	คือ	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
	$\sum R$	คือ	ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
	N	คือ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.3 ค่าความยากง่าย (difficulty) ใช้สำหรับจำแนกความยากง่าย ของแบบทดสอบ
ในชุดการเรียนรู้เป็นรายข้อ โดยใช้สูตรดังนี้ (ประภัสรา โคตะขุน, 2558)

$$P = \frac{R}{N}$$

โดย	P	คือ	ความยากง่าย
	R	คือ	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก
	N	คือ	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

1.4 ค่าอำนาจจำแนก (discrimination power) ของแบบทดสอบที่ผู้เรียนตอบถูกเป็นรายข้อโดยใช้สูตรดังนี้ (ประภัสรา โคตะขุน, 2558)

$$D = \frac{U}{N_U} - \frac{L}{N_L}$$

โดย	D	คือ	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	U	คือ	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง
	L	คือ	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ
	N_U	คือ	จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนสูง
	N_L	คือ	จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนต่ำ

1.5 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) ใช้สำหรับวัดความเที่ยงของแบบทดสอบโดยให้คะแนนแบบ 0-1 ตอบถูกให้ 1 ตอบผิดให้ 0 ใช้สูตรดังนี้ (ราช ศิริวัฒน์, 2559)

$$R_{tt} = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

โดย	R_{tt}	คือ	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	คือ	จำนวนข้อสอบ
	p	คือ	สัดส่วนของผู้ที่ทำถูกกับคนทั้งหมด
	q	คือ	สัดส่วนของผู้ที่ทำผิดกับคนทั้งหมด หรือ $1 - p$

2. สถิติการหาค่าประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ใช้สำหรับการหาประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ โดยใช้สูตรดังนี้

$$\text{สูตรที่ 1} \quad E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$$\text{สูตรที่ 2} \quad E_2 = \frac{\sum f}{N} \times 100$$

โดย	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนของนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม
	$\sum f$	แทน	ผลรวมของคะแนนสอบหลังเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มระหว่างเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ใช้สถิติแบบ Dependent Sample โดยใช้สูตรดังนี้

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

โดย	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
	D	แทน	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน	จำนวนคู่ของคะแนน
	$\sum D$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมกำลังสองของผลต่างของคะแนนระหว่างก่อนและหลังเรียน

3.2 หาค่าความพึงพอใจผลการศึกษาคความพึงพอใจจากการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน

สถิติมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรดังนี้

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

โดย	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของความพึงพอใจทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนของความพึงพอใจ

หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

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

โดย	S	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	คือ	ค่าของข้อมูลแต่ละตัว
	\bar{x}	คือ	ค่าเฉลี่ยเลขคณิตของกลุ่มตัวอย่าง
	f	คือ	ความถี่ของข้อมูลแต่ละชั้น
	n	คือ	จำนวนของข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่เรียนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ผลการศึกษาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย

ราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1. คะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียน กิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยนำคะแนนของนักเรียนขณะทำกิจกรรมระหว่างเรียน มาคำนวณเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ย เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 80 ตัวแรก (E_1)

2. คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากการเรียน ด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เสร็จสิ้น โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและหาร้อยละของคะแนนค่าเฉลี่ย เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน 80 ตัวหลัง (E_2)

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การจัดการเรียนรู้	E1	E2
กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น	92.30	80.83

จากตาราง 4 แสดงว่า คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนในแต่ละครั้ง มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 92.30 และคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มีค่า 92.30/80.83 สูงกว่าเกณฑ์ที่วิจัยกำหนดไว้ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

โดยมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอน 2 รูปแบบ ดังนี้

1. การเรียนการสอนในห้องเรียน
2. การเรียนการสอนนอกห้องเรียน

กิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ

การเรียนการสอนในห้องเรียน

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าความสำคัญและกระตุ้นให้นักเรียนเห็นประโยชน์ของการอาศัยอยู่ชุมชนริมน้ำ ว่าสายน้ำนั้นมีความสำคัญและมีคุณค่าอย่างไร กับการดำรงชีวิตประจำวันของผู้คนในอดีตจนถึงปัจจุบัน นักเรียนจะได้ทำกิจกรรม story line “ชุมชนริมน้ำ” โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม สร้างตัวละคร โดยวาดตัวเองขึ้นมาคนละ 1 ตัวละคร ให้แต่ละกลุ่มออกมาจับสลากเพื่อแสดงบทบาทสมมติว่าตัวเองอาศัยอยู่ที่ไหน ทำอาชีพอะไร มีบทบาทใดในสถานที่นั้น โดยกำหนดสถานที่ให้ดังนี้ วัด โรงเรียน สถานีตำรวจ โรงพยาบาล ร้านอาหาร ตลาด ฯลฯ เมื่อนักเรียนจับสลากได้สถานที่ใดก็ใช้วัสดุ อุปกรณ์ ที่ครูเตรียมให้ เช่น กระดาษลัง หลอด กระดาษสี สีเมจิก กระดาษแข็ง กาว เทปใส เป็นต้น นำมาสร้างสรรค์ตามจินตนาการของนักเรียน และในแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอสถานที่ของตนเอง บทบาทสมมติที่ตัวเองแสดง สถานที่ที่นักเรียนได้รับ คำขวัญและเพลงประกอบ มีการพินิจอาศัยกันกับสถานที่ใดบ้าง นักเรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบอะไรบ้างในชุมชน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันของคนในชุมชน



ภาพประกอบ 3 การเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ

การเรียนการสอนนอกห้องเรียน

นักเรียนล่องเรือชมชุมชน วิถีชีวิต ริมสองฝั่งคลอง ศึกษาประวัติ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนตลาดโบราณบางพลี ทั้งในอดีตจนถึงปัจจุบัน จากเส้นทางทางประวัติศาสตร์ที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในชุมชนตลาดโบราณบางพลี



ภาพประกอบ 4 การเรียนรู้นอกห้องเรียน กิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ

สรุปกิจกรรมที่ 1 ชุมชนริมน้ำ

จากการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนทำให้เห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกัน ช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยกันของคนในชุมชน ได้ศึกษาประวัติศาสตร์ของชุมชนตลาดโบราณบางพลี จากภาพประวัติศาสตร์ที่ยังคงหลงเหลืออยู่ภายในตลาด และนิทรรศการทางประวัติศาสตร์ที่ศูนย์แสดงศิลปวัฒนธรรม ตลาดโบราณบางพลี

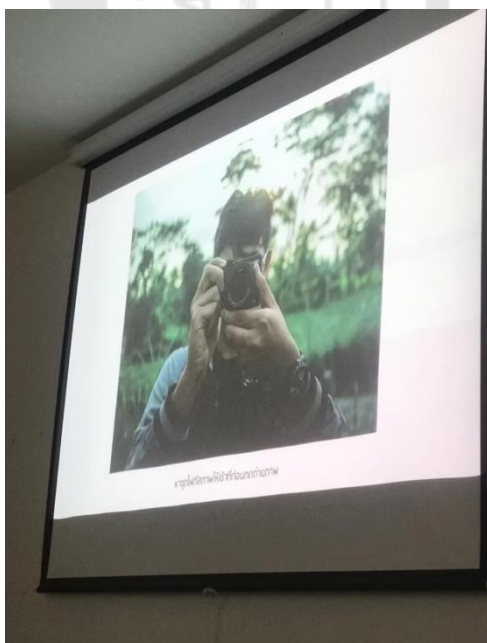
กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง

เป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะได้ศึกษาภาพถ่ายในอดีต เป็นการนำภาพถ่ายในอดีตมาร่วมกันศึกษาเหตุการณ์สำคัญในอดีตของชุมชนตลาดโบราณบางพลี ซึ่งภาพถ่ายเป็นวัตถุอย่างหนึ่งที่บอกเล่าเรื่องราว บันทึกสภาพสังคม และวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

ในกิจกรรมนี้นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพเบื้องต้น เรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพ เช่น กฎสามส่วนในภาพถ่าย ปรับความเร็วของชัตเตอร์ให้เหมาะสม การถ่ายภาพโดยใช้แสงธรรมชาติ รู้จักเส้นนำสายตา ถ่ายภาพด้วยแสงสะท้อน ช่วงเวลาที่แสงสวยที่สุดในการถ่ายภาพคือช่วง Golden Hour เป็นต้น การถ่ายภาพเล่าเรื่องที่นักเรียนได้ถ่ายภาพเก็บไว้จะเป็นการบันทึกภาพประวัติศาสตร์ของชุมชนตลาดโบราณบางพลีในปัจจุบันให้กับคนรุ่นหลังได้รับชมถึงความเป็นอยู่และเหตุการณ์ที่สำคัญของผู้คนในชุมชนตลาดโบราณบางพลีต่อไป

การเรียนการสอนในห้องเรียน

นักเรียนเรียนรู้หลักการถ่ายภาพเบื้องต้น ให้นักเรียนออกไปสำรวจและทดลองถ่ายภาพที่ครูแนะนำเทคนิคการถ่ายภาพเบื้องต้นไป โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกันถ่ายภาพบริเวณรอบๆ โรงเรียนตามเทคนิคต่างๆ และให้นักเรียนเลือกผลงานที่ดีที่สุด กลุ่มละ 10 ภาพ



ภาพประกอบ 5 การเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง

การเรียนการสอนนอกห้องเรียน

เดินสำรวจเส้นทางประวัติศาสตร์ ชุมชนตลาดโบราณบางพลี นักเรียนศึกษาภาพถ่ายทางประวัติศาสตร์ที่ยังคงหลงเหลืออยู่ที่ชุมชนตลาดโบราณบางพลี และร่วมกัน วิเคราะห์ วิจาร์ณ เรื่องในอดีตของผู้คน สถานที่ เหตุการณ์สำคัญในชุมชนผ่านภาพถ่าย

นักเรียนถ่ายภาพเล่าเรื่อง ผ่านมุมมองของนักเรียนในการถ่ายภาพบันทึกชุมชนตลาดโบราณบางพลีในปัจจุบัน เลือกภาพที่นักเรียนประทับใจ กลุ่มละ 10 ภาพ และเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับภาพถ่ายและนำภาพถ่ายที่ตัวเองประทับใจ ตัดเป็นเรื่องราวนำเสนอหน้าชั้นเรียน



ภาพประกอบ 6 การเรียนรู้นอกห้องเรียน กิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง

สรุปกิจกรรมที่ 2 ภาพเล่าเรื่อง

สิ่งที่ได้จากกิจกรรมนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่านภาพถ่าย เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และเส้นทางประวัติศาสตร์ ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ที่ยังคงหลงเหลือจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ให้ได้คนรุ่นหลังได้ศึกษา และนักเรียนได้นำเทคนิคการถ่ายภาพเบื้องต้นมาใช้ในการบันทึกภาพเหตุการณ์ที่ประทับใจ เป็นภาพความทรงจำชุมชนตลาดโบราณบางพลีแห่งนี้

กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน

การเรียนการสอนในห้องเรียน

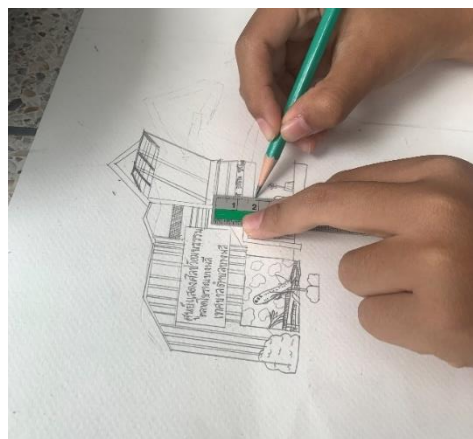
เป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะได้เรียนรู้การเขียนแผนที่ แผนผัง ภาพประกอบ โดยให้นักเรียนศึกษาตัวอย่างการเขียนแผนที่ สัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ตำแหน่ง ที่ตั้ง ทิศทาง เป็นต้น นักเรียนเขียนแผนที่ แผนผัง โรงเรียนของตน

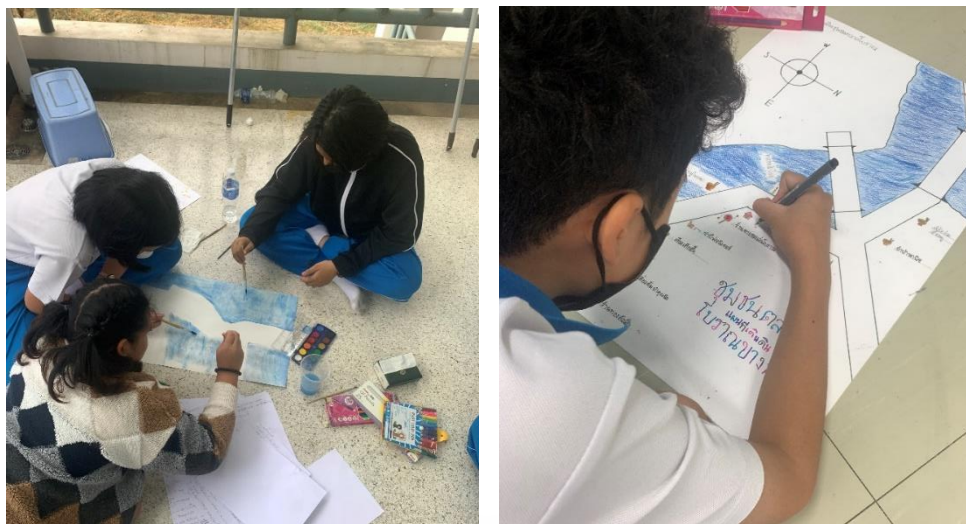


ภาพประกอบ 7 การเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน

การเรียนการสอนนอกห้องเรียน

กิจกรรมการเขียนแผนที่เดินดิน เป็นเครื่องมือที่ทำขึ้นง่ายๆ แบ่งกลุ่มนักเรียนเดินสำรวจและจดบันทึกลักษณะทางกายภาพสิ่งแวดล้อมของชุมชนและสิ่งต่างๆ ที่พบเห็นลงบนแผ่นกระดาษที่เตรียมไว้ นำสิ่งที่นักเรียนบันทึกไว้มา แต่ละกลุ่มเขียนแผนที่เดินดิน ชุมชนตลาดโบราณบางพลี (แบบหยาบ) ลงบนกระดาษ A4 และแผนที่ที่ร่างแบบไว้ นำไปวาดเป็นแผนที่เดินดิน ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ลงบนกระดาษ A3





ภาพประกอบ 8 การเรียนรู้ในห้องเรียน กิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน

สรุปกิจกรรมที่ 3 แผนที่เดินดิน

นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการเขียนแผนที่ แผนที่ ภาพถ่ายประกอบ จากการเรียนรู้ในห้องเรียนและฝึกการเขียนแผนที่โรงเรียนของตน เมื่อไปเรียนรู้ในห้องเรียน ครูแนะนำให้นักเรียนในการเริ่มทำแผนที่ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ด้วยการให้นักเรียนแบ่งหน้าที่ในการสำรวจ สอบถาม ถ่ายภาพและจดบันทึกร้านค้าต่างๆ ที่อยู่สองฝั่งเส้นทางประวัติศาสตร์ชุมชนตลาดโบราณบางพลี เพื่อนำมาเขียนแผนที่แบบหยาบในกระดาษ A4 และนำแผนที่แบบหยาบกลับมาเขียนที่โรงเรียนลงบนกระดาษ A3 เป็นแผนที่เดินดิน ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ในฉบับสมบูรณ์

กิจกรรมที่ 4 ทักษะศิลป์ในท้องถิ่น

การเรียนการสอนในห้องเรียน

เป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรมท้องถิ่น เริ่มจากการเรียนรู้งานทัศนศิลป์ (visual arts) ประเภทต่างๆ เช่น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม งานหัตถกรรม เป็นต้น โดยให้นักเรียนเล่นเกมศิลปะ 4 ตะกร้า แบ่งงานประเภทต่างๆ ให้นักเรียนค้นหาและแยกประเภทของงานทัศนศิลป์ลงตามตะกร้า จากนั้นให้นักเรียนเลือกงานทัศนศิลป์ที่ชอบที่สุด โดยครูใช้คำถามปลายเปิดในการให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ วิจัยถึงงานประเภทต่างๆ ที่เลือก เช่น งานชิ้นนี้เป็นงานทัศนศิลป์ประเภทใด นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับภาพที่ศิลปินสร้างขึ้น นักเรียนคิดว่าขณะที่ศิลปินกำลังสร้างงานมีความรู้สึกอย่างไร เป็นต้น

การเรียนการสอนนอกห้องเรียน

นักเรียนไปสำรวจเส้นทางประวัติศาสตร์ ชุมชนตลาดโบราณบางพลี เลือกงานที่ตัวเองสนใจ ประทับใจ วาดภาพในหัวข้อ “ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต” นักเรียนออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้น บอกถึงประเภทของงาน งานชิ้นนี้สะท้อนชีวิตในเรื่องอะไร



ภาพประกอบ 9 กิจกรรมที่ 4 ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

สรุปกิจกรรมที่ 4 ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

กิจกรรมนี้นักเรียนได้เรียนรู้ประเภทของงานทัศนศิลป์ สามารถแยกประเภทของงานทัศนศิลป์ได้ นักเรียนได้ฝึกการสังเกต วิเคราะห์ วิจาร์ณ งานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น ที่สะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนตลาดโบราณบางพลี

กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมสร้างสรรค์ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อ “ชุมชนตลาดโบราณบางพลี” ขึ้นงานขนาด 60 x 50 เซนติเมตร โดยใช้วัสดุ อุปกรณ์ ที่ครูเตรียมให้ เช่น กระดาษลัง กระดาษสี กระดาษแข็ง สีเมจิก สีน้ำ สีไม้ หลอด กาว เทปใส ดอกไม้ปลอม เครื่องจักสาน เป็นต้น แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มละเท่า ๆ กัน ช่วยกันออกแบบงานศิลปะสื่อผสม ในหัวข้อที่ครูกำหนดให้





ภาพประกอบ 10 กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์ชิ้นงานสื่อผสม หัวข้อ “ชุมชนตลาดโบราณบางพลี”

สรุป กิจกรรมที่ 5 สร้างสรรค์ชิ้นงานสื่อผสม

นักเรียนเกิดการเรียนรู้รวบยอดจากฐานกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ที่ครูสร้างขึ้นทั้งจากการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้นอกห้องเรียน ณ ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มสร้างงานศิลปะสื่อผสมโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์แสดงออกถึงอารมณ์ของผู้สร้าง โดยผ่านหัวข้อ “ชุมชนตลาดโบราณบางพลี” ในการทำกิจกรรมศิลปะสื่อผสม นักเรียนร่วมกันออกแบบงานศิลปะสื่อผสม นักเรียนแต่ละคนจะมีความสนใจในแต่ละจุดไม่เหมือนกัน แต่เมื่อมาทำกิจกรรมนี้ร่วมกัน นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบของกลุ่มได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งดูได้จากผลงานที่นักเรียนร่วมกันออกแบบ อย่างเช่น ความสนใจในเรื่องของความเป็นอยู่และอาชีพของคนในชุมชนตลาดโบราณบางพลี สนใจในเรื่องของเล่นโบราณที่นักเรียนไม่เคยเห็นหรือเคยเล่นมาก่อน สถานที่สำคัญอย่าง วัดบางพลีใหญ่ใน ที่เป็นที่พักกระของคนในชุมชน หรือร้านเช่าชุดวิวาห์ที่ยังคงมีอยู่ในตลาดโบราณบางพลี ทำให้นักเรียนเกิดการสร้างงานจากความสนใจที่มีความหลากหลายทางความคิด เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์ นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงาน สะท้อนให้เห็นคุณค่าของผลงาน ผ่านกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

**ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
ชุมชนตลาดโบราณบางพลี**

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) และได้ทำการทดลองวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี จำนวน 30 ข้อ เป็นชุดเดียวกันทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ใช้ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที ผู้วิจัยได้นำคะแนนมาวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ พบว่า ค่า T เท่ากับ 20.549 ดังตาราง 2

ตาราง 5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้สถิติ T-Test แบบ Dependent Sample

การทดสอบ	\bar{x}	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	14.15	4.04	20.549*	<0.001
หลังเรียน	24.25	4.58		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตาราง 5 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{x} = 24.25$, S.D = 4.58) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ($\bar{x} = 14.15$, S.D = 4.04) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) พบว่า

ตาราง 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจจากการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D	แปลผล
1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้				
1.1	เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	4.35	0.73	มาก
1.2	นักเรียนทราบจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	4.60	0.73	มากที่สุด
1.3	กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียน	4.45	0.80	มาก
1.4	ครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี (เช่น การทำงานกลุ่ม โครงงาน จับคู่ ฯลฯ)	4.85	0.36	มากที่สุด
1.5	ครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม)	4.40	0.66	มาก
รวมผลด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้		4.52	0.66	มาก
2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน				
2.1	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	4.50	0.67	มาก
2.2	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม/ทีม	4.90	0.30	มากที่สุด
2.3	ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.65	0.65	มากที่สุด
2.4	ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา	4.75	0.43	มากที่สุด
2.5	ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำนักเรียนในการทำกิจกรรม	4.65	0.57	มากที่สุด

รวมผลด้านบรรยากาศการเรียนการสอน	4.69	0.53	มากที่สุด
3. การใช้สื่อการเรียนการสอน			
3.1 การใช้สื่ออุปกรณ์ในการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.45	0.67	มาก
3.2 ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุดหรือแหล่งอื่น ๆ	4.50	0.74	มาก
3.3 ครูสามารถประยุกต์สิ่งที่สอนเข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม	4.90	0.30	มากที่สุด
3.4 ครูส่งเสริมให้ทดลอง/ทำงานในห้องปฏิบัติการหรือนอกชั้นเรียนบ่อย ๆ	4.55	0.59	มากที่สุด
3.5 ครูจัดกิจกรรมให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมผลการใช้สื่อการเรียนการสอน	4.68	0.46	มากที่สุด
4. ด้านการวัดผลและประเมินผล			
4.1 นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	4.25	0.83	มาก
4.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	4.45	0.74	มาก
4.3 นักเรียนนำความรู้จากวิชานี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.30	0.71	มาก
4.4 ความรู้จากวิชานี้สามารถนำไปประกอบเป็นอาชีพได้	3.80	1.08	มาก
4.5 นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	4.85	0.48	มากที่สุด
รวมผลด้านการวัดผลและประเมินผล	4.33	0.77	มาก
รวมผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจทั้ง 4 ด้าน	4.56	0.60	มากที่สุด

จากตาราง 6 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนตลาดโบราณบางพลี จำนวน 20 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนที่เรียนด้วย กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้

แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D.= 0.60)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มี 2 ด้าน ที่อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ

ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ $\bar{X} = 4.69$, S.D.= 0.53 โดยครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.50$, S.D.= 0.67 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม/ทีม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.90$, S.D.= 0.30 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.65$, S.D.= 4.65 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.75$, S.D.= 0.43 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำนักเรียนในการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.65$, S.D.= 0.57 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ $\bar{X} = 4.68$, S.D.= 0.46 โดยการใช้สื่ออุปกรณ์ในการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.45$, S.D.= 0.67 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุดหรือแหล่งอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.50$, S.D.= 0.74 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก ครูสามารถประยุกต์สิ่งที่สอนเข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.90$, S.D.= 0.30 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ครูส่งเสริมให้ทดลอง/ทำงานในห้องปฏิบัติการหรือนอกชั้นเรียนบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.55$, S.D.= 0.59 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ครูจัดกิจกรรมให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 5.00$, S.D.= 0.00 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด

สำหรับอีก 2 ด้านนั้น พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมาก คือ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ $\bar{X} = 4.52$, S.D.= 0.66 โดยเนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.35$, S.D.= 0.73 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก นักเรียนทราบจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.60$, S.D.= 0.73 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.40$, S.D.= 0.80 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก ครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี (เช่น การทำงานกลุ่ม โครงการจับคู่ ฯลฯ) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.85$, S.D.= 0.36 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม) มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.40$, S.D.= 0.66 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก

ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ $\bar{X} = 4.33$, S.D.= 0.77 โดยนักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.25$, S.D.= 0.83 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.45$, S.D.= 0.74 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก นักเรียนนำความรู้จากวิชานี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.30$, S.D.= 0.71 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก ความรู้จากวิชานี้สามารถนำไปประกอบเป็นอาชีพได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 3.80$, S.D.= 1.08 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมาก นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{X} = 4.85$, S.D.= 0.48 คิดเป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด

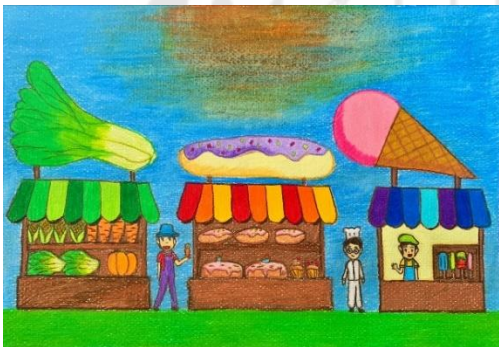
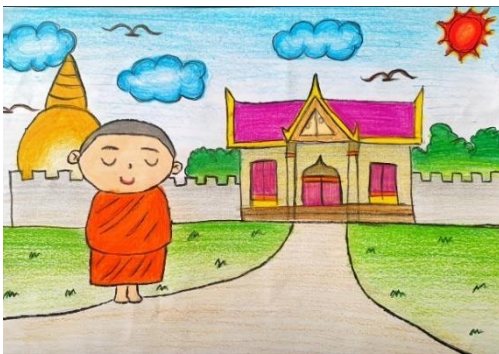


ภาพประกอบ 11 ภาพการศึกษานอกสถานที่

การสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ โดยมีผลงานโดดเด่น ดังนี้

1. ผลงานจำลองชุมชนริมน้ำ

การเรียนการสอนในห้องเรียน



ภาพประกอบ 12 ผลงานจำลองชุมชนริมน้ำ

2. ผลงานภาพถ่ายเล่าเรื่อง
การเรียนการสอนในห้องเรียน

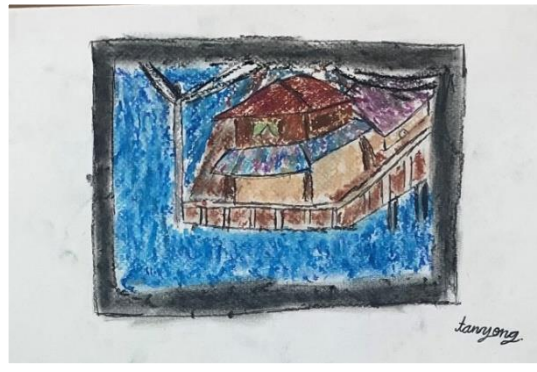


การเรียนการสอนนอกห้องเรียน



ภาพประกอบ 13 ผลงานภาพถ่ายเล่าเรื่อง

4. ผลงานทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต



ภาพประกอบ 16 ผลงานภาพวาดทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

5. ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นงานสื่อผสม สะท้อนชุมชนตลาดโบราณบางพลี หลังจากได้เรียนรู้การทำกิจกรรมต่างๆ ภาพในชุมชนตลาดโบราณบางพลี ทำให้ได้มาซึ่งผลงาน ดังนี้



ภาพประกอบ 17 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 1

ชื่อผลงาน : ยอดพลาสติกบางพลี

เทคนิคที่ใช้ : สื่อผสม

ขนาด : 70 x 55 เซนติเมตร

แนวคิด ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของชาวบางพลีในอดีต ที่อาศัยอยู่ริมน้ำ ใช้การเดินทางทางเรือ มีอาชีพส่วนใหญ่ ปลูกข้าว เลี้ยงปลา จับพลาสติกเพื่อนำไปแปรรูปเป็นพลาสติกแตกเดี่ยวขายภายในชุมชนและผู้คนที่สำคัญรผ่านมาที่ชุมชนจนเป็นที่โด่งดังของชาวบางพลี จ.สมุทรปราการ



ภาพประกอบ 18 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 2

ชื่อภาพ ร้านเช่าชุดบางพลี

เทคนิคที่ใช้ : สื่อผสม

ขนาด : 60 x 50 เซนติเมตร

แนวคิด ในชุมชนตลาดบางพลีปัจจุบัน ยังคงมีร้านเช่าชุดวิวาห์ ซึ่งเป็นหนึ่งในร้านเก่าแก่ของชุมชนตลาดโบราณบางพลี งานวิวาห์นี้จัดขึ้นในวันงานประเพณีรับบัว



ภาพประกอบ 19 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 3

ชื่อภาพ ของเล่นโบราณบางพลี

เทคนิคที่ใช้ : สื่อผสม

ขนาด : 55 x 65 เซนติเมตร

แนวคิด ชุมชนบางพลีเป็นชุมชนที่อยู่ริมน้ำ มีประเพณีรับบัวเป็นประเพณีที่มีแห่งเดียวในโลก และภายในชุมชนตลาดโบราณบางพลียังมีร้านขายของเล่นโบราณมากมาย ให้เลือกสรร มีทั้งจักจั่นที่หมุนแล้วเกิดเสียง ปองแปง ที่ดักจับปลา ว่าว ลูกดิ่ง กระจาดขี้ดหด



ภาพประกอบ 20 ผลงานสรุปกิจกรรมศิลปะ กลุ่ม 4

ชื่อภาพ วัดบางพลีใหญ่กลาง

เทคนิคที่ใช้ : สีผสม

ขนาด : 65 x 55 เซนติเมตร

แนวคิด วัดบางพลีใหญ่กลางและวัดบางพลีใหญ่ใน เป็นเป็นวัดที่เป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวชุมชนบางพลี มีองค์หลวงพ่อโต เป็นพระพุทธรูปองค์ใหญ่ที่ผู้คนต่างทุกทิศทุกทางต่าง มาสักการะบูชา

6. จัดนิทรรศการ “ชุมชนตลาดโบราณบางพลี”



ภาพประกอบ 21 การจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยขอแนะนำผลการสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะตลอดการดำเนินงานวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

ขอบเขตการทำวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินการทดลอง

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

การอภิปรายผล

ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการจัดการกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)

สมมติฐานของการวิจัย

1. การจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี หลังเรียนด้วยกิจกรรมศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ขอบเขตการทำวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย
 - 1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 60 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จากทั้งหมด 3 ห้องเรียน เลือกมา 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน โดยจะมีนักเรียนกลุ่มเก่ง กลาง และอ่อนคละกัน
2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ตัวแปรตาม แบ่งเป็นดังนี้

 1. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
 3. ความพึงพอใจของผู้เรียน

3. เนื้อหาที่ใช้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

โดยจัดแบ่งเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

1. กิจกรรมชุมชนริมน้ำ

(เนื้อหาที่ใช้ ประวัติความเป็นมาของชุมชนตลาดโบราณบางพลี)

2. กิจกรรมภาพเล่าเรื่อง

(เนื้อหาที่ใช้ เทคนิคการถ่ายภาพ เรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพ)

3. กิจกรรมแผนที่เดินดิน

(เนื้อหาที่ใช้ การวาดแผนผัง แผนที่ ภาพประกอบ)

4. กิจกรรมทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

(เนื้อหาที่ใช้ ประเภทของงานศิลปะ Visual art)

5. กิจกรรมสร้างสรรค์ชุมชนโบราณตลาดบางพลี

(เนื้อหาที่ใช้ ศิลปะสื่อผสม)

4. ระยะเวลาในการทดลอง

ระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2565 - เดือนมกราคม พ.ศ.2566 จำนวน 6 ชั่วโมง และลงภาคสนาม 6 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรม เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูล

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี จ.สมุทรปราการ

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)

การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ โดยใช้เวลาในการทำการทดลอง จำนวน 12 ชั่วโมง การเรียนการสอนในห้องเรียน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง และการลงภาคสนาม 6 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 12 ชั่วโมง ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2565 – เดือนมกราคม พ.ศ. 2566 ทั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งการเรียนการสอนเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ การสอนในห้องเรียน และการสอนนอกห้องเรียน (สถานที่จริง) ซึ่งการทดสอบก่อนเรียน เป็นการทดสอบความรู้ของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชน ตลาดโบราณบางพลี และการทดสอบหลังเรียนเป็นการประเมินผลความรู้ที่ได้มาทั้งหมด อีกทั้งหลังจากการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) จากนั้นจึงนำผลคะแนนที่ได้ทั้งหมดมาหาข้อมูลทางสถิติ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากได้ดำเนินการทดลองจนเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำผลคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบและคะแนนระหว่างเรียนมาหาค่าประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ 80/80 อีกทั้งนำผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มาศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการนำผลจากการประเมินความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) มาหาค่าความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

1. การศึกษาประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

สมุทราการ มีประสิทธิภาพ E_1 / E_2 เท่ากับ 92.30/80.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ 80/80 และสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน อยู่ที่ $\bar{X} = 14.15$, S.D = 4.04 และคะแนนหลังเรียนอยู่ที่ $\bar{X} = 24.25$, S.D = 4.58 ซึ่งนำคะแนนมาก่อนเรียนและหลังมาเปรียบเทียบกัน พบว่า มีค่า t เท่ากับ 20.55 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก $\bar{X} = 4.56$, S.D.= 0.60 และสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3

การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทราการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ E_1 / E_2 เท่ากับ 92.30/80.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ 80/80 แสดงให้เห็นว่าหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Learning by doing) ผ่านการเล่น เกม กิจกรรมกลุ่มและผ่านประสบการณ์จากการไปศึกษานอกห้องเรียน ทำให้นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาได้อย่างน่าสนใจ ทำให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข มีการพัฒนาไปด้วยความมั่นใจ โดยมีการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมฐาน มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ ครูใช้ประสบการณ์เดิมของนักเรียน ซึ่งนักเรียนจะเป็นผู้

ทบทวนและสำรวจความรู้เดิม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้ 2) ชั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ ผู้สอนออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำงานร่วมกัน โดยเป็นทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม 3) ชั้นผลสะท้อนกลับ ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดและความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมด้วยการคิดวิเคราะห์สถานการณ์และกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรม และนำเสนอผลงาน 4) ชั้นประเมินผล การประเมินผลจากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนมา ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) ที่กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้นอกจากการฟังบรรยายอย่างเดียว หรือสร้างประสบการณ์ ผ่านการลงมือทำ การสังเกต ได้สนทนากับตนเองและผู้อื่นผ่านรูปแบบหรือเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ทั้งรายบุคคลหรือแบบกลุ่ม โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ เวลา และผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ซึ่งสอดคล้องกับภทรสร นรเหรียญ (2562) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการเล่นเกม กิจกรรมกลุ่ม รวมถึงเรียนผ่านประสบการณ์ คุณครูทำหน้าที่เป็นนักออกแบบกิจกรรมโดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนการใช้สื่อที่ดีผู้เรียนจะเรียนอย่างมีความสุข มีการพัฒนาไปด้วยความมั่นใจ ซึ่งสอดคล้องกับปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจ และเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by doing) อันเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ได้รับการพิสูจน์ว่าทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนและมีประสิทธิภาพ

2. ผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ค่าเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ $\bar{x} = 14.15$, S.D = 4.04 และคะแนนหลังเรียนอยู่ที่ $\bar{x} = 24.25$, S.D = 4.58 มีค่า t เท่ากับ 20.55 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นทำให้นักเรียนได้รับความรู้ที่สอดแทรกอยู่ในกิจกรรม ซึ่งดูได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และยังเป็นส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะที่เชื่อมโยงไปสู่พัฒนาการทางร่างกาย สมอองและสติปัญญา ด้วยกิจกรรมที่สัมผัสโดยตรงกับผู้เรียน ซึ่งใช้ทักษะในการสร้างผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาต่างๆ ให้กับผู้เรียน โดยอาศัยประสบการณ์การลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นพบและได้ทดลองกับสื่ออุปกรณ์ทางศิลปะ ซึ่งช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์จากการสังเกตและประเมินภาพ ครูจึงมีบทบาทในการวางแผนเตรียมกิจกรรมต่างๆ ให้พร้อม ควรให้คำแนะนำเพียงเล็กน้อย ให้เด็กค้นพบกระบวนการทางศิลปะด้วยตนเอง โดยการทดลองใช้อุปกรณ์ที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กทำงานด้วยความพึงพอใจและเป็นอิสระ เสริมสร้างการเรียนรู้ทางศิลปะ และบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้อง ครูควรกระตุ้นจินตนาการของเด็กพร้อมสนับสนุนให้เด็กแสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ เลิศ อานันทนนะ ได้อธิบายว่า กิจกรรมศิลปะเป็นแนวทางเดียว ที่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกอย่างเสรีด้านการพัฒนาความคิดริเริ่ม กับการทดลองด้วยวัสดุ นานาชนิด และสามารถประสบความสำเร็จได้ง่ายกว่าวิชาอื่นๆ ในหลักสูตร ซึ่งการแสดงออกทางศิลปะของเด็กนั้น จะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับวัสดุและอุปกรณ์การเรียนต่างๆ ว่ามีความพึงพอใจเพียงใด เด็กควรได้รับการส่งเสริมจากครูผู้สอนและผู้ปกครอง เพื่อสนับสนุนการแสดงออกด้วยการสำรวจ ทดลอง และค้นคว้ากับวัสดุต่างๆ อย่างกว้างขวาง และจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ไว้อย่างครบครัน (เลิศ อานันทนนะ, 2535) และสอดคล้องกับ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้ให้ความหมายของกิจกรรมศิลปะ หมายถึง การจัดประสบการณ์ทาง ศิลปะให้แก่ผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ทักษะคิด ความคิด และรูปแบบพฤติกรรม โดยมุ่งส่งเสริมลักษณะนิสัยไปในทางที่ดีพร้อมกันในทุกๆ ด้าน ประกอบกับมีความเจริญงอกงามในทางสร้างสรรค์และส่งเสริมความเจริญเติบโตตามวุฒิภาวะอย่างสูงสุด ซึ่งในการสอนศิลปะแนวใหม่ ตั้งอยู่บนฐานของจิตวิทยาว่าด้วยการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสแสดงออกตามความคิดสร้างสรรค์ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ เสริมแรงให้เด็กเกิดพัฒนาการรับรู้ จากผลงานที่ได้ประดิษฐ์ขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต เกิดทักษะและความเข้าใจ ต่อยอดสู่การนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดผลประโยชน์ในชีวิตประจำวัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537)

3. ผลจากการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากต่อการเรียนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.60 เมื่อจำแนกด้านความพึงพอใจ พบว่า ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนการสอน โดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็น อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ออกไปเรียนรู้ไม่ใช้การเรียนการสอนที่อยู่แต่ในห้องเรียนแต่นักเรียนยังได้ออกไปทำกิจกรรมนอกห้องเรียน ได้เรียนรู้จากสถานที่จริง ทำให้นักเรียนได้สำรวจ ค้นหา และค้นพบ การเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากกิจกรรมที่ผู้สอนออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของบีเร็นท์และ แฟรงค์คิต (Behrendt & Franklin, 2014) ได้เสนอข้อค้นพบจากงานวิจัยว่า การทัศนศึกษา เป็นกระบวนการสำคัญในการฝึกทักษะ การสังเกต การรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสทุกส่วน การเสริมสร้างเจตคติเชิงบวก และสร้างความตระหนักเห็นความสำคัญของเนื้อหาบทเรียน ได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น เรียนรู้ที่จะสังเกต ตั้งคำถาม เกิดความสงสัยและแสวงหาคำตอบ เพราะผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิด สามารถเชื่อมโยงเนื้อหา ทฤษฎีที่เรียนในชั้นเรียนกับประสบการณ์ตรงที่ได้รับจากการไปทัศนศึกษานอกห้องเรียน (outdoor field trip) และเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนด้วย และสอดคล้องกับทิสนา แชมมณี (2558) กล่าวว่า การไปทัศนศึกษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เนื่องจากเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง โดยเรียนรู้จากสภาพความเป็นจริง มีการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและสภาพที่แท้จริง เป็นการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นและชุมชนให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน

ความรู้สึกที่นักเรียนมีต่อการจัดการเรียนการสอนกิจกรรม

“ รู้สึกสนุกสนานในการทำกิจกรรมในครั้งนี้ โดยในช่วงเช้าได้ไปไหว้พระขอพรหลวงพ่อโตและได้เห็นงานจิตรกรรมฝาผนังภายในวัด ได้เห็นพระพุทธรูปซึ่งเป็นงานประติมากรรม และเมื่อออกมาจากวัดก็ได้เดินชมตลาดได้เห็นงานหัตถกรรม งานจักสาน เช่น ตะกร้า ตะกร้อ กระเป๋า ฯลฯ และได้นั่งเรือชมวิถีชีวิตของชุมชนตลาดโบราณบางพลี ในช่วงบ่ายได้จัดกลุ่มวาดแผนผังตลาดน้ำบางพลีกับเพื่อนๆ ที่ได้เดินชมมาในช่วงเช้า ฝึกความสามัคคีภายในกลุ่มและได้เห็นความสนุกสนานของเพื่อนๆ ในการทำกิจกรรมศิลปะในครั้งนี้ ”

“ ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของผู้คนในอดีต เช่น การสร้างบ้านเรือน การประกอบอาชีพและงานศิลปะประเภทต่างๆ ในชุมชนที่สะท้อนถึงการดำเนินชีวิตของผู้คนในอดีตและได้เรียนรู้การ

ถ่ายภาพและนำมาใช้ในการทำกิจกรรมในวันนี้ที่ไปชุมชนตลาดโบราณบางพลี เมื่อได้รูปภาพจากที่ถ่ายภาพมาก็จะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และสามารถเป็นงานอดิเรกได้ ”

“ ผมรู้สึกสนุกในทุกๆ กิจกรรมเลยครับ และนอกจากจะได้ความสนุก แล้วยังได้ความรู้และได้ประโยชน์จากกิจกรรมต่างๆ อีกด้วยครับ เช่น การถ่ายรูปได้ฝึกการถ่ายรูปอย่างมีหลักการ การเขียนแผนผังบอกตำแหน่งของสถานที่ในชุมชน ได้ฝึกการวาดแผนผังให้มีความสมดุล และฝึกการย่อแผนผัง การวาดภาพงานทัศนศิลป์ในชุมชนได้ฝึกฝีมือการวาดภาพครับ และอีกกิจกรรมหนึ่งที่ผมประทับใจมากที่สุด คือ การนั่งเรือชมธรรมชาติและวิถีชีวิตของคนในชุมชนครับ ”

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ ชุมชนตลาดโบราณบางพลี เปิดเป็นแหล่งเรียนรู้ และสถานที่ท่องเที่ยว การพานักเรียนออกไปนอกสถานที่จะต้องมีการวางแผนที่รัดกุมเพื่อความปลอดภัยของนักเรียนและวางแผนการเรียนรู้ให้ครอบคลุมชัดเจน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุด

2. ควรทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) กับกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนตามปกติ

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนากิจกรรมศิลปะ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ร่วมกับเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อเป็นการบูรณาการความรู้ให้นักเรียนมีความรู้รอบด้านมากยิ่งขึ้น

2. ควรนำการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเป็นการเผยแพร่ ปรับปรุงพัฒนาการสอนให้ดีขึ้นและมีคุณภาพยิ่งขึ้น

3. นำการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ไปใช้กับแหล่งการเรียนรู้อื่น

บรรณานุกรม

- Behrendt & Franklin. (2014). "A review of research on school field trips and their value in education.". *"International Journal of Environmental & Science Education"*, 9, 235-245.
- Deepa Awasthi. (2014). *Linking Girl Education with Women Empowerment and Development*. India: Kalpaz Publications.
- Hammerman, D. R., Hammerman, M. W., & Hammerman, E. L. . (1985). *Teaching in the outdoor*. Danville, IL. Interstate. .
- Hammerman, D. R., Hammerman, M. W., & Hammerman, E. L. . (1994). *Teaching in the outdoor*. Danville, IL. Interstate. .
- Hammerman, D. R., Hammerman, M. W., & Hammerman, E. L. . (2001). *Teaching in the outdoor*. Danville, IL. Interstate. .
- Lijanporn & Khlaisang. (2015). The development of an activity-based learning model using educational mobile application to enhance discipline of elementary school students Science Direct.
- Mand, C. L. (1967). *Outdoor education*. New York: J. Lowell Pratt.
- NSCALL. (2006). Activity-based instruction: Why and How. *June 20, 2018*.
www.ncsall.net/fileadmin/resources/teach/GED_inst.pdf
- Ogundare. (2010). "Taking Learning Outside the classroom." *Educational Theory and Practice*.
<http://edtheory.blogspot.com/2010/11/taking-learning-outside-classroom.html>
- เลิศ อานันท์ชนะ. (2535). *เทคนิคการสอนศิลปะเด็ก*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กุลยา ตันติผลลาชีวะ. (2551). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์. กราฟฟิก.
- ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน. (2564). *The Development of Learning Activities using Activity-Based*

Learning to Enhance Creative Learning Management Ability of Pre-Service Teachers. The 3rd International Conference on Multidisciplinary and Current Educational Research (ICMCER-2021) to be held in Faculty of Education. Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Ayutthaya.

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน. *Journal of Humanities & Social Sciences (JHUSOC)*, ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม) 2565, 94.

ทิศนา แคมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์: เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้จัดจำหน่าย.

ทิศนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีระพงษ์ กระการดี. (2558). การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง ค่าเฉลี่ยเลขคณิต. from บทเรียน ออนไลน์ วิชาสถิติ นฤมล มณีงาม. (2547). การพัฒนาโปรแกรมสร้างจีสำนึกเกี่ยวกับการประหยัดพลังงาน ตามหลักการเรียนรู้การรับใช้สังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิรมล ขมหวาน. (2557). อัตลักษณ์ของชุมชนตลาดโบราณบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2557.

นิรมล ตีรณสาร สวัสดิบุตร. (2525). ศิลปศึกษากับครูประถม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ตีรณสาร.

นุชลี อุภัย. (2555). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประภัสรา โคตะขุน. (2558). IOC คืออะไร. from เว็บไซต์การเรียนรู้ประภัสรา โคตะขุน

ปิยะนุช แจ่มหม้อ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2545). สมอกลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.

ภัทรสร นรเหรียญ. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อประสม เพื่อพัฒนาความสามารถในการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ราช ศิริวัฒน์. (2559). การหาความเชื่อ มั่น. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์.

วินัย พงศ์ศรีเพียร. (2543). ครูกับการสอนประวัติศาสตร์ไทย คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ประวัติศาสตร์ไทย (พิมพ์ครั้งแรก). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). การศึกษาเด็ก ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.

วิสูตร โพธิ์เงิน. (2561, มกราคม-มิถุนายน). รูปแบบกิจกรรมศิลปะเด็กสร้างสรรค์: ความเป็นพลเมือง. วารสาร

ศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 16(1), 44.

วุฒิ วัฒนสิน. (2541). ศิลปะระดับมัธยมศึกษา. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ศูนย์วัฒนธรรมอำเภอบางพลี. (2552). เล่าเรื่องเมืองบางพลี. สมุทรปราการ: โรงเรียนบางพลีราษฎร์บำรุง.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). รายงานการประชุมทางวิชาการเรื่องทิศทางการพัฒนา

การศึกษาในกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบาย แผน และมาตรฐานการศึกษา

ศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์เขต 3. (2558). แนวคิดการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.

<http://web.surin3.go.th/mainnews.php?No=295>

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก

(Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.

สุทัศน์ เอกา. (2557). การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน. สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2564.

<http://www.krumontree.com/www/index.php/documents/74-abl-activity->

[basedlearning](http://www.krumontree.com/www/index.php/documents/74-abl-activity-basedlearning)





ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ

- | | |
|--|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า | อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตูลย์เมธาการ | อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. อาจารย์ ดร.วารดา พุ่มผกา | อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม |
| 4. ผอ.ดร.ไพรวรรณ จงรักดี | ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีสมุทรปราการ |





ภาคผนวก ข
หนังสือราชการ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/2269

วันที่ 8 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในหัวข้อ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 089 203 3699

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงษ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/2269

วันที่ 8 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตูลย์เมธากา เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในหัวข้อ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 089 203 3699

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงษ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว 8718/2270

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

8 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ ดร.วารดา พุ่มผกา

เนื่องด้วย นางสาววัชรี เหล่าชัยพฤกษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในหัวข้อ เรื่อง “การพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นางสาววัชรี เหล่าชัยพฤกษ์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089 203 3699



ที่ อว 8718/2270

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

8 กันยายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ ดร.ไพรวิน จงรักดี

เนื่องด้วย นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในหัวข้อ เรื่อง “การพัฒนา กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089 203 3699



ที่ อว 8718/305

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

เนื่องด้วย นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรดิหะสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบทดสอบ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนตลาดโบราณบางพลี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) แผนกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับ นักเรียนระดับประถมศึกษา ชั้นปีที่ 6 จำนวน 20 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่โรงเรียนของท่าน ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2566 ถึงเดือนมีนาคม 2566 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุจิตรา ศรีสังข์)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089 203 3699



ที่ อว 8718/1443

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

30 พฤษภาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นประธานสอบปากเปล่าปริญญาโท

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

เนื่องด้วย นางสาววัชรี เหล่าชัยพุกษ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ได้รับอนุมัติให้สอบปากเปล่าปริญญาโท ในวันที่ 20 มิถุนายน 2566 เวลา 8.00 – 10.00 น. สอบแบบระบบออนไลน์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่า ท่าน เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นประธานสอบปากเปล่าปริญญาโทของนิสิตผู้นี้ ตามวัน เวลา ดังกล่าว

บัณฑิตวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในครั้งนี้ และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089 203 3699



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและไบนินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 220/2564E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาว วชิรี เหล่าชัยพุกฤษ์

สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

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

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 20 พฤษภาคม 2564
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 20 พฤษภาคม 2564
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 20 พฤษภาคม 2564
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 20 พฤษภาคม 2564

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-220/2564

วันที่ให้การรับรอง : 20/05/2564

วันหมดอายุใบรับรอง : 20/05/2565



ที่ อว 8718/

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

27 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G- 220/2564E

เรียน นางสาว วชิร เหล่าชัยพฤกษ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E/G-220/2564

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G 220/2564E เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ท่านในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ท่านในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้ คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2564 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number	SWUEC/E/G-220/2564
Date of Approval	20 พฤษภาคม 2564 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)
Date of Expiration	20 พฤษภาคม 2565
Continuing Review	ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 20 พฤษภาคม 2565)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ท่านในมนุษย์ ขอความกรุณาให้ผู้วิจัย ส่งรายงานความก้าวหน้าของการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E/G-220/2564) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ท่านในมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 12430

โทรสาร 0-2259-1822

ที่ อว ๐๖๔๒.๐๒(๓)/๓



มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
๑๗๒ ถนนอิสรภาพ
แขวงวัดกัลยาณ์ เขตธนบุรี
กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุญาตนำนักเรียนไปเรียนรู้นอกสถานที่
เรียน ผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ
สิ่งที่ส่งมาด้วย กำหนดการกิจกรรมเรียนรู้นอกสถานที่

ด้วยนางสาววัชรีย์ เหล่าชัยพฤกษ์ ครูประจำวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ กำลังศึกษาระดับปริญญาโท สาขาศิลปศึกษา (ทัศนศิลป์ศึกษา) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ได้ทำการวิจัยในหัวข้อ “การพัฒนากิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะ ในการส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยการศึกษาเรื่องราวประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของชุมชนริมน้ำตลาดโบราณบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เกิดทักษะทางด้านศิลปะ ความรู้ความเข้าใจ ความภาคภูมิใจในความเป็นมาท้องถิ่นของตน

เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ จึงขออนุญาตนำนักเรียนในปกครองของท่าน เดินทางไปทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ณ ชุมชนตลาดโบราณบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในวันที่ อาทิตย์ที่ ๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๕.๐๐ น. จึงขออนุญาตนำนักเรียนไปร่วมกิจกรรมครั้งนี้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าและความสำคัญของชุมชนซึ่งเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ไพรวิน จงรักดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

คณะครุศาสตร์

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

นางสาววัชรีย์ เหล่าชัยพฤกษ์ (ครูโอ) โทร. ๐๘๙-๒๐๓-๓๖๙๙

กำหนดการทัศนศึกษา

ชุมชนตลาดโบราณบางพลี ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
วันอาทิตย์ที่ ๑๒ กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๖

เวลา ๐๘.๐๐ น.	รถออกจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ
เวลา ๐๘.๓๐ น.	รถถึง วัดบางพลีใหญ่ใน
เวลา ๐๙.๐๐ น.	สักการะองค์หลวงพ่อดโต วัดบางพลีใหญ่ใน
เวลา ๐๙.๓๐ น.	ล่องเรือชมชุมชน วิถีชีวิต ริมสองฝั่งคลอง
เวลา ๑๐.๐๐ น.	ศูนย์แสดงศิลปวัฒนธรรม ชุมชนตลาดโบราณบางพลี (แบ่งกลุ่มทำกิจกรรม)
เวลา ๑๐.๑๕ น.	กิจกรรม “เรื่องเล่าจากภาพ”
เวลา ๑๑.๐๐ น.	เดินสำรวจเส้นทางประวัติศาสตร์ ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
	กิจกรรม “แผนที่เดินดิน”
	กิจกรรม “ภาพถ่ายเล่าเรื่อง”
เวลา ๑๒.๓๐ น.	รับประทานอาหารกลางวัน
เวลา ๑๓.๓๐ น.	กิจกรรม “ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต”
เวลา ๑๔.๓๐ น.	สรุปกิจกรรมการเรียนรู้
เวลา ๑๕.๐๐ น.	เดินทางกลับ
เวลา ๑๕.๓๐ น.	ถึงโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ โดยสวัสดิภาพ

โปรดส่งคืนครูประจำชั้น ภายในวันที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖



ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว

ผู้ปกครองของ.....ชั้น.....

อนุญาต ไม่อนุญาต ให้ไปศึกษาเรียนรู้นอกสถานที่

(ลงชื่อ).....ผู้ปกครอง

หมายเลขโทรศัพท์.....

หมายเหตุ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ต้องการ

ภาคผนวก ค

- ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการสอนชุดกิจกรรม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

- ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

- ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ตาราง ผลการประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการ
 สอนชุดกิจกรรม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
 ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based
 Learning)

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	แปลผล
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
องค์ประกอบการสอน							
1	สาระสำคัญ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2	จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3	สาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4	กระบวนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
5	สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	+1	+1	0	2	0.67	นำไปใช้ได้
6	กระบวนการวัดผลและ ประเมินผล	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
จุดประสงค์การเรียนรู้							
7	ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
8	ใช้ข้อความที่มีความหมาย เดียว สังกัดหรือวัดได้ง่าย	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
9	มีความเป็นไปได้และสามารถ บรรลุการปฏิบัติ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
10	แสดงพฤติกรรมที่คาดหวัง ชัดเจน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
สาระการเรียนรู้							
11	สอดคล้องกับความสนใจและ ความถนัดของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
12	นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้

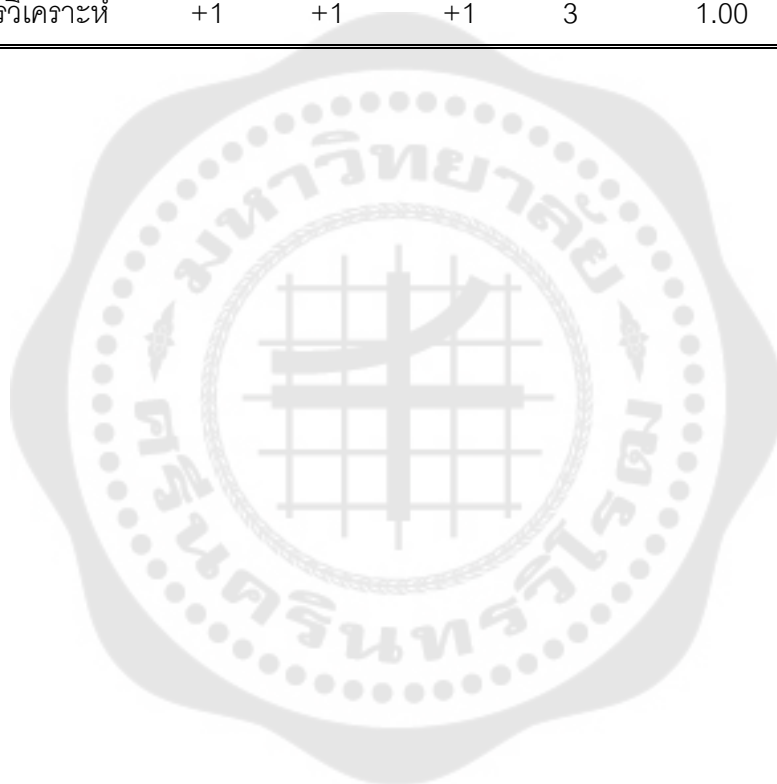
ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
13	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
14	บอกอย่างชัดเจนว่าเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องอะไร	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
กระบวนการจัดการเรียนรู้							
15	มีกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับการจัดการเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
16	ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
17	นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
18	เรียงลำดับเนื้อหาได้น่าสนใจ เอื้อต่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
19	มีกิจกรรมมีความหมายต่อการพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
20	ถ้อยคำที่ใช้มีความกะทัดรัด ชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้							
21	นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อการเรียนการสอน	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
22	เอื้อต่อการบรรลุในจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
23	น่าสนใจ ประหยัด และหาได้ง่าย	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
24	มีความสะดวกในการใช้งาน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
กระบวนการวัดผลและประเมินผล							
25	ประเมินได้ครอบคลุมทุก จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
26	ระบุวิธีวัดได้ง่ายและสะดวก ในการใช้ประเมิน	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
27	ระบุวิธีที่เชื่อถือได้เหมาะสม กับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67	นำไปใช้ได้
28	นักเรียนมีส่วนร่วมในการ ประเมินด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ตาราง ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

ที่	ประเภท	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
5	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
6	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
7	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
8	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
9	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
10	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
11	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
12	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
13	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
14	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
15	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
16	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
17	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
18	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
19	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
20	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
21	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
22	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
23	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
24	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ที่	ประเภท	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
25	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
26	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
27	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
28	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
29	ความจำ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
30	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้



ตาราง ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้							
1.1	เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
1.2	นักเรียนทราบจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
1.3	กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
1.4	ครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี (เช่น การทำงานกลุ่ม โครงงาน จับคู่ ฯลฯ)	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
1.5	ครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม)	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน							
2.1	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2.2	ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม/ทีม	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2.3	ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2.4	ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2.5	ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำนักเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	IOC	แปลผล
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ในการทำกิจกรรม							
3. การใช้สื่อการเรียนการสอน							
3.1	การใช้สื่ออุปกรณ์ในการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3.2	ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุดหรือแหล่งอื่นๆ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3.3	ครูส่งเสริมให้ทดลอง/ทำงานในห้องปฏิบัติการหรือนอกชั้นเรียนบ่อย ๆ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3.4	ครูส่งเสริมให้ทดลอง/ทำงานในห้องปฏิบัติการหรือนอกชั้นเรียนบ่อย ๆ	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3.5	ครูจัดกิจกรรมให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4. ด้านการวัดผลและประเมินผล							
4.1	นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4.2	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4.3	นักเรียนนำความรู้จากวิชานี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4.4	ความรู้จากวิชานี้สามารถนำไปประกอบเป็นอาชีพได้	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4.5	นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	+1	+1	+1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ภาคผนวก ง

- ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ (E_1) ของการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

- ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ (E_2) ของการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

- การหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

- การหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ตาราง ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ (E_1) ของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

คนที่	คะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน					รวม
	1	2	3	4	5	
	20	20	20	20	20	100
1	17	18	17	18	18	88
2	18	18	19	18	20	93
3	19	19	18	18	17	91
4	18	18	19	18	18	91
5	19	18	19	18	20	94
6	18	17	18	17	18	88
7	20	18	19	19	18	94
8	18	18	19	17	19	91
9	19	19	18	18	19	93
10	19	19	18	17	18	91
11	20	20	20	20	20	100
12	18	20	19	17	18	92
13	19	19	19	19	18	94
14	19	18	19	18	17	91
15	19	18	19	18	19	93
16	17	18	19	18	20	92
17	18	19	17	19	18	91
18	18	19	18	17	19	91
19	19	19	18	18	19	93
20	19	19	19	19	19	95

$$\sum x = 1846 \text{ คะแนน}$$

$$\text{ค่าประสิทธิภาพ } (E_1) = 92.30$$

ตาราง ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ (E_2) ของการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

คนที่	คะแนนสอบก่อนเรียน	คนที่	คะแนนสอบหลังเรียน
	30		30
1	19	18	30
2	18	18	28
3	15	19	26
4	5	18	17
5	12	18	20
6	8	17	16
7	12	18	22
8	19	18	26
9	13	19	27
10	14	19	22
11	15	20	26
12	17	20	30
13	13	19	25
14	12	18	20
15	13	18	25
16	16	18	28
17	20	19	29
18	19	19	26
19	8	19	15
20	15	19	27

$$\sum x = 485 \quad \text{คะแนน}$$

$$\text{ค่าประสิทธิภาพ } (E_2) = 80.83$$

ตาราง การหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

คนที่	P	r	คนที่	P	r
1	0.8	0.40	16	0.8	0.40
2	0.8	0.20	17	0.8	0.30
3	0.8	0.40	18	0.8	0.30
4	0.8	0.20	19	0.8	0.30
5	0.8	0.30	20	0.8	0.40
6	0.8	0.40	21	0.8	0.35
7	0.8	0.40	22	0.8	0.40
8	0.8	0.40	23	0.8	0.40
9	0.8	0.40	24	0.8	0.20
10	0.8	0.40	25	0.8	0.40
11	0.8	0.40	26	0.8	0.30
12	0.8	0.40	27	0.8	0.35
13	0.8	0.40	28	0.8	0.20
14	0.8	0.40	29	0.8	0.20
15	0.8	0.40	30	0.8	0.20

แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่น = 0.96

หมายเหตุ

- ข้อสอบทั้งหมด 30 ข้อ จะมีความยากง่าย (P) ตามเกณฑ์ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตามเกณฑ์ ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป
- แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.96

ตาราง การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
ชุมชนตลาดโบราณบางพลี

คนที่	คะแนนสอบ		ผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
	30	30	
1	19	30	11
2	18	28	10
3	15	26	11
4	5	17	12
5	12	20	8
6	8	16	8
7	12	22	10
8	19	26	7
9	13	27	14
10	14	22	8
11	15	26	11
12	17	30	13
13	13	25	12
14	12	20	8
15	13	25	12
16	16	28	12
17	20	29	9
18	19	26	7
19	8	15	7
20	15	27	12
รวม	283	485	202
X	14.15	24.25	10.10
S.D.	4.04	4.58	0.54

ตาราง แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ข้อที่	ระดับความพึงพอใจ					N	\bar{X}	S.D.	แปลผล
	5	4	3	2	1				
1.1	10	7	3	0	0	20	4.35	0.73	มาก
1.2	15	2	3	0	0	20	4.60	0.73	มากที่สุด
1.3	12	4	4	0	0	20	4.40	0.80	มาก
1.4	17	3	0	0	0	20	4.85	0.36	มากที่สุด
1.5	10	8	2	0	0	20	4.40	0.66	มาก
2.1	12	6	2	0	0	20	4.50	0.67	มาก
2.2	18	2	0	0	0	20	4.90	0.30	มากที่สุด
2.3	15	3	2	0	0	20	4.65	0.65	มากที่สุด
2.4	15	5	0	0	0	20	4.75	0.43	มากที่สุด
3.1	14	5	1	0	0	20	4.65	0.57	มากที่สุด
3.2	11	7	2	0	0	20	4.45	0.67	มาก
3.3	13	4	3	0	0	20	4.50	0.74	มาก
3.4	18	2	0	0	0	20	4.90	0.30	มากที่สุด
3.5	12	7	1	0	0	20	4.55	0.59	มากที่สุด
4.1	20	0	0	0	0	20	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2	10	5	5	0	0	20	4.25	0.83	มาก
4.3	12	5	3	0	0	20	4.45	0.74	มาก
4.4	9	8	3	0	0	20	4.30	0.71	มาก
4.5	7	5	5	3	0	20	3.80	1.08	มาก
รวมผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจทั้ง 4 ด้าน							4.56	0.60	มากที่สุด

ภาคผนวก จ
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แผนการสอนชุดกิจกรรม เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี
- แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ชุมชนตลาดโบราณบางพลี โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานงานศิลป์

เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ชุมชนริมน้ำ

ชื่อผู้สอน นางสาววัชรี เหล่าชัยพฤษ์

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่นของคนย่อมทำให้เกิดความรัก ความผูกพันและมีความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองถือเป็นสมาชิกที่ดีมีคุณภาพของท้องถิ่นและสังคมต่อไป การมีความรู้ความเข้าใจ เห็นคุณค่าและสามารถนำทัศนศิลป์สามารถใช้ในการพัฒนาชีวิตและสังคมได้

2. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

ศ.1.1 ป.6/3 สร้างงานทัศนศิลป์จากรูปแบบ 2 มิติ เป็น 3 มิติ โดยใช้หลักการของแสงเงาและน้ำหนัก

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- บอกลักษณะวิถีชีวิตของชุมชนได้
- เห็นคุณค่าและความสำคัญของชุมชน

4. สาระการเรียนรู้

ประวัติความเป็นมาของชุมชน การสร้างและบทบาทสมมติชุมชนริมน้ำ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ผู้เรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน
- ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน
- ผู้เรียนอยู่อย่างพอเพียง
- ผู้เรียนมีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “เกม 10 วิ”

วิธีการเล่น ให้นักเรียนตอบคำถามให้ได้เยอะที่สุดภายใน 10 วินาที เช่น

- จังหวัดที่ขึ้นตัวด้วย พ, ซ, ส
- ชื่อตลาดน้ำ
- อาชีพที่อยู่ริมคลอง
- ฯลฯ

2. ครูให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ที่มีผลต่อจิตใจกับการมีส่วนร่วมในชุมชนของตนเอง โดยใช้คำถาม “เหตุการณ์ใดที่นักเรียนได้ร่วมงานกับชุมชนและรู้สึกดีที่สุด” และครูถามนักเรียนเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ออกมาเล่าด้วยคำถามเชิงบวก

ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

3. ครูให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอวิถีชีวิตของคนในชุมชน “ริมคลองของประเทศไทย พ.ศ. 2500” ครูถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับคลิปวิดีโอที่นักเรียนรับชมด้วยคำถามปลายเปิด

4. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม story line “ชุมชนริมน้ำ” โดย

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 6 – 8 กลุ่ม กลุ่มละ 3 – 4 คน
2. ให้นักเรียนสร้างตัวละคร โดยวาดตัวเองขึ้นมาคนละ 1 ชิ้น
3. ให้แต่ละกลุ่มออกมาจับสลากเพื่อสมมติว่าตัวเองอาศัยอยู่ที่ไหน ทำอาชีพอะไร มีบทบาทใดในสถานที่นั้น โดยกำหนดสถานที่ให้ดังนี้ วัด โรงเรียน สถานีตำรวจ โรงพยาบาล ร้านอาหาร ตลาด ฯลฯ

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสร้างสถานที่ที่จับสลากได้โดยใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่ครูเตรียมให้ เช่น กระดาษลัง หลอด กระดาษสี สีเมจิก กระดาษแข็ง กาว เทปใส เป็นต้น

5. เมื่อนักเรียนสร้างสถานที่เสร็จแล้ว ให้นักเรียนตั้งชื่อสถานที่ที่นักเรียนอาศัยอยู่ พร้อมคำขวัญและเพลงประกอบสถานที่

- 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอสถานที่ของตัวเอง
- 2) บทบาทสมมติที่ตัวเองเลือก
- 3) สถานที่ที่นักเรียนได้รับ
- 4) คำขวัญและเพลงประกอบ
- 5) มีการฟังพาอาศัยกันกับสถานที่ใดบ้าง

6) นักเรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบอะไรบ้างในชุมชน

6. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลเกี่ยวกับการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม

ขั้นผลสะท้อนกลับ

5. ครูเชื่อมโยงไปสู่การอยู่ร่วมกันเมื่อร่วมมือกันของคนในชุมชน วิถีชีวิตความเป็นอยู่และการพึ่งพาอาศัยกันของคนในชุมชนในอดีต

ขั้นประเมินผล

6. ครูให้นักเรียนสรุปผลการเรียนรู้โดยการเขียนความเรียงเกี่ยวกับกิจกรรมที่นักเรียนได้ทำร่วมกันและสุ่มนักเรียนออกมาเล่าประสบการณ์การเรียนรู้ที่นักเรียนได้รับ

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เกม 10 วิ
2. คลิปวิดีโอ “ริมคลองของประเทศไทย พ.ศ. 2500”
3. กิจกรรม Story line “ชุมชนริมน้ำ”
4. กระดาษลัง หลอด กระดาษสี สีเมจิก กระดาษแข็ง กาว เทปใส

9. การวัดและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล
 - 1.1 สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
 - 1.2 สังเกตจากผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์
2. เครื่องมือ
 - 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
 - 2.2 แบบสังเกตผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดและประเมินผล	การวัดผล	การประเมินผล
ด้านความรู้: - บอกลักษณะวิถีชีวิตของชุมชนได้ - เห็นคุณค่าและความสำคัญของชุมชน ด้านความรู้ด้านทัศนศิลป์ : - สร้างงาน 2 มิติสู่ 3 มิติในการสร้างสรรค์	- พิจารณาจากผลงานนักเรียน	- การประเมินผลงาน เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- พิจารณาจาก	- ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ

- มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	“แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์”	60 ขึ้นไป
---	--	-----------

3. เกณฑ์การประเมิน

3.1 ด้านความรู้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ความถูกต้องของ ใบงาน	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 70-79	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 50-69	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ต่ำกว่าร้อยละ 50

การแปลความหมาย

ระดับ 4 หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง ระดับคุณภาพดี

ระดับ 2 หมายถึง ระดับคุณภาพพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 60 ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานงานศิลป์

เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ภาพนี้มีความหมาย

ชื่อผู้สอน นางสาววัชรี เหล่าชัยพฤษ์

1. สาระสำคัญ

การถ่ายภาพเบื้องต้นการหา มุมระดับแสง ระยะห่างในการถ่ายภาพ การจัดองค์ประกอบจัดว่าเป็นสิ่งสำคัญหลักและสำคัญอย่างยิ่งในการถ่ายภาพเพราะองค์ประกอบสามารถดึงดูดความสนใจสามารถชี้แจง

2. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

ศ ๑.๑ ป. ๖/๕. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการของรูปและพื้นที่ว่าง

ศ ๑.๑ ป. ๖/๗ สร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายลักษณะของงานภาพถ่ายได้
- วิเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของงานทัศนศิลป์ภาพถ่ายได้
- เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ และรู้จักรักษาอุปกรณ์สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

ลักษณะและรูปแบบของงานทัศนศิลป์

- การถ่ายภาพที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการทำงานกลุ่ม

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ผู้เรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน
- ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

1. ครูกระตุ้นความสนใจด้วยการเปิดสไลด์ที่มีภาพถ่าย จดหมาย หนังสือพิมพ์ ฯลฯ นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นชวนคิด

- บ้านของนักเรียนมีผลงานทัศนศิลป์อะไรบ้าง มีบทบาทอย่างไร (พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

- นักเรียนคิดว่ามีสิ่งใดที่เป็นผลงานทัศนศิลป์ (ภาพถ่าย)

- ร่องรอยการกระทำของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัยที่ยังเหลือตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน นักเรียนคิดว่ามีอะไรบ้าง (ภาพถ่าย)

2. ครูนำภาพถ่ายในอดีตของชุมชนมาให้ให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ วิเคราะห์ เรื่องในอดีตของผู้คน สถานที่ ในชุมชนผ่านภาพถ่าย

ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับหลักการถ่ายภาพ องค์ประกอบการถ่ายภาพ และความสำคัญของการถ่ายภาพ จัดนักเรียนกลุ่มเดิม (จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1) ร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง การจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานทัศนศิลป์ จากหนังสือเรียน และห้องสมุด โดยแบ่งหน้าที่กันปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

คนที่ 1 ศึกษาความรู้เรื่อง การจัดเอกภาพ

คนที่ 2 ศึกษาความรู้เรื่อง การจัดความสมดุล

คนที่ 3 ศึกษาความรู้เรื่อง การเน้นหรือจุดสนใจ

คนที่ 4 ศึกษาความรู้เรื่อง ความกลมกลืน

แล้วบันทึกความรู้ที่ได้จากการศึกษาลงในแบบบันทึกการอ่าน

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคัดเลือกผู้นำกลุ่ม และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มตามความเหมาะสม โดยครูเน้นย้ำให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของกลุ่มและช่วยเหลือกันเมื่อเกิดปัญหา ออกไปเก็บภาพเล่าเรื่อง ในหัวข้อ “ภาพถ่ายที่ประทับใจในชุมชน” มา ๕ ภาพ และเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับภาพถ่ายที่กลุ่มตัวเอง และนำภาพถ่ายที่ตัวเองประทับใจ ตัดเป็นเรื่องราวนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ชั้นผลสะท้อนกลับ

5. นักเรียนนำเสนอผลงานการถ่ายภาพที่ประทับใจ แต่ละกลุ่มออกมาบรรยายผลการศึกษาคู่ประสงคฺ์ของงานทัศนศิลป์โดยครูคอยชี้แนะเสริมเกี่ยวกับศัพท์ทางทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้อง

ชั้นประเมินผล

6. ครูและนักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ วิเคราะห์ภาพถ่ายของแต่ละกลุ่ม ทั้งในเรื่องเทคนิคที่นักเรียนนำไปใช้ และภาพความประทับใจที่บอกเรื่องราว วิถีชีวิต สถานที่ต่างๆ ของชุมชนที่มีความเปลี่ยนแปลงจากอดีตมาถึงปัจจุบันอย่างไร

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- ตัวอย่างงานภาพถ่าย
- กระดาษ A4

8.2 แหล่งการเรียนรู้

- งานศิลปะจากแหล่งชุมชน
- ห้องสมุด

9. การวัดและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.2 สังเกตจากผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

2. เครื่องมือ

- 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2.2 แบบสังเกตผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดและประเมินผล	การวัดผล	การประเมินผล
ด้านความรู้: <ul style="list-style-type: none">- อธิบายลักษณะของงานภาพถ่ายได้- วิเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของงานทัศนศิลป์ภาพถ่ายได้- เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ และรู้จักรักษา	<ul style="list-style-type: none">- พิจารณาจากผลงานนักเรียน	<ul style="list-style-type: none">- การประเมินผลงาน เกณฑ์การประเมิน

อุปกรณ์สร้างสรรคงานทัศนศิลป์		
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	- พิจารณาจาก “แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์”	- ร้อยละ 60 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

3. เกณฑ์การประเมิน

1) ด้านความรู้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ความถูกต้องของใบงาน	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้น ไป	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 70-79	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 50-69	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ต่ำกว่าร้อยละ 50

การแปลความหมาย

ระดับ 4 หมายถึง

ระดับคุณภาพดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง

ระดับคุณภาพดี

ระดับ 2 หมายถึง

ระดับคุณภาพพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง

ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 60 ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานงานศิลป์

เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง แผนที่เดินดิน

ชื่อผู้สอน นางสาววัชรี เหล่าชัยพฤษ์

1. สาระสำคัญ

แผนภาพและแผนผังถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการประกอบคำอธิบายเพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายขึ้น จะใช้รูปภาพในการออกแบบโดยไม่ต้องบรรยายเป็นตัวหนังสือ ในปัจจุบันการสร้างแผนภาพและแผนผังนิยมใช้กันอยู่โดยทั่วไป เช่น ใช้ในการนำเสนองาน สรุปข้อมูล แสดงการเปรียบเทียบ เป็นต้น

2. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ป. 6/7 สร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายและถ่ายทอดความคิดเห็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ เป็นแผนภาพและแผนผัง
- สร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดความคิดเห็นหรือเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นแผนภาพและแผนผัง
- เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ และรู้จักรักษาอุปกรณ์สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

- หลักการทำแผนผัง
- ความสำคัญของการทำแผนผัง

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
 - กระบวนการทำงานกลุ่ม

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ผู้เรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน
- ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

1. ครูนำภาพตัวอย่างแผนผังแบบต่างๆ มาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่กำหนด

- แผนผังคืออะไร

- ความแตกต่างของแผนผังแต่ละชนิดเป็นอย่างไร

2. ครูเชื่อมโยงคำถามสู่ประเด็นสำคัญของการทำแผนผัง ว่า แผนผังเป็นการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้รู้ทิศทางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ โดยนำเสนอในรูปแบบภาพเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจมากยิ่งขึ้น

3. ครูนำเสนอรูปภาพ หอนาฬิกาบิกเบน (Big Ben) ประเทศอังกฤษ ชักถามนักเรียนกระตุ้นการ

- นักเรียนคนใดเคยไปท่องเที่ยว หอนาฬิกาบิกเบน (Big Ben) ประเทศอังกฤษบ้าง (แนวคำตอบ เคยไปค่ะ / ไม่เคยไปครับ)

4. นักเรียนเล่นเกม วนเข็มนาฬิกา ท่องบิกเบน โดยมีกติกาดังนี้

นักเรียน เปิด Google map : หอนาฬิกาบิกเบน ประเทศอังกฤษ ศึกษาแผนที่และบริเวณโดยรอบของ หอนาฬิกาบิกเบน ประเทศอังกฤษ แล้วตอบคำถาม 2 ข้อดังนี้

1. จากหอนาฬิกาบิกเบน หากนักเรียนต้องการไปยังแม่น้ำเทมส์นักเรียนต้องเดินทางไปทางทิศใด (แนวคำตอบคือ ทิศตะวันออก)

2. นักเรียนอยู่พระราชวังเวสต์มินสเตอร์ ต้องหันไปทางทิศใดจึงจะมองเห็นหอนาฬิกาบิกเบน (ทิศเหนือ)

ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

5. ครูอธิบายเชื่อมโยง แผนที่เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น และแผนที่มีองค์ประกอบ ที่สำคัญที่ช่วยเหลือได้หากนักเรียนหลงทางหรือต้องการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ และอธิบายให้นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องแผนผัง พร้อมทั้งให้นักเรียนจับบันทึกสรุปความรู้เพิ่มเติมลงในสมุด

6. นักเรียนทั้งห้องร่วมกันวิเคราะห์ว่าหากจะวาดแผนผังขึ้นมาต้องเขียนอย่างไร โดยครูกำหนดหัวข้อตัวอย่างได้แก่ โรงเรียน และให้นักเรียนช่วยกันบอกสถานที่ในโรงเรียน

7. ครูรวบรวมคำตอบกับนักเรียน และวิเคราะห์สาเหตุการเขียนแผนผังให้นักเรียนดูจากตัวอย่างอื่นๆ

8. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นจำนวนเท่าๆกัน ให้นักเรียนเขียนแผนผังสถานที่ตั้งของชุมชน กลุ่มละ 1 ชิ้น โดยให้นำข้อมูลสถานที่ต่างๆ ที่ได้จากการเดินสำรวจชุมชน

ขั้นผลสะท้อนกลับ

9. นักเรียนนำผลงานออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน ให้เพื่อนนักเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงาน เสนอแนะข้อดีและข้อเสียของผลงาน

ขั้นประเมินผล

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องทิศ มาตราส่วน สัญลักษณ์บนแผนที่ที่มีความสำคัญต่อตนเองอย่างไรบ้าง (แนวคำตอบ : สามารถเข้าใจถึงสัญลักษณ์ต่างๆบนแผนที่เพื่อที่จะทราบถึงตำแหน่งว่าบริเวณนั้นคืออะไร, สามารถแปลความหมายของแผนที่ได้ เนื่องจากทราบถึงองค์ประกอบสำคัญต่างๆของแผนที่, สามารถเข้าใจความหมายของแผนที่เมื่ออ่านหรือเห็นแผนที่ต่างๆ)

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- ตัวอย่างแผนผัง
- รูปภาพแผนที่หอนาฬิกาบักเบ็น
- กระดาษบรู๊ฟ
- ปากกาเคมี

8.2 แหล่งการเรียนรู้

- แหล่งชุมชน
- ห้องสมุด

9. การวัดและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.2 สังเกตจากผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

2. เครื่องมือ

- 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2.2 แบบสังเกตผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้ ที่ต้องการวัดและประเมินผล	การวัดผล	การประเมินผล
ด้านความรู้: - อธิบายและถ่ายทอดความคิดเห็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ เป็นแผนภาพและแผนผัง - สร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดความคิดเห็นหรือเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นแผนภาพและแผนผัง	- พิจารณาจากผลงานนักเรียน	- การประเมินผลงาน เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	- พิจารณาจาก “แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์”	- ร้อยละ 60 ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

3. เกณฑ์การประเมิน

1) ด้านความรู้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ความถูกต้องของใบงาน	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ร้อยละ 70-79	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ร้อยละ 50-69	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ต่ำกว่าร้อยละ 50

การแปลความหมาย

ระดับ 4 หมายถึง

ระดับคุณภาพดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง

ระดับคุณภาพดี

ระดับ 2 หมายถึง

ระดับคุณภาพพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง

ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 60 ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานงานศิลป์

เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง ทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต

ชื่อผู้สอน นางสาววัชรีย์ เหล่าชัยพฤกษ์

1. สาระสำคัญ

สังคมไทยมีวิถีชีวิตอยู่กันอย่างเรียบง่าย มีประเพณีและศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมมาก่อน ดังนั้น ความผูกพันของจิตใจจึงอยู่ที่ธรรมชาติ แม่น้ำและพื้นดิน สิ่งหล่อหลอมเหล่านี้จึงเกิดเป็น ความเชื่อและประเพณีในท้องถิ่น แล้วถ่ายทอดเป็นวัฒนธรรมไทยอย่างงดงาม ซึ่งส่วนใหญ่การสื่อสารทางวัฒนธรรมนั้นกระทำโดยผ่านสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์นี้คือผลงานของมนุษย์นั่นเองที่เรียกว่า ศิลปะไทย

2. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

ศ 1.2 ป.6/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนา ที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

ศ 1.2 ป.6/3 ระบุและบรรยายอิทธิพลทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ของบุคคล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายลักษณะของงานศิลปะที่เกี่ยวข้องวัฒนธรรมไทยได้
- วิเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของงานทัศนศิลป์แต่ละประเภท
- เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ และรู้จักรักษาอุปกรณ์สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

4. สาระการเรียนรู้

ลักษณะและรูปแบบของงานทัศนศิลป์

- จิตรกรรม
- ประติมากรรม
- สถาปัตยกรรม

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ผู้เรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน
2. ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

1. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นชวนคิด
 - นักเรียนสามารถพบเห็นงานศิลปะได้จากที่ไหนบ้าง
 - ยกตัวอย่างงานศิลปะที่พบในชีวิตประจำวัน
2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่โดยการกล่าวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้คนในอดีตจนถึงปัจจุบัน มักจะมีความสัมพันธ์กับศิลปะทั้งสิ้นไม่ว่า จะเป็นอาหาร ขนม บ้านเรือน อาชีพ การแต่งกาย เครื่องประดับ หรือของใช้ต่างๆ

ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

3. นักเรียนวิเคราะห์ภาพตัวอย่างผลงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่นของไทยชนิดต่างๆ



แล้วร่วมกันสนทนาถึงลักษณะและรูปแบบของงานทัศนศิลป์ต่างๆ ว่าสามารถแบ่งได้ 3 รูปแบบคือ

- จิตรกรรม คือ ภาพวาด ภาพเขียนแบบไทย
 - ประติมากรรม คือ รูปปั้น รูปแกะสลัก รูปหล่อที่เป็นเอกลักษณ์ไทย
 - สถาปัตยกรรม คือ อาคาร สิ่งก่อสร้างต่างๆ ที่มีเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น
4. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า งานจิตรกรรม (Painting) เป็นการสร้างผลงานศิลปะบนวัสดุพื้นผิวระนาบ เช่น กระดาษ ผ้าใบ แผ่นไม้ สีที่ผู้สร้างงานจิตรกรรมจะใช้ คือสีน้ำ สีโปสเตอร์ สีน้ำมัน สีฝุ่น สีอะคริลิก โดยวิธีการใช้พู่กัน แปรง วัสดุปะติด หรือเทคนิคอื่น ๆ ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับสีและวัสดุในการสร้างสรรค์นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นชวนคิด
 - นอกจากงานทัศนศิลป์ ทั้ง 3 รูปแบบนี้แล้ว ยังมีงานศิลปะแบบไหนอีกบ้าง
 5. นักเรียนแบ่งกลุ่มๆละจำนวนเท่าๆกัน ร่วมกันค้นหางานทัศนศิลป์ที่สะท้อนด้านต่างๆ ภายในชุมชน ดังนี้

- งานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคม
- งานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา
- งานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณี

นักเรียนสำรวจงานจากหนังสือเรียนหรือหนังสือในห้องสมุด และเลือกชิ้นงานที่กลุ่มของตนเองชื่นชอบจากการไปสำรวจในชุมชนของนักเรียน วาดออกมาเป็น ๑ ชิ้นงาน ขนาด A๔ โดยไม่จำกัดเทคนิคการสร้างชิ้นงาน และเขียนบรรยายลักษณะและที่มาของงานทัศนศิลป์

ขั้นผลสะท้อนกลับ

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน แล้วให้กลุ่มที่มีผลงานแตกต่างกันออกไปได้นำเสนอเพิ่มเติม นักเรียนออกมานำเสนอผลงาน โดยให้นักเรียนอธิบายเหตุผลว่าทำไมถึงชอบงานทัศนศิลป์นี้ และงานทัศนศิลป์ชิ้นนี้สะท้อนและมีความสำคัญในด้านใดของชุมชน ครูตรวจสอบความถูกต้องและครูประเมินผลการปฏิบัติงานและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขผลงาน

ขั้นประเมินผล

7. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายความสำคัญเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่มีอิทธิพลต่อชีวิตและสังคม สังคมไทยมีพัฒนาการที่ยาวนานมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน เห็นได้จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีที่มีการค้นพบทรัพยากรทางวัฒนธรรมหรือผลงานทัศนศิลป์ ปัจจัยที่ทำให้งานทัศนศิลป์ของไทยมีความแตกต่างกัน ได้แก่ สภาพทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ศาสนา ความเชื่อ และสังคมวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ ครูชี้ให้เห็นถึงความสำคัญ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนในท้องถิ่นและคนในชาติควรภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่ง

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- ตัวอย่างงานทัศนศิลป์
- กระดาษร้อยปอนด์ A4

8.2 แหล่งการเรียนรู้

- งานศิลปะจากแหล่งชุมชน
- ห้องสมุด

9. การวัดและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.2 สังเกตจากผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

2. เครื่องมือ

2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

2.2 แบบสังเกตผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้ ที่ต้องการวัดและประเมินผล	การวัดผล	การประเมินผล
ด้านความรู้: - อธิบายลักษณะของงานศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยได้ - วิเคราะห์ลักษณะและรูปแบบของงาน ทัศนศิลป์แต่ละประเภท	- พิจารณาจาก ผลงานนักเรียน	- การประเมินผลงาน เกณฑ์ การประเมิน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการ ทำงาน	- พิจารณาจาก “แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์”	- ร้อยละ 60 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

3. เกณฑ์การประเมิน

1) ด้านความรู้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ความถูกต้องของใบงาน	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้น ไป	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 70-79	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ร้อยละ 50-69	นักเรียนทำ แบบฝึกทักษะ ได้ถูกต้อง ต่ำกว่าร้อยละ 50

การแปลความหมาย

ระดับ 4 หมายถึง

ระดับคุณภาพดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง

ระดับคุณภาพดี

ระดับ 2 หมายถึง

ระดับคุณภาพพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง

ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 60 ขึ้นไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานงานศิลป์

เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง สร้างสรรค์ชิ้นงาน

ผู้สอน นางสาววัชรีย์ เหล่าชัยพฤษ์

1. สาระสำคัญ

การสร้างสรรค้งานทัศนศิลป์ ๓ มิติ คือ งานปั้นและงานสื่อผสม ที่แสดงออกบนโครงสร้างที่มี ความกว้าง ความยาวและความหนา โดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน สามารถนำวัสดุต่าง ๆ ที่หลากหลายมาสร้างงานและสื่อเรื่องราวตามจินตนาการอย่างอิสระมาถ่ายทอดเป็นเรื่องราว ๓ มิติ โดยเน้น ความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน และการสื่อถึงเรื่องราวของงาน

2. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ป. 6/2 อธิบายหลักการจัดขนาดสัดส่วนความสมดุลในการสร้างงานทัศนศิลป์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายลักษณะของงานศิลปะสื่อผสมได้
2. สร้างสรรค้งานศิลปะสื่อผสมได้
3. แสดงความชื่นชมและเห็นคุณค่างานศิลปะสื่อผสมของตนเองและผู้อื่นได้

4. สาระการเรียนรู้

ลักษณะและรูปแบบของงานทัศนศิลป์

- งานสื่อผสม

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการทำงานกลุ่ม

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ผู้เรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน
2. ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์

1. นักเรียนอภิปรายทบทวนความรู้จากกิจกรรมผ่านมา โดยครูถามจุดประกายความคิดผ่านคำถามว่า ถ้านี้ถึงชุมชนของเรานักเรียนนึกถึงอะไร
2. ครูนำตัวอย่างชิ้นงานศิลปะสื่อผสมเรื่องราวมาให้ให้นักเรียนดูและอธิบายถึงการสร้างชิ้นงานด้วยวิธีการ ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)



3. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความสนใจ
 - นักเรียนเห็นเทคนิคการสร้างสรรคศิลปะอะไรบ้าง (แนวคำตอบ การตัดแปะ กระดาษ, การใช้สีน้ำ, การใช้สีไม้)
 - นักเรียนคิดว่าทำไมถึงเรียกงานศิลปะชิ้นนี้ว่า ศิลปะสื่อผสม (เกิดจากการผสมเทคนิคการสร้างสรรคศิลปะหลายเทคนิค)

ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ

4. ครูเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนง มาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชิ้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานสื่อผสมสามารถหาได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น วัสดุจากพืช สัตว์ และแร่ วัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ โลหะ เป็นต้น
5. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามความเหมาะสม ให้นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานสื่อประสม ขนาดกระดาษ 40 x 60 ซม. ในหัวข้อ “ชุมชนตลาดโบราณบางพลี” โดยใช้เทคนิคการสร้างสรรคศิลปะแบบสื่อผสม

ชั้นผลสะท้อนกลับ

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน แล้วให้กลุ่มที่มีผลงานแตกต่างกันออกไปได้นำเสนอเพิ่มเติม ครูตรวจสอบความถูกต้องและครูประเมินผลการปฏิบัติงาน และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขผลงาน

ชั้นประเมินผล

7. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้เรื่องชุมชนที่นักเรียนได้ศึกษา ครูสรุปความรู้และให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลากหลาย

8. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ (Post test)

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- ตัวอย่างงานสื่อผสม
- แบบทดสอบหลังการเรียนรู้

9. การวัดและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.2 สังเกตจากผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

2. เครื่องมือ

- 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2.2 แบบสังเกตผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดและประเมินผล	การวัดผล	การประเมินผล
ด้านความรู้: <ul style="list-style-type: none">- อธิบายลักษณะของงานศิลปะสื่อผสมได้- สร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมได้- แสดงความชื่นชมและเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ ๓ มิติ ของตนเองและผู้อื่นได้	<ul style="list-style-type: none">- พิจารณาจากผลงานนักเรียน	<ul style="list-style-type: none">- การประเมินผลงาน เกณฑ์การประเมิน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ <ul style="list-style-type: none">- มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการ	<ul style="list-style-type: none">- พิจารณาจาก “แบบประเมิน	<ul style="list-style-type: none">- ร้อยละ 60 ขึ้นไปผ่านเกณฑ์

ทำงาน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	
-------	------------------------	--

3. เกณฑ์การประเมิน

1) ด้านความรู้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
ความถูกต้องของใบงาน	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้นไป	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ร้อยละ 70-79	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ร้อยละ 50-69	นักเรียนทำแบบฝึกทักษะได้ถูกต้อง ต่ำกว่าร้อยละ 50

การแปลความหมาย

ระดับ 4 หมายถึง ระดับคุณภาพดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง ระดับคุณภาพดี

ระดับ 2 หมายถึง ระดับคุณภาพพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ระดับคุณภาพปรับปรุง

หมายเหตุ : ผ่านเกณฑ์ประเมินร้อยละ 60 ขึ้นไป

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน
เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนตลาดโบราณบางพลี
รายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- คำชี้แจง : 1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องและเหมาะสมที่สุดเพียงข้อเดียวด้วยเครื่องหมาย x

- ชุมชนตลาดโบราณบางพลี อยู่ในจังหวัดใด
 - จังหวัดสุโขทัย
 - จังหวัดสมุทรปราการ
 - จังหวัดสมุทรสงคราม
 - จังหวัดสมุทรสาคร
- ชื่อเดิมของชุมชนตลาดโบราณบางพลี มีชื่อว่าอะไร
 - ตลาดริมคลองสำโรง
 - ตลาดปากน้ำ
 - ตลาดศิริโสภณ
 - ตลาดท้ายเรือ
- ชุมชนตลาดโบราณบางพลี สันนิษฐานว่าเกิดขึ้นตั้งแต่ปีใด
 - พ.ศ. 2400
 - พ.ศ. 2450
 - พ.ศ. 2500
 - พ.ศ. 2550
- อาคารสถาปัตยกรรมของชุมชนยังคงมีสภาพเดิมเหมือนตอนแรกสร้าง ซึ่งบ้านเรือนของชุมชนมีลักษณะเป็นอย่างไร
 - เรือนไม้ปลูกห่างๆ กัน
 - เรือนไม้ปลูกติดกัน
 - เรือนไม้ได้ถุนสูง
 - บ้านปูนปลูกติดกัน



- จากภาพเป็นอาคารสถาปัตยกรรมในสมัย
โบราณ มีลักษณะเป็นเรือนไม้สองชั้น มีการ
ก่อสร้างหลังคาทรงแบบใด
- หลังคาทรงปั้นหยา
 - หลังคาทรงหน้าจั่ว
 - หลังคาทรงมะนิลา
 - หลังคาทรงโดม

13.



จากภาพเป็นงานทัศนศิลป์ประเภทใด

- ก. งานสถาปัตยกรรม
- ข. งานหัตถกรรม
- ค. งานประติมากรรม
- ง. งานจิตรกรรม

14.



จากภาพเป็นงานทัศนศิลป์ประเภทใด

- ก. งานสถาปัตยกรรม
- ข. งานหัตถกรรม
- ค. งานประติมากรรม
- ง. งานจิตรกรรม

15.



จากภาพเป็นงานทัศนศิลป์ประเภทใด

- ก. งานสถาปัตยกรรม
- ข. งานหัตถกรรม
- ค. งานประติมากรรม
- ง. งานจิตรกรรม

16.



จากภาพเป็นผลงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวิถีชีวิต
ด้านใด

- ก. การนับถือศาสนา
- ข. การประกอบอาชีพ
- ค. การสร้างที่อยู่อาศัย
- ง. การทำเครื่องนุ่งห่ม

17. ผลงานทางทัศนศิลป์ในข้อใดมีอิทธิพลจากความเชื่อทางศาสนา

ก. องค์หลวงพ่อโต

ข. บ้านไม้เรือนไทย

ค. การถักสานกระเป่า

ง. การตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม

18. งานทัศนศิลป์กับวัฒนธรรม มีประโยชน์อย่างไร

ก. เป็นงานที่มีคุณค่าต่อคนไทยและประเทศไทย

ข. เป็นงานที่ควรอนุรักษ์และรักษาไว้

ค. เป็นงานที่ควรศึกษาเรียนรู้

ง. ถูกต้องทุกข้อ

19. การวาดแผนผังชุมชนมีประโยชน์อย่างไร

ก. ทำให้มองเห็นภาพรวมของสถานที่โดยย่อ

ข. สามารถสื่ออารมณ์ของภาพได้ดี

ค. เข้าใจเรื่องราวของเหตุการณ์อย่างชัดเจน

ง. อธิบายส่วนสำคัญของเรื่องต่างๆ ได้ดี

20. การทำแผนผังชุมชนควรคำนึงถึงข้อใด

ก. ภาพตำแหน่ง

ข. ภูมิประเทศ

ค. สีสັນ

ง. ทิศทาง

21.



จากภาพ ใช้แทนสถานที่ใด

ก. วัด

ข. โรงเรียน

ค. บ้าน

ง. สถานีตำรวจ

22.



สัญลักษณ์นี้ ใช้บอกสิ่งใด

ก. มาตรฐาน

ข. ทิศทาง

ค. ความกว้าง

ง. สถานที่

23. การทำแผนผังชุมชน ใช้ความรู้ทัศนศิลป์ในข้อใดมากที่สุด

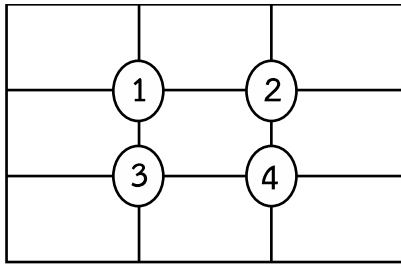
ก. ความสมดุล

ข. แสงเงา

ค. สีสັນ

ง. มิติ

24. การถ่ายภาพควรคำนึงถึงหลัก Rule of thirds หรือกฎสามส่วนนั้น หมายความว่าอย่างไร



- ก. ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ในช่องสี่เหลี่ยมตรงกลางช่องเดียวเท่านั้น
- ข. ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ในช่องสี่เหลี่ยมแฉกกลางทั้งสามช่องเท่านั้น
- ค. ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ในช่องสี่เหลี่ยมด้านซ้ายหรือด้านขวา ไม่ให้วางไว้ช่องสี่เหลี่ยมตรงกลาง
- ง. ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ตรงจุดที่เส้นตั้งและเส้นนอนตัดกัน เช่นตรงหมายเลข 1 หรือ 2 หรือ 3 หรือ 4

25. จากภาพใช้หลัก Rule of thirds หรือกฎสามส่วน ในข้อใด



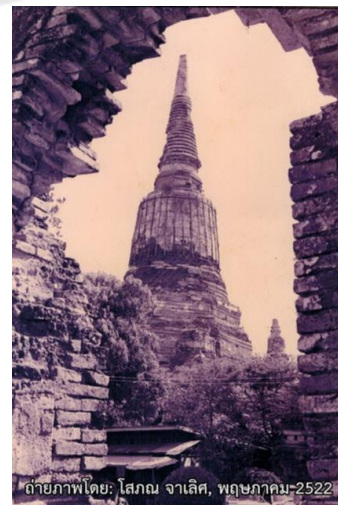
- ก.
- ข.
- ค.
- ง.

26. ดูภาพต่อไปนี้แล้วพิจารณาดูว่า ผู้ถ่ายภาพนี้ใช้หลักการ

จัดองค์ประกอบของภาพ (Photo Composition) และ

- ก. การถ่ายภาพให้มีฉากหน้า (Foreground)
- ข. การถ่ายภาพแบบมีกรอบ (Framing the subject)
- ค. การถ่ายภาพแบบมีเส้นนำสายตา
(Using lines for Interest and unity)

- ง. การถ่ายภาพโดยประกอบภาพแบบสามเหลี่ยม
(Arrange the subjects in triangular groupings)



ถ่ายภาพโดย: โสภณ จาเลิศ, พฤษภาคม-2522

27. ดูภาพต่อไปนี้ แล้วเลือกคำตอบที่ท่านเห็นว่าถูกต้องที่สุด



ภาพที่ 1

ภาพที่ 2

ภาพจาก : Miller Wilburr R. and the other. Basic Industrial Arts
Photography. Illinois : NCKNIGHT Publishing Company Bloomington,
1978. P. 55.

- ก. ภาพที่ 1 จัดองค์ประกอบภาพได้ดี เพราะมี Background
ข. ภาพที่ 1 จัดองค์ประกอบภาพไม่ดี เพราะ Background อยู่ไกลเกินไป
ค. ภาพที่ 2 จัดองค์ประกอบภาพไม่ดี เพราะมี ท้องฟ้ามากเกินไป
ง. ภาพที่ 2 จัดองค์ประกอบภาพได้ดี เพราะเส้นขอบฟ้าต้องแบ่งภาพในแนวนอนให้อยู่ 1 ใน 3 ไม่ให้เส้นขอบฟ้าอยู่ตรงกลางตัดภาพเป็นสองส่วนเท่า ๆ กัน
28. บัวได้สร้างผลงานทางทัศนศิลป์ชิ้นมาหนึ่งชิ้นโดยใช้วัสดุที่เหลือใช้หลายชนิด ได้แก่ โลหะ พลาสติกไม้และกระดาษ นำมาจัดวางได้อย่างกลมกลืนและมีการตกแต่งด้วยสีอย่างสวยงาม ลักษณะผลงานชิ้นนี้ตรงกับข้อใด
- ก. ลักษณะของงานสื่อผสม
ข. ลักษณะของงานโครงสร้าง
ค. ลักษณะของงานไม่เน้นเรื่องใดเรื่องหนึ่งเฉพาะ
ง. ลักษณะของงานเป็นการจินตนาการที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก
29. ข้อใดคือวิธีในการสร้างสรรค์งานสื่อผสม (Mix Media)
- ก. ปั้น หล่อ
ข. แกะไม้ ขุดสี
ค. วาดเส้น ระบายสี
ง. ระบายสี ปะติด

30. ข้อใดจัดเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการสร้างงานศิลปะสื่อผสม

ก. ความรู้พื้นฐานด้านงานศิลปะ

ข. การเตรียมวัสดุที่จะนำมาใช้ในการสร้างผลงาน

ค. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการ

ง. ผลงานต้นแบบที่นำมาเป็นตัวอย่างในการสร้างงาน

เฉลยข้อสอบ			
1	ข	16	ค
2	ค	17	ก
3	ก	18	ง
4	ข	19	ก
5	ข	20	ง
6	ค	21	ก
7	ง	22	ข
8	ข	23	ง
9	ง	24	ง
10	ก	25	ข
11	ง	26	ข
12	ค	27	ง
13	ง	28	ก
14	ค	29	ง
15	ข	30	ค

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)
เรื่องกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้					
1.1 เนื้อหาที่สอนสอดคล้องกับชีวิตและทันสมัย					
1.2 นักเรียนทราบจุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน					
1.3 กิจกรรมการเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียน					
1.4 ครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี (เช่น การทำงานกลุ่ม โครงงาน จับคู่ ฯลฯ)					
1.5 ครูมีการเตรียมการสอน (พิจารณาจากสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ มีความพร้อม)					
2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน					
2.1 ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์					
2.2 ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม/ทีม					
2.3 ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน					
2.4 ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา					
2.5 ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำนักเรียนในการทำกิจกรรม					
3. การใช้สื่อการเรียนการสอน					
3.1 การใช้สื่ออุปกรณ์ในการเรียนการสอนได้					

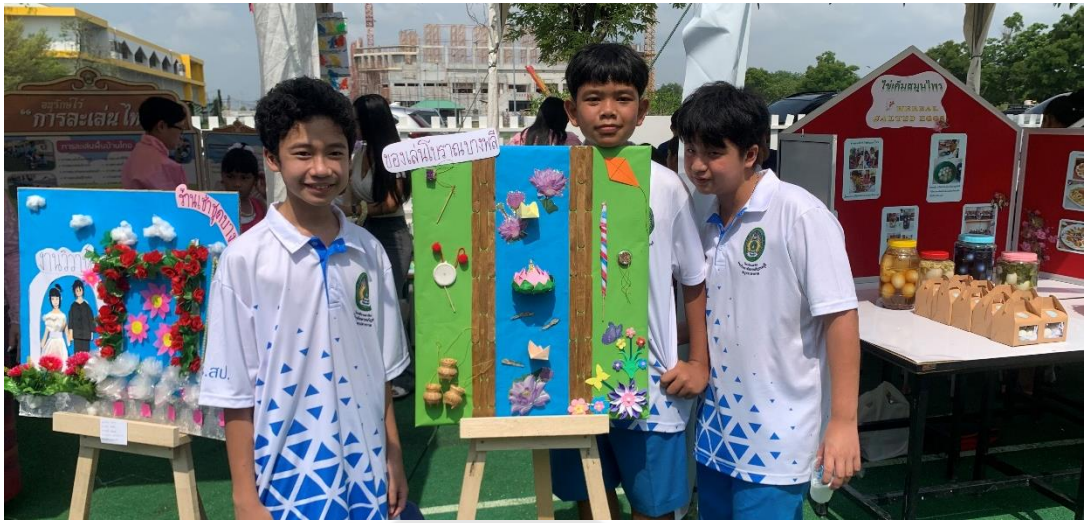
ความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน					
3.2 ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุดหรือแหล่งอื่นๆ					
3.3 ครูส่งเสริมให้ทดลอง/ทำงานในห้องปฏิบัติการหรือนอกชั้นเรียนบ่อย ๆ					
3.4 ครูส่งเสริมให้ทดลอง/ทำงานในห้องปฏิบัติการหรือนอกชั้นเรียนบ่อย ๆ					
3.5 ครูจัดกิจกรรมให้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน					
4. ด้านการวัดผลและประเมินผล					
4.1 นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า					
4.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน					
4.3 นักเรียนนำความรู้จากวิชานี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
4.4 ความรู้จากวิชานี้สามารถนำไปประกอบเป็นอาชีพได้					
4.5 นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข					

ข้อเสนอแนะ

ภาคผนวก ฉ
ภาพกิจกรรม







ประวัติผู้เขียน

