

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ศิลปะมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ซึ่งชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้นกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน โดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาระบวนการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยความมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข (กรมวิชาการ, 2544 : 1) ซึ่งสอดคล้องกับ เลิศ อนันท์ชนะ (2535 : 46) ที่กล่าวไว้ว่าศิลปะมีบทบาทสำคัญในการทำหน้าที่เสมือนเป็นกุญแจที่ไขประตูแห่งการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และก้าวไปสู่โลกแห่งจินตนาการอย่างไม่มีขอบเขตจำกัด ดังนั้นการศึกษาศิลปะจึงเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทักษะคิด ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล เพื่อให้เป็นพลเมืองดีที่มีคุณภาพของสังคมและประเทศชาติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีความสำคัญ คือเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ซึ่งชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552 : 1) ดังนั้นจึงเป็นความรับผิดชอบของสถานศึกษา และครูผู้สอนที่จะต้องจัดสาระการเรียนรู้ศิลปะที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนแต่ละคน ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ และในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรดังกล่าว การที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพนั้น จะต้องมีความสมดุลระหว่าง สาระทางด้านความรู้ ทักษะกระบวนการควบคู่ไปกับคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม

การจัดกระบวนการเรียนรู้ในสถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จึงต้องมีการจัดเนื้อหาและกิจกรรม ให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึง

ความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้ มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนนั้นต้องมาจากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการปลูกฝังคุณธรรมและค่านิยมที่พึงงาม ผู้สอนจึงควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้เหมาะสมทั้งสภาพแวดล้อมสื่อการเรียน รวมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ ในการส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ ซึ่งการจัดการศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียนให้มากที่สุด ไม่ใช่จัดตามใจครู ยึดหลักสูตรเป็นสำคัญเท่านั้น ครูจะต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ ปรับแนวคิดตัวเองใหม่ พัฒนาการบวนการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงผู้เรียน ถือว่าผู้เรียนมีความสามารถที่จะพัฒนาตนเองตามเอกัตภาพ หรือความสามารถเฉพาะตนเองได้ ครูต้องมีเทคนิควิธีการที่หลากหลายที่จะถ่ายโอนความรู้สู่ผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย ให้เขาเป็นคนเก่ง ดีและมีความสุขตามแนวการปฏิรูปการศึกษาต่อไป (สำลี รักสุทธี และคณะ. 2544 : 1)

นับจากอดีตจนถึงปัจจุบัน การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สื่อการสอน นับว่ามีบทบาทอย่างมาก เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความหมายของการเรียนได้โดยตรงตามที่ผู้สอนต้องการ ไม่ว่าสื่อนั้นจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตามล้วนเป็นทรัพยากรที่สามารถเอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น (กิดานันท์ มลิทอง. 2536 : 168) สื่อการเรียนการสอนมีมากมาย สื่อแต่ละชนิดมีข้อเด่นข้อด้อยและความเหมาะสมกับวิธีสอนแต่ละวิธีแตกต่างกันไป ผู้สอนจึงจำเป็นต้องพิจารณาเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพ (ไพศาล สุวรรณน้อย. 2545 : 125) การเลือกสื่อการสอนเพื่อนำมาใช้ประกอบการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นเครื่องมือสำคัญของผู้สอนในการถ่ายทอดแนวความคิดข้อเท็จจริง เจตคติและความซาบซึ้ง ทำให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าในเนื้อหาที่สอน อันเป็นพื้นฐานทำให้เกิดความเข้าใจและความจำอย่างถาวรเป็นอย่างดี (นิพนธ์ สุขปริดี. 2528 : 70) นอกจากนั้นสื่อการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้ผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น สามารถแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ร่วมกันและเกิดความเข้าใจตรงกัน สื่อบางชนิดยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง สื่อการสอนสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ได้ครบทุกด้าน (กิดานันท์ มลิทอง. 2536 : 169)

ชุดการเรียนรู้หรือชุดการสอนช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เพราะชุดการสอนผลิตโดยผู้ที่มีความชำนาญที่ร่วมกันผลิตและทดลองใช้ จนแน่ใจว่ามีผลดี ชุดการสอนหรือชุด

การเรียนรู้ยังช่วยลดภาระของครูผู้สอนเพราะผู้สอนจะดำเนินการสอนตามคำแนะนำที่กำหนดไว้ในชุดการสอนตามลำดับขั้น แต่ละขั้นจะมีอุปกรณ์ กิจกรรมตลอดจนข้อเสนอแนะไว้ให้พร้อมสามารถนำไปใช้ในทันที ครูผู้สอนไม่จำเป็นต้องทำใหม่ อีกทั้งชุดการสอนหรือชุดการเรียนรู้ มีจุดมุ่งหมายชัดเจน มีข้อเสนอแนะการฝึกกิจกรรม การใช้สื่อการสอนและข้อสอบเพื่อประเมินผลพฤติกรรมผู้เรียนได้อย่างพร้อมมูล ผู้เรียนสามารถทดสอบความรู้ด้วยตนเอง หลังจากเรียนด้วยชุดการสอนนั้นๆ ว่าบรรลุ จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยการทำแบบทดสอบหลังเรียน และตรวจคำตอบด้วยตนเอง (กุศยา แสงเดช. 2545 : 10)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523 ก ; อ้างถึงใน นิภาภรณ์ ไชยศรี. 2549 : 3) กล่าวว่าปัญหาส่วนใหญ่ที่เกิดกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสาระศิลปะศึกษา คือครูไม่มีเทคนิคและความถนัดในสาระศิลปะด้านนี้โดยตรง ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่ตีเท่าที่ควร นักเรียนจึงขาดความสนใจในด้านสาระศิลปะ ถ้าเราสอนศิลปะด้วยชุดการสอนแล้วจะทำให้การเรียนการสอนเกิดผลดี คือช่วยให้ผู้ถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนมีลักษณะเป็นรูปธรรมเป็นส่วนใหญ่ และเป็นการฝึกปฏิบัติที่เป็นขั้นตอนจากง่ายไปหายาก เช่น การออกแบบ เทคนิคการใช้สี ทฤษฎีของสี ฯลฯ ซึ่งผู้สอนไม่สามารถบรรยายได้ดี ชุดการสอนช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดการสอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเองและสังคม การสอนด้วยชุดการสอนยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกตัดสินใจ แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดการสอนผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถหยิบใช้ได้ทันที โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ค่อยมีเวลาในการเตรียมการสอนล่วงหน้า และทำให้การเรียนการสอนของนักเรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจากชุดการสอนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนก็สามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจากชุดการสอนที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพมาแล้ว และในกรณีขาดครูคนอื่นสามารถสอนแทนได้โดยใช้ชุดการสอน ที่มีใช้การเข้าไปนั่งคุมชั้นเหมือนที่ครูส่วนใหญ่ทำกันอยู่ เพราะเนื้อหาวิชาอยู่ในชุดการสอนเรียบร้อยแล้ว ครูสอนแทนก็ไม่ต้องเตรียมตัวอะไรมากนัก

ปัจจุบันการเรียนการสอนวิชาศิลปะยังประสบปัญหาอยู่หลายด้าน จากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนศิลปะ และนักเรียนของโรงเรียนในกลุ่มเมืองบุรีรัมย์ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ปัญหาที่พบมากที่สุด คือการขาดแคลนครูผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถและความชำนาญด้านศิลปะ ปัญหารองลงมาคือ ขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่

หลากหลายและสื่อไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ซึ่งครูส่วนใหญ่ขาดความรู้ความเข้าใจในการผลิตสื่อ และชั่วโมงสอนมีมากเกินไปจนไม่มีเวลาผลิตสื่อ การจัดการเรียนการสอนของครูส่วนใหญ่ยังใช้วิธีสอนแบบบรรยายตามหนังสือ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียนเท่าที่ควรส่งผลให้ผู้เรียน ไม่สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ถึงขีดสูงสุด

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนศิลปะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จึงได้สนใจที่จะสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และทำวิจัย เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในอันที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีแนวคิดที่ว่า นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยลักษณะกิจกรรมกลุ่ม และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง การเรียนรู้จะช้าหรือเร็วเป็นไปตามความสามารถของผู้เรียนและเป็น การปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนของครู ที่จัดให้นักเรียน ได้ศึกษาหาความรู้อย่างมีกระบวนการ ขั้นตอนเป็นระบบ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าอย่างน้อยร้อยละ 50

4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ 80/80

2. เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี

3. ได้แนวทางในการส่งเสริมนักเรียนให้มีทักษะในการวาดภาพระบายสีมากขึ้น

4. เป็นแนวทางในการวิจัย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนไตรภูมิวิทยา อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียน 60 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนไตรภูมิวิทยา อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 28 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง การทดลองครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ใช้เวลาในการทดลอง 18 ชั่วโมง รวมเวลาที่ใช้ในการทดสอบทั้งก่อนและหลังเรียน โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.2.3 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบโดยการนำวัสดุ อุปกรณ์ ประกอบขึ้นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาและวิธีการประเมินผล เพื่อใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง หรือเป็นกลุ่มตามขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้คอยแนะนำช่วยเหลือและเป็นที่ปรึกษา

2. การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

2.1 ขั้นนำ คือ

2.1.1 ทบทวนความรู้เดิม โดย เกม ตัวอย่าง สถานการณ์

2.1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเพื่อนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน

2.2 ชั้นปฏิบัติการกิจกรรม คือ

2.2.1 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ตามความเหมาะสม โดยมีสัดส่วนนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

2.2.2 ครูชี้แจงวิธีการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2.3 นักเรียนเรียนรู้ตามขั้นตอนการศึกษา โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2.4 นักเรียนนำเสนอผลการปฏิบัติงาน ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หน้าชั้นเรียน

2.2.5 ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2.3 ชั้นสรุป คือ

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปประเด็นสำคัญของบทเรียน

2.4 ชั้นวัดผล โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยหลังชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3. แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง เอกสารที่พัฒนาขึ้นสำหรับเป็นแนวทางในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และภาคปฏิบัติจำนวน 1 ข้อ 10 คะแนน

6. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยนำไปทดลองใช้และหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ เป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบฝึกทักษะและแบบทดสอบท้ายชุดกิจกรรมในแต่ละชุดกิจกรรม

80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเมื่อเรียนครบทั้ง 14 ชุด

7. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าดัชนีที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทศนศิลป์กับการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยคำนวณจากการหาความแตกต่างของการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนหารด้วยความแตกต่างระหว่างคะแนนเต็มและจำนวนผู้เข้าเรียนกับการทดสอบก่อนเรียน

8. ความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะคิดแก้ปัญหาการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(สาระทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ วัดได้จากแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

9. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียน ไตรภูมิวิทยา อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Buriram Rajabhat University