

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสี
ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

The Development of Learning Activities in Visual Arts on Painting and
Coloring Based on Brain-Based Learning and Cooperative Learning
for Grade 6 Students

พัฒนภัสส์ มณีเอี่ยม¹ และ อัจศรา ประเสริฐสิน²
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ^{1,2}

Phannaphat Maniiam¹ and Ujsara Prasertsin²
North Bangkok University^{1,2}

Corresponding Author, Email: channit.mani@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และเปรียบเทียบทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้เรียนกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม กลุ่มทดลองที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดมทรณพาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ สำนักงานเขตพระนคร สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวนนักเรียน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสี สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

* ได้รับบทความ: 11 มีนาคม 2568; แก้ไขบทความ: 22 มีนาคม 2568; ตอรับตีพิมพ์: 11 กันยายน 2568

2) ทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า อยู่ในระดับ ร้อยละ 91.02 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์; การใช้สมองเป็นฐาน; การเรียนรู้แบบร่วมมือ

Abstract

This research aimed to compare the learning achievement in the Visual Arts course on painting and coloring for Grade 6 students before and after learning through brain-based learning combined with cooperative learning. Additionally, it aimed to compare students' artistic creativity skills with the criterion of 70% of the total score. The experimental group consisted of 22 Grade 6 students in the second semester of the academic year 2024 from Wat Mahannapharam School under the patronage of the Royal Family, under the jurisdiction of the Phra Nakhon District Office, Bangkok. The research instruments included eight lesson plans, an achievement test, and an assessment form for evaluating artistic creativity skills in painting and coloring. The statistical methods used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and the Dependent Samples t-test.

The research findings revealed that:

1) The post-learning achievement of Grade 6 students who participated in learning activities based on brain-based learning and cooperative learning was significantly higher than their pre-learning achievement at the .01 level of statistical significance.

2) The artistic creativity skills of Grade 6 students who learned through these activities reached 91.02%, which was significantly higher than the established criterion of 70% of the total score at the .01 level of statistical significance.

Keywords: Visual Arts Learning Activities; Brain-Based Learning; Cooperative Learning

บทนำ

ความก้าวหน้าสังคมโลกปัจจุบันได้มีการพัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี วัฒนธรรมและการศึกษา การพัฒนาประเทศให้เข้มแข็งเท่าทันสังคมโลกให้มีความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงตามศตวรรษที่ 21 จึงต้องเริ่มต้นจากการศึกษาเพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพประชากร ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดวิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ฉบับปรับปรุง 2562 ให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 - 2579 ว่า “มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และมีทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ” (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา 2562 : 4)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ เป็นสิ่งที่จะพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระตามความถนัดและความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในตนเองสามารถประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน รวมถึงยังเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา จารีต และประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติให้ดำรงไว้สืบต่อไป การนำศาสตร์และศิลป์ของวิชาศิลปะไปผสมผสานได้ ซึ่งจะเป็นการอุดช่องโหว่ด้านพัฒนาการของเด็กได้ดียิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผลดีต่อผลการเรียนในหลักสูตรของผู้เรียนทั้งหมดไปจนถึงผลดีต่อพัฒนาการด้านการเรียนรู้ การแก้ไขปัญหา และความเข้าใจโลก ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเยาวชนในอนาคต (สถาบันวิจัยกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา 2564 : 1)

สภาพปัญหาในปัจจุบันของผู้เรียน คือ ผู้เรียนที่อยู่ในสังคมเมือง ประสบการณ์ในการพบเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติด้วยตนเองยังมีน้อย การหาข้อมูลต่างๆส่วนใหญ่ได้พบจากทางอินเทอร์เน็ตซึ่งทำให้ประสิทธิภาพของผู้เรียน ด้านจินตนาการ ด้านการระบุประเภท และการจัดการแก้ไขปัญหาไม่เป็นไปตามจุดประสงค์ทางการเรียน สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2558) กล่าวว่า ศิลปะมีความสำคัญต่อพัฒนางานของสมองที่ทำงานด้านอารมณ์ของเด็ก สมองส่วนที่รับรู้ภาพจากการมองเห็นของเด็ก เริ่มด้วยการสังเกตธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็กเป็นอันดับแรก การเรียนศิลปะจึง เกี่ยวข้องกับการฝึกเด็กให้สังเกตธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อฝึกให้เด็กเกิดความรู้สึก จากการสังเกตสิ่งอื่น ๆ ต่อไป เด็กจะรู้จักการเปรียบเทียบด้วยการสังเกตธรรมชาติที่มีลักษณะแตกต่างกัน ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัด มหรรณพาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ สำนักงานเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร คือ ผู้เรียนมีความมั่นใจในการสร้างสรรค์ ผลงานที่แปลกใหม่

น้อยลง เนื่องจากเมื่อผู้เรียนสนใจในการวาดภาพแบบใดแล้ว ผู้เรียนก็จะวาดภาพในรูปแบบเดิม ๆ รวมถึงผู้เรียนมักสร้างสรรค์ผลงานตามสื่อทางอินเทอร์เน็ต ผลงานที่ได้จึงออกมาคล้ายกัน การสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์ของตนเองจึงน้อยลงมาก อีกทั้งทางโรงเรียนมีครูผู้สอนศิลปะที่ไม่ตรงสาขาวิชาที่สอน จึงทำให้ครูผู้สอนต้องหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ เพื่อมีการพัฒนาทักษะตามจุดประสงค์ของวิชาทัศนศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นวิธีการเรียนรู้โดยการนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานของสมองและให้ความสำคัญกับช่วงพัฒนาการของมนุษย์ ที่สามารถเรียนรู้ได้ในแต่ละช่วงวัย รวมถึงการเชื่อมโยงระหว่างการทำงานและพัฒนาการ ของสมองกับการเรียนรู้มาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ Arun and Singaravelu (2018) การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นเครื่องมือพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ มีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน Goldberg (2022) เพื่อให้บรรลุศักยภาพในการพัฒนาและการเรียนรู้ แนวทางการศึกษาคควรเป็นมิตรต่อสมองของมนุษย์ ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่ใช้โครงสร้างและหน้าที่ของสมองเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยไม่สกัดกั้นการทำงานของสมองแต่เป็นการส่งเสริมให้สมองได้ปฏิบัติหน้าที่ให้สมบูรณ์ที่สุด การนำองค์ความรู้เรื่องสมองและธรรมชาติการเรียนรู้ของสมองมาใช้ในการออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ ทั้งในด้านการจัดกิจกรรม การเสริมสร้างประสบการณ์ ตลอดจน การจัดสิ่งแวดล้อมและกระบวนการอื่น ๆ ร่วมกับสื่อเพื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ จะทำให้เด็ก สนใจ เข้าใจ เรียนรู้ และรับไว้ในความทรงจำระยะยาว ทั้งยังสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้มาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม เป็นการสร้างศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์ ดังนั้น การเรียนการสอนต้องเน้นการพัฒนา ระบบการเคลื่อนไหวและระบบรับสัมผัส นอกจากนี้ถ้าเด็กเรียนรู้ขณะที่มีความสุข สมองจะเปิดทำงานพร้อมที่รับองค์ความรู้ทุกอย่าง อย่างเต็มที่และเต็มศักยภาพ โดยใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันโดยในกลุ่ม ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เป็นการเรียนรู้ที่มีสัมฤทธิ์ผลที่สูงกว่าการทำงานคนเดียว เนื่องจากการเรียนรู้แบบร่วมมือมักจะมีการแลกเปลี่ยนแนวความคิดประสบการณ์ในกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีความสนใจร่วมกัน ทุกคนมีโอกาสในการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับผิดชอบในการเรียนรู้ของกลุ่ม และส่งเสริมความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เป็นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ทำให้สามารถปรับตัวอยู่กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวมาแล้วทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งประโยชน์ของ

การทำวิจัยในครั้งนี้จะสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้เรียนรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตพระนคร จำนวน 220 คน ในปีการศึกษา 2567

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดมทรณพาราม ในพระราชูปถัมภ์ฯ จำนวน 22 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม และใช้วิธีจับสลากเลือกโรงเรียนวัดมทรณพารามฯ เป็นตัวแทน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพระบายสีและการปั้น ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จำนวน 8 แผน โดยมีขั้นตอนการสร้าง ได้แก่
 - วิเคราะห์เนื้อหา กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ และการประเมินผล
 - เสนอร่างแผนต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข
 - ตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ด้วยมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้ค่าเฉลี่ยรวม 4.80 แสดงว่ามีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
 - นำแผนที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการวาดภาพระบายสี เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ สร้างขึ้นตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยมีขั้นตอนดังนี้
 - ตรวจสอบความเหมาะสมโดยอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ
 - ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60–1.00 จำนวน

- ทดลองใช้ (Try out) และวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ พบว่ามีค่าความยากง่าย (p) 0.50–0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.20–0.70 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) เท่ากับ 0.85

3. แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ สร้างขึ้นจากการวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของรายวิชา ประกอบด้วย 2 ด้าน คือ

- ด้านกระบวนการปฏิบัติงาน (4 รายการ: การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ เวลา ขั้นตอน และพัฒนาการผลงาน)

- ด้านคุณภาพของผลงาน (4 รายการ: ความคิดริเริ่ม ความเป็นเอกลักษณ์ ความสะอาดเรียบร้อย และความถูกต้องตามหัวข้อ)

ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์ 5 ระดับ ตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยและขอความร่วมมือจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน รวมเวลา 8 ชั่วโมง
4. ประเมินทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะหลังการเรียนรู้แต่ละหน่วย
5. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม
6. รวบรวมผลคะแนนเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เชิงปริมาณ

- เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการทดสอบที่สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กัน (t-test dependent samples)

- วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของการประเมินทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

2. เชิงคุณภาพ

- วิเคราะห์เชิงบรรยายจากการสังเกตและบันทึกระหว่างการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสี สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัด การเรียนรู้แบบร่วมมือ

การทดสอบ	n	คะแนน	\bar{x}	S.D.	t	Sig. (2-tailed)
ก่อนเรียน	22	398	18.09	1.77	14.280	.001**
หลังเรียน	22	581	26.41	1.92		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ หลังจาก จบแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินการสร้างสรรค์งานศิลปะจากเกณฑ์ที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ตารางที่ 2 ผลการประเมินเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ ด้วยการวาดภาพพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

การทดสอบ	n	คะแนน	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	t	Sig. (2-tailed)
ด้านกระบวนการปฏิบัติงาน							
1. การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์	22	95	4.32	0.48	86.36	43.964	.001**
2. เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	22	98	4.45	0.51	89.09	40.996	.001**
3. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	22	102	4.64	0.49	92.73	46.063	.001**
4. พัฒนาการของผลงาน	22	100	4.55	0.51	90.91	41.833	.001**
ด้านคุณภาพของผลงานที่สำเร็จ							
1. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	22	100	4.55	0.51	90.91	41.833	.001**
2. ความเป็นเอกลักษณ์	22	103	4.68	0.48	93.64	46.063	.001**
3. ความสะอาดเรียบร้อย	22	102	4.64	0.49	92.73	42.790	.001**
4. ความถูกต้องตามหัวข้อ	22	101	4.59	0.50	91.82	44.167	.001**
หลังเรียน	22	100.13	4.55	0.50	91.02		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 สรุปผลการวิจัยได้ว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียน มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม คือร้อยละ 91.02 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจากทีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนตามการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสีตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอน และเทคนิคการสอนที่หลากหลาย สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล วิเคราะห์ผู้เรียน กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ดูแล ช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ ใช้สื่อที่เหมาะสมกับกิจกรรม ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย นำผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนา ผู้เรียน นักเรียนต้องกำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง อย่างต่อเนื่อง และได้จัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ตามหลักการของสมอง โดยได้สอนตามลำดับขั้นตอนที่ นิราศ จันทจรจิตร (2553) เสนอไว้ ได้แก่ ขั้นสร้างความสนใจ โดยการให้นักเรียนเล่นเกม เปิดเพลง และเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นต้น ในขั้นนี้พบว่านักเรียนมีความสนุกสนานและกระตือรือร้น อย่างมาก ชื่นนำเสนอความรู้ใหม่ ครูใช้สื่อที่หลากหลายในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิด ความสนใจอยากเรียนรู้สิ่งใหม่ ขั้นการวิเคราะห์และสรุป ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหา หลังจากทีนักเรียนได้สืบค้นด้วยตนเอง และจัดระเบียบข้อมูล ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นสำคัญของเนื้อหา ขั้นการฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ปฏิบัติงาน ด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยเน้นการปฏิบัติแบบร่วมมือ เป็นการให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจนสำเร็จ และต่อเนื่องด้วยขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ โดยให้นักเรียนได้ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหา ในสถานการณ์อื่น ๆ แล้วจึงสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนเป็นผลให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้ที่มีความหมาย การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวดที่ 4 มาตรา 22 ที่กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า นักเรียนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านักเรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนรู้ ต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ ปิยวัฒน์ บุญโสม (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาการ

จัดการเรียนรู้ BBL เทคนิค Synectics เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เรื่องทฤษฎีสี่ ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระกุมารเยซูโนนสมบูรณ์ โดย กระบวนการ E-PLC ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ BBL บูรณาการกับเทคนิค Synectics พบว่า มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Cuya (2016) ที่ได้ศึกษาวิจัย เรื่องการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง การวาดภาพเหมือนบุคคลร่วมกับเทคนิคปะติด พบว่า มีการเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยนักเรียน กลุ่มทดลอง ประสบความสำเร็จ มากกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมในด้านผลผลิต ความคิดสร้างสรรค์ และการจัดการ สอดคล้องกับ Rabgay (2018) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนฟิสิกส์ในหมู่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในฮ่องกงเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้วิธีการดั้งเดิม

2. ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่าอยู่ในระดับ ร้อยละ 91.02 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 ของคะแนน เต็ม อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสีตามแนวคิดการใช้ สมองเป็นฐานร่วมกับการ จัดการการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคุณภาพเหมาะสมกับการจัดการ เรียนการสอน ทำให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง มีการจัด กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำงานกลุ่มหรือ การทำงานเดี่ยว มีการใช้เทคนิค ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ ที่ลึกซึ้ง จนสามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานวาดภาพพระบายสีตามจินตนาการ ของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูทัศนศิลป์ระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินตนเอง ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ของผู้เรียนพบว่า หลังการทดลอง คะแนนสูงขึ้นกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และผลการประเมินทักษะการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูทัศนศิลป์ระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก พบว่า มีค่าเฉลี่ย ที่ 3.32 ซึ่งอยู่ในระดับดี และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lukaka (2023) ที่ชี้ให้เห็นว่าการศึกษาด้าน ศิลปะช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์โดยส่งเสริมทักษะการแสดงออกและทักษะ ทางปัญญา ดังนั้นการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพ พระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เหมาะสมกับผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่องาน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และ ทักษะ การปฏิบัติงานสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ควรยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ครูควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความรู้พื้นฐาน และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่และนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

1.2 ครูควรมีความยืดหยุ่นในการจัดสรรเวลาเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถแตกต่างกัน โดยบทบาทของครูคือการทำหน้าที่คำแนะนำและอำนวยความสะดวกอย่างเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนทุกคนสามารถบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้สมองเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ โดยพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ว่ามีความสอดคล้องกันเพียงใด

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าวกับวิธีการสอนอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน เพื่อวิเคราะห์ศักยภาพในการเชื่อมโยงและบูรณาการความรู้ไปสู่สาระการเรียนรู้อื่น ๆ

องค์ความรู้ใหม่

การบูรณาการ BBL + CL ในวิชาศิลปะช่วยสร้างการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ทั้ง ด้านทักษะศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และอารมณ์เชิงบวก ส่งเสริมให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่พัฒนาผลงานศิลปะที่ดี แต่ยังสามารถสื่อสาร ทำงานเป็นทีม และมีทัศนคติที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และชีวิตประจำวัน สามารถแสดงได้ดังภาพที่ 1



การเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการ **BBL + CL**



แนวคิดหลัก

การใช้สมองเป็นฐาน (BBL)

เชื่อมโยงการเรียนรู้กับกลไกสมอง ส่งเสริมการจดจำและพัฒนาทักษะทางศิลปะ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันความรู้ และเรียนรู้จากเพื่อนร่วมทีม

กระบวนการบูรณาการ

- ออกแบบกิจกรรมศิลปะที่กระตุ้นทั้งด้าน ความคิดสร้างสรรค์ และ การทำงานร่วมกัน
- ใช้เทคนิคการเรียนรู้ตามหลักสมอง เช่น การใช้ภาพ สี เสียง การเคลื่อนไหว หรือเกม เพื่อเพิ่มความจำและการมีส่วนร่วม
- จัดกลุ่มผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน ให้โอกาสในการอภิปราย แบ่งปัน และให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน
- สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและผ่อนคลาย เพื่อกระตุ้นอารมณ์บวกและลดความเครียด

ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ (3 มิติหลัก)

พัฒนาการด้านศิลปะ

- ใช้สีและจัดองค์ประกอบภาพได้ดีขึ้น
- เข้าใจเรื่องแสง เงา และ โทนสี
- สร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์และคิดสร้างสรรค์
- มีทักษะการสังเกตและถ่ายทอดรายละเอียดชัดเจน

ทักษะการเรียนรู้และการทำงานเป็นทีม

- พัฒนากลยุทธ์การสื่อสารผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- ยอมรับความคิดเห็นและให้คำแนะนำเชิงสร้างสรรค์แก่เพื่อน
- มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองเมื่อทำงานร่วมกัน

พัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจ

- มีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออกทางศิลปะ
- เรียนรู้ผ่านงานศิลปะช่วยผ่อนคลายความเครียด
- เกิดความสนุกสนานและภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง
- มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ศิลปะ



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่การเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการ BBL + CL

เอกสารอ้างอิง

- กองบรรณาธิการ. (2021, 8 เมษายน). เด็กไม่รู้ศิลปะแล้วเด็กจะรู้อะไร? คำถามสำคัญของ ศิลปะกับการพัฒนาผู้เรียน. กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. <https://research.eef.or.th/art-education/>
- นิราศ จันทรจิตร. (2553). การเรียนรู้ด้านการคิด (หน้า 341). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปิยวัฒน์ บุญโสม. (2564). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ BBL เทคนิค Synectics เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เรื่องทฤษฎีสี่ ในรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระกุมารเยซูโนนสมบูรณ์ โดยกระบวนการ E-PLC. วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย, 11(4), 65–74.
- ตรีวิทย์ พิจิตพลากาศ และ อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์. (2560). การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานกับการเรียนรู้ศิลปะ. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 21(1), 62–70.
- Rabgay, T. (2018). The effect of using cooperative learning method on tenth grade students' learning achievement and attitude towards biology. *International Journal of Instruction*, 11(2), 265–280. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11218a>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2562). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2562). กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2558). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองสำหรับเด็กวัย 7–12 ปี (หน้า 71). วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์. (2564). การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์แบบ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก. วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี, 18(3), 47–60.
- Arun, D., & Singaravelu, G. (2018). Brain-based learning: A tool for meaningful learning in the classroom (Vol. 7, pp. 766–771). <https://www.researchgate.net/publication/328138396>
- Cuya, B. (2016). The effect of collaborative teaching method on portrait applications made with collage technique (Unpublished master's thesis). Gazi University.
- Goldberg, H. (2022). Growing brains, nurturing minds—Neuroscience as an educational tool to support students' development as life-long learners. *Brain Sciences*, 12(12), 1622. <https://doi.org/10.3390/brainsci12121622>
- Lukaka, D. (2023). Art education and its impact on creativity and critical thinking skills: A review literature. *International Journal of Arts and Humanities*, 1(1), 31–39. <https://doi.org/10.61424/ijah.v1i1.15>