

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส  
เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
กรกฎาคม 2561  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษา ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินภา กิจเกื้อกูล)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา

กรกฎาคม 2561

## ประกาศคุณูปการ

การวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลงได้อย่างสมบูรณ์โดยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ รวมทั้งคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ปรึกษา และข้อเสนอแนะ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการวิจัยสำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ดร.วัฒนา ไตต่อผล วิทยฐานะเชี่ยวชาญ ครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอนและนวัตกรรม โรงเรียนพิชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แบนศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล อาจารย์ผู้สอน ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นางปัญญา ศิวานนท์ ครูชำนาญการพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนพิชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ที่กรุณาให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จนทำให้การวิจัยครั้งนี้สมบูรณ์และมีคุณค่า

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากร และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ในการทดลอง เก็บข้อมูล

คุณค่า และประโยชน์อันพึงมีจากการวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณ ทุกๆ ท่าน

ฝนส้งฟ้า พาเขียว

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ฝนสังข์ฟ้า พาเขียว
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ, กศ.ม.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส, การวาดภาพเหมือนจริง, ความสามารถด้านการวาดภาพ

#### บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัยครั้งนี้เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส กับเกณฑ์ร้อยละ 75 กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 32 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และแบบประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 78.58 / 82.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้
- 2) ผลการศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะ



ปริญญาตรีของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ 75 ผู้สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ 3,96 คน  
ปริญญาโทของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ 79.18 อยู่ในระดับปริญญาโทศึกษาศาสตร์

<b>Title</b>	<b>DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY PACKAGE BASED ON DAVIES' INSTRUCTIONAL MODEL OF OBJECTIVE DRAWING FOR DRAWING SKILL IMPROVEMENT OF GRADE-9 STUDENTS</b>
<b>Authors</b>	Fonsangfa pa-keaw
<b>Adviser</b>	Assistant Professor Pufa Savagpun, Ph.D.
<b>Academic Paper</b>	Independent Study, M.Ed. (Curriculum and Instruction) Naresuan University, 2017
<b>Keywords</b>	learning activity package, Davies' instructional model, objective drawing, drawing skills

#### ABSTRACT

The purposes of this study were 1) to create and to determine the efficiency of a learning activity package based on Davies' instructional model of objective drawing as a means of enhancing drawing skills of Grade 9 students with the efficiency criterion set at 75/75 and to determine its efficiency; and 2) to examine and compare objective drawing skills of students in Grade 9 after applying the developed learning activity package in the classroom in which was created based on Davies instructional model of objective drawing with the efficiency criterion set at 75/75. The sample of the study consisted of 32 students in Grade 9 who enrolled in the first semester of the Academic Year 2018 in Pichai School.

The instruments of the study were a learning activity package in which was developed based on Davies' instructional model of objective drawing as a means of enhancing Grade 9 students' drawing skills and a drawing-skill assessment. Percentage, mean and standard deviation were used in statistical analysis of the collected data.

The results of the study revealed that

1) The learning activity package that was developed based on Davies' instruction model of drawing as a means of enhancing drawing skills of Grade9 students had the efficiency at efficacies of 78.58/82.05 which was in accordance with the criteria of 75/75; and

2) Regarding the examination and the comparison of objective drawing skills of students in Grade 9 between the levels after learning with the developed learning activity package in the classroom in which was created based on Davies instructional model of objective drawing and the level of the efficiency criterion set at 75/75, the findings show that the levels of objective drawing skills of the students in Grade 9 after experiencing the developed learning activity package in the classroom were in a Good level, the mean of drawing ability was 3.96 or 79.18%. ( $\bar{X}=3.96$ , S.D. =0.06) in which is higher than the criterion set.



## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายการวิจัย.....	2
สมมติฐานการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
ความหมายและทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะ.....	8
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	10
ความหมายของงานจิตรกรรม (Painting).....	14
การวาดภาพแบบเหมือนจริง (Realism).....	16
ความสามารถในการวาดภาพ.....	16
กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	17
รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย (Psycho-Motor Domain).....	18
รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์(Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain) .....	20
ชุดกิจกรรม.....	21
การประเมินผลงานศิลปะ.....	35
การสร้างรูบรีค (Rubrics).....	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	48



## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	52
วิธีการดำเนินการ.....	52
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการ เรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3.....	52
ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาด ภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75.....	65
4	76
ผลการวิจัย.....	76
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการ เรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส.....	76
ขั้นตอนที่ 2 เพื่อการศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือน จริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การ วาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75.....	83
5	86
บทสรุป.....	86
สรุปผลการวิจัย.....	89
อภิปรายผลการวิจัย.....	91
ข้อเสนอแนะ.....	93



200

..... ๒๒๕๕๒๕๒๕

96

..... ๒๒๕๕๒๕๒๕

96

..... ๒๒๕๕๒๕๒๕

๒๒๕๕

๒๒๕๕

(๒๒) ๒๒๕๕๒๕

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงโครงสร้างรายวิชาจิตรกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 .....	13
2 วิเคราะห์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด/จุดประสงค์.....	14
3 แสดงตัวอย่างแบบสังเกตการรับรู้.....	43
4 แสดงตัวอย่าง แบบตรวจผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์.....	44
5 แสดงตัวอย่าง แบบตรวจผลงานด้านทักษะกระบวนการทำงาน.....	45
6 แสดงตัวอย่าง แบบตรวจผลงานด้านผลผลิต.....	46
7 แสดงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนผลงานศิลปะ.....	47
8 โครงสร้างการออกแบบ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน ทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริม ความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	55
9 แสดงหัวข้อเนื้อหาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง.....	62
10 แสดงรายการแบบการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ.....	68
11 แสดงเกณฑ์การประเมินและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงทักษะทางศิลปะ.....	69
12 แสดงแบบประเมินงานศิลปะ.....	70
13 แสดงแบบบันทึกคะแนนการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ.....	71
14 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาด ภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	78
15 แสดงความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับจุดประสงค์ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน).....	80

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
16 แสดงข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน).....	81
17 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน 30 คน (เก่ง 10 กลาง 10 อ่อน 10).....	83
18 ผลการประเมินความสามารถการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รวมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ชุด .....	84
19 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 เฉลี่ยรวม 4 ชุด.....	85
20 แสดงสรุปผลการพิจารณาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ).....	104

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
21 แสดงการหาประสิทธิภาพคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 30 คน.....	108
22 แสดงรายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ.....	110
23 แสดงผลการหาประสิทธิภาพคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียน 30 คน.....	118
24 แสดงความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับจุดประสงค์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)...	128
25 แสดงผลการประเมินชุดความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริงของหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 32 คน.....	132
26 แสดงค่าเฉลี่ยและร้อยละของผลการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ ในผลงานศิลปะจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 32 คน.....	141

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
27 แสดงผลรวมการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพในผลงานศิลปะจาก การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะ ปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถใน การวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้น ม.3.....	146



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 ในหมวด 4 มาตราที่ 22 กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และในมาตราที่ 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้ (1)จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (2)ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา (3)จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง (5)ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ.2545 และ ฉบับที่ 3 พ.ศ.2553 (หน้า1)

การวาดภาพเหมือนจริง ในวิชาจิตรกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการศึกษาการวาดภาพเหมือนจริงโดยลอกเลียนแบบธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การวาดเส้นจึงเป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และการออกแบบมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะการ วาดเส้นทำให้เข้าใจเรื่องของ รูปทรง โครงสร้าง สัดส่วน ระยะ แสงเงา ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยการสร้างภาพสองมิติและสามมิติ โดยสังเกตรูปลักษณะทางทัศนธาตุ ของวัตถุสิ่งของที่สนใจ ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบศิลปะ และเขียนภาพด้วยวัสดุต่างๆ ถ่ายทอดสิ่งที่มองเห็นออกมาเป็นภาพตามความเป็นจริง แสดงสัดส่วนรูปทรง ลงน้ำหนักแสง เงา ด้วยการวาดเส้นดินสอดำ ดินสอสี และสีชอล์กได้ จากการจัดการเรียนการสอนวิชาจิตรกรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า อุดรดิตถ์ ได้สังเกตและประเมินตรวจชิ้นงานพบว่า ผลงานการวาดภาพเหมือนจริงหุ่นนิ่งมีข้อบกพร่องในเรื่องของการลากเส้นวาดกำหนดโครงร่างรูปภาพ

สัดส่วนรูปทรง แสงเงาที่ถูกต้อง ทำให้ผิดเพี้ยน จากลักษณะที่ตามมองเห็น ชาติสื่อประกอบการสอน สรุปได้ว่านักเรียน มีพื้นฐานในการร่างภาพแสดงสัดส่วนรูปร่างรูปทรง แสงและเงาเล็กน้อย และขาดความชำนาญในการร่างภาพ

จากปัญหาข้างต้น จำเป็นต้องพัฒนาทักษะความสามารถในการวาดภาพ ให้นักเรียนได้ฝึกวาดภาพ โดยการหาวิธีการสอนหรือสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจมาพัฒนาความสามารถในการวาดภาพ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นพัฒนาด้านทักษะพิสัยที่ช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการวิธีการที่แตกต่างไป ผู้วิจัยจึงพิจารณาเลือกที่จะนำรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์ ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ 2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยเป็นทักษะที่สมบูรณ์ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ทีศนา แชมมณี, 2553 : 246-247) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รวีวรรณ โชนงนุช (2551) ที่ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนลายสังคโลก โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองเซลิ้ง อำเภอศรีษะนาถ จังหวัดสุโขทัย ผลการศึกษา พบว่า ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 82.38/87.50 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก

ด้วยเหตุผลดังกล่าว การเรียนการสอนศิลปะระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนพิชัยจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ โดยใช้การสอนที่เหมาะสม มีการพัฒนาความสามารถการวาดภาพได้ และสามารถวัดผลการเรียนรู้ได้จริงด้วยแบบประเมินที่หลากหลายตามสภาพจริง ผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งหวังที่จะช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริงให้สูงขึ้นต่อไป

#### จุดมุ่งหมายการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ กับเกณฑ์ร้อยละ 75



### สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนมีความสามารถการวาดภาพผลงานศิลปะระดับดี

### ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการกำหนดขอบเขตของการวิจัยเป็น 2 ขั้นตอนแต่ละขั้นตอนประกอบด้วย 1) ขอบเขตด้านเนื้อหา 2) ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล 3) ขอบเขตด้านตัวแปร ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

#### 1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ในการสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้กำหนดแหล่งข้อมูล คือ

1.1 ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในด้านความตรงของเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะดังนี้

1.1.1 ครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนและนวัตกรรม มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ หรือมีวุฒิมัธยมศึกษาในระดับปริญญาโท จำนวน 1 ท่าน

1.1.2 ครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ หรือมีวุฒิมัธยมศึกษาในระดับปริญญาโท จำนวน 1 ท่าน

1.1.3 ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษมีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาทัศนศิลป์จำนวน 1 ท่าน

1.2 ในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39

นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 3 คน, 9 คน, และ 30 คน ตามลำดับ

## 2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้เป็นเนื้อหารายวิชาจิตรกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง มีเนื้อหาดังนี้

1. การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น
2. การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ
3. การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้
4. การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค

## 3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

3.2 ความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถด้านการวาดภาพของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

3.3 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

### 1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 39 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่เลือกเรียนโปรแกรมศิลปะ ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 32 คน

### 2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้เป็นเนื้อหา รายวิชาจิตรกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง โดยมีเนื้อหาดังนี้

- ชุดที่ 1 การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น
- ชุดที่ 2 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

ชุดที่ 3 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้

ชุดที่ 4 การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค

### 3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ความสามารถด้านการวาดภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### 4. ระยะเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เพื่อให้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตามขั้นตอนที่ระบุไว้และตามความสามารถของรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนโดยมีเนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผล รวมไว้ด้วยกัน มีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยให้คำปรึกษาเมื่อนักเรียนเกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมนั้น เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นักเรียนได้เรียนรู้ เรื่องการวาดภาพเหมือนจริง สามารถวาดภาพเหมือนจริงประกอบด้วย 1)คู่มือการใช้ 2)ใบความรู้ 3)ใบกิจกรรม 4)สื่อของจริง 5)วัสดุอุปกรณ์ 6)รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส 5 ขั้นตอน ซึ่งสื่อประสมทั้งหมดนี้วัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้เกิด การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

2. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติโดยใช้รูปแบบของเดวิส (Davies Instructional Model) โดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานช่างในบ้านทั้งหมดให้นักเรียนได้เห็น เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นและทำความเข้าใจในภาพรวมของการปฏิบัติงาน ขั้นตอนของการสาธิตจะต้องกระทำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไปกติก่อนการสาธิตครูต้องให้คำแนะนำนักเรียนในการสังเกตจุดที่สำคัญๆ

2. ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อนักเรียนได้เห็นภาพรวมของการปฏิบัติงานข้างในบ้านทั้งหมดแล้ว ครูจะแบ่งลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงานออกเป็นขั้นๆ ตามลำดับและสาธิตการปฏิบัติงานที่ละขั้นตอนพร้อมทั้งให้นักเรียนปฏิบัติตามซ้ำๆ

3. ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย นักเรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือการแสดงแบบอย่างให้ดู หากติดขัดจุดใด ครูจะให้คำชี้แนะ และช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนปฏิบัติได้ เมื่อนักเรียนปฏิบัติได้แล้วครูจึงเริ่มสาธิตในขั้นตอนอื่นๆ ต่อไป และให้นักเรียนปฏิบัติตามจนครบทุกขั้นตอน

4. ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อนักเรียนปฏิบัติได้แล้ว ครูจะแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้นักเรียนทำงานได้ดีขึ้น ประณีตสวยงาม รวดเร็ว สิ้นเปลืองวัสดุน้อย

5. ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อนักเรียนสามารถปฏิบัติงานวาดภาพเหมือนจริงได้ด้วยตนเองแต่ละขั้นตอนได้แล้ว ให้นักเรียนปฏิบัติต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ ฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้งจนสามารถปฏิบัติได้อย่างชำนาญ

3. ความสามารถในการวาดภาพ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการใช้ดินสอดำ สีไม้ สีชอล์ค ลาก ขูด ขีดเขียน ร่างภาพลงบนวัสดุรองรับทำให้เกิดเป็นภาพที่เหมือนจริงดังที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ โดยยึดตามหลักการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผ่านการสังเกตรูปลักษณะทางทัศนธาตุต่างๆ ที่ตามองเห็นในวัตถุของจริงหรือหุ่นนิ่ง มาถ่ายทอดสร้างสรรค์งานศิลปะแบบเหมือนจริง โดยคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงรายละเอียดรูปทรงสัดส่วน แสงเงา สี ระยะเวลาใกล้ไกล ได้อย่างความชำนาญ และสามารถวัดผลประเมินผลได้ด้วยแบบประเมินทักษะความสามารถในการวาดภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ 2 ด้าน

3.1 ด้านทักษะกระบวนการทำงาน คือ การขั้นตอนการทำงานศิลปะอย่างเป็นระบบ ความถูกต้องในการทำงาน ความชำนาญ การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมและปลอดภัย การใช้เวลาเหมาะสม และการใช้วัสดุอย่างประหยัด

3.2 ด้านผลงานศิลปะ ได้แก่ เทคนิควิธีการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา ความถูกต้องของแสงเงา การจัดภาพ/องค์ประกอบศิลป์ ความคิดสร้างสรรค์ ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน ความสอดคล้องของภาพ

4. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ทำให้นักเรียนบรรลุถึงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ตามเกณฑ์ 75/75

75 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการประเมินพฤติกรรมระหว่างการปฏิบัติงาน ด้วยแบบประเมินทักษะความสามารถทางการวาดภาพทางศิลปะ แต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง คิดเป็นร้อยละ 75 ขึ้นไป

75 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการประเมินพฤติกรรมหลังการปฏิบัติงาน ด้วยแบบประเมินทักษะความสามารถทางการวาดภาพทางศิลปะ แต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง คิดเป็นร้อยละ 75 ขึ้นไป

#### ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และนักเรียนมีความสามารถในการวาดภาพสูงขึ้น และนำทักษะการวาดภาพไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอนภาคปฏิบัติในรายวิชาอื่นๆ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินการวิจัยโดยนำเสนอตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ความหมายและทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะ
2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
3. ความหมายของงานจิตรกรรม (Painting)
4. การวาดภาพแบบเหมือนจริง (Realism)
5. ความสามารถในการวาดภาพ
6. กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ
7. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย (Psycho-Motor Domain)
8. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเดวิส (Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain)
9. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
10. การประเมินผลงานศิลปะ
11. การสร้าง rubric (Rubric)
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ความหมายและทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะ

##### ความหมายของคำว่าศิลปะ

ได้มีผู้ให้คำนิยามเกี่ยวกับความหมายของศิลปะไว้มากมาย ทั้งนักปรัชญา นักวิจารณ์ และนักศึกษาศิลปะ เนื่องจากศิลปะเป็นกิจกรรมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ แสดงออกจากความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ จากมโนภาพที่ได้จากความจริงหรือจากจินตนาการที่คิดฝันขึ้น โดยใช้ภาษาของศิลปะเป็นสื่อกลางให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจในอุดมการณ์นั้น งานศิลปะที่มีคุณค่าจึงสร้างสรรค์ขึ้นจากการแก้ปัญหาที่ต้องใช้สติปัญญาอันสูงส่งจนเชื่อกันว่า มนุษย์เท่านั้นที่มีสติปัญญาจนถึงขั้นที่สามารถจะแก้ปัญหารสร้างสรรคงานศิลปะได้ ทำให้ผลงานมีวิวัฒนาการเจริญต่อเนื่องเป็นลำดับ

ความหมายของคำว่า “ศิลปะ” นั้นมีความหลากหลายตามการนิยามต่าง ๆ กันดังนี้  
พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2541 ให้คำจำกัดความว่า ศิลปะ หมายถึง ผลแห่งพลัง  
ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณะต่างๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรีย์ภาพ ความ  
ประทับใจ หรือ ความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา รสนิยมและทักษะของแต่ละ  
คน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ หรือเพื่อสนองตอบขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อ  
ในลัทธิศาสนา

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี กล่าวไว้ว่า ศิลปะ คือ งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ที่  
ต้องใช้ความพยายามด้วยมือและความคิดของศิลปิน

เกอเท่ (Goethe, 1749 – 1836) กวีชาวเยอรมัน กล่าวว่า “ศิลปะเป็นศิลปะได้ เพราะว่า  
ศิลปะไม่ใช่ธรรมชาติ (Art is art only because it is not nature)”

เซอร์ เฮร์เบิร์ต รีด (Sir Herbert Read, 1893 – 1968) กวี นักปรัชญา นักเขียน และนัก  
วิจารณ์ชาวอังกฤษ กล่าวว่า “ศิลปะมีคำจำกัดความอย่างง่ายและเป็นธรรมดาที่สุด คือ พยายามที่  
จะสร้างสรรค์รูปลักษณะความพึงพอใจขึ้นมา และรูปลักษณะนั้นก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในความ  
งามนั้น จะเป็นที่ยังพอใจได้ก็ต่อเมื่อประสาทสัมผัสของเรารู้สึกชื่นชมในเอกภาพหรือความประสาน  
กลมกลืนกัน ในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน” อย่างไรก็ตามสิ่งหนึ่งที่นักปราชญ์ให้  
ความเห็นที่ตรงกันคือ ศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น (Artifact) เป็นสิ่งที่มีได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ  
ดังนั้น ถึงธรรมชาติจะมีความสวยงามเพียงไรก็ไม่ใช่ศิลปะ เช่น ดอกไม้ ต้นไม้ต่างๆ ป่าเขา ทะเล  
ทิวทัศน์ ฯลฯ อาจมีคุณค่าทางความงาม แต่เป็นเพียงปรากฏการณ์ธรรมชาติ

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey, 1859 – 1952) ศิลปะคือประสบการณ์ของศิลปินที่น่าสนใจเป็น  
พิเศษ เขาสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความน่าตื่นเต้นเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อ  
ประสบการณ์นั้นกับผู้อื่นได้ เขาได้รับมาจากสิ่งแวดล้อม แล้วถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ทาง  
สุนทรีย์ภาพแก่ผู้อื่นด้วยงานศิลปะ จุดมุ่งหมายของศิลปะในทัศนะของจอห์น ดิวอี้ ก็คือการให้  
ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพแก่ผู้ดู

ศิลปะ คือ ผลงานการสร้างสรรค์รูปลักษณะแห่งความพึงพอใจขึ้นมา และรูปลักษณะ  
ก่อให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกในความงาม อารมณ์รู้สึกในความงามนั้นจะเป็นที่ยังพอใจได้ก็  
ต่อเมื่อ ประสาทสัมผัสของเราชื่นชมในเอกภาพ หรือความประสานกลมกลืนกัน ในความสัมพันธ์  
อันมีระเบียบแบบแผน (Herbert Read, 1959)

ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา  
ความคิด และหรือความงาม (ชลูด นิ่มเสมอ, 2534)

ดังนั้น ศิลปะ จึงเป็นงานช่างฝีมือ เป็นงานที่มนุษย์ใช้สติปัญญาสร้างสรรค์ขึ้นด้วยความ ประณีตวิจิตรบรรจง ฉะนั้น งานศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เป็น ผลงานที่มนุษย์ ใช้ปัญญาความศรัทธา และความพากเพียรพยายามสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

### คุณค่าของงานศิลปะ

ไทเลอร์ นักพัฒนาหลักสูตรที่มีชื่อเสียง ได้เขียนเรื่องความสำคัญของการศึกษาวิชา ศิลปะไว้ในหนังสือชื่อ "Basic Principle of Curriculum and Instruction" ว่า ศิลปะมีความสำคัญ 5 ประการ คือ

1. ศิลปะช่วยขยายขอบเขตของการรับรู้ของผู้เรียนทางด้านการใช้ประสาทสัมผัส โดย ศิลปะช่วยให้คนเรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะเป็นการมองด้วยการสังเกต เปรียบ เหมือนศิลปินมองเห็นและเก็บรายละเอียดจากสิ่งที่เห็นแล้วนำไปถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ

2. ศิลปะสามารถทำให้ความคิดและความรู้สึกกระฉ่างแจ่มชัดออกมา โดยอาศัยสื่อ อย่างอื่นเพิ่มเติมนอกเหนือจากคำพูดจะเห็นได้ว่ามีนักเรียนจำนวนไม่น้อย ที่สามารถแสดงออก ทางศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการเขียนหรือการพูด

3. ศิลปะช่วยทำให้คนมีความเป็นคนสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น กล่าวคือ ศิลปะช่วยให้เกิด ความรู้สึกผ่อนคลายความเครียดต่างๆ ทางอารมณ์ที่สะสมอยู่ในตัว โดยอาศัยการแสดงออกด้วย การทำกิจกรรมศิลปะต่างๆ เช่นการสร้างงานศิลปะในสตูดิโอ การทำงานศิลปะแล้วนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ใช้สอย เช่น การตกแต่ง หรือแม้แต่การแสดงออกทางการร้องเพลง เดินหน้า เล่นดนตรี สิ่งต่างๆ เหล่านี้ถือว่าเป็นสิ่งที่ช่วยให้คนเราได้แสดงออกทำให้เกิดความ สนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความเครียด เป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นคน ที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. ศิลปะช่วยพัฒนาความสนใจและค่านิยมต่างๆ ของเด็กและเยาวชน การแสดงออก ทางศิลปะในรูปแบบต่างๆ ถือว่าเป็นพื้นฐานที่จะเอื้ออำนวยให้ผู้เรียน เกิดความสนใจและช่วย พัฒนาความเข้าใจในศิลปะต่างๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

5. ศิลปะเป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาความสามารถทางเทคนิคได้ เช่น กระบวนการจำทำให้เกิดทักษะในการระบายสี การวาดภาพคน การเล่นเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ เป็นต้น

## 2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิต มนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม



ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญคือ

### สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

#### สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

#### ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. บรรยายสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ

2. ระบุ และบรรยายเทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงาน ทัศนศิลป์

3. วิเคราะห์ และบรรยายวิธีการใช้ ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ

4. มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์อย่างน้อย 3 ประเภท

5. มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่างๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการออกแบบ

6. สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ

7. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบ

8. วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และผู้อื่น หรือของศิลปิน

9. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยาย เหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย

10. ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพ

นั้นๆ

11. เลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสมและนำไป จัด

นิทรรศการ

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

1. ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทย

และสากล

**รายวิชาจิตรกรรม ประเภทรายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

**คำอธิบายรายวิชา**

ศึกษาความเป็นมาของการเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น การวาดเส้น ระบายสี จากประสบการณ์ การรับรู้ การสังเกตรูปลักษณะทางทัศนธาตุ ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบศิลปะ และการเขียนภาพด้วยวัสดุต่างๆ ตามความเหมาะสม เพื่อให้มีความเข้าใจ เห็นคุณค่าสามารถถ่ายทอดสิ่งที่มองเห็นออกมาเป็นภาพตามความเป็นจริง แสดงสัดส่วนรูปร่าง แสง เงา ด้วยดินสอดำ ดินสอสี และสีชอล์กได้

**ผลการเรียนรู้ /จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. วิเคราะห์ และบรรยายวิธีการใช้ ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ (มฐ.1.1 ม.3/3)

2. บอกอธิบายความเป็นมาการวาดภาพเหมือนจริงได้

3. บอกอธิบายหลักการใช้ เก็บรักษาวัสดุอุปกรณ์ในการเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้นได้

4. อธิบายวิธีการร่างภาพ การวัดสัดส่วน และปฏิบัติการร่างภาพได้

5. สามารถฝึกปฏิบัติการลากเส้นร่างภาพวาดภาพเหมือนจริง แสงเงา ตาม

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้

6. สามารถฝึกปฏิบัติงานเขียนภาพหุ่นนิ่ง วัตถุ สิ่งของตามที่จัดให้ ลงน้ำหนักแสงเงาด้วยดินสอดำ ดินสอสีและ สีชอล์กได้

7. มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์อย่างน้อย 3 ประเภท (มฐ.1.1 ม3/4)

**เนื้อหาสาระ**

1. งานจิตรกรรม
2. การเขียนภาพเหมือนจริง
3. การวาดภาพทิวทัศน์
4. ผลงานสร้างสรรค์
5. การจัดนิทรรศการงานศิลปะ

ตาราง 1 แสดงโครงสร้างรายวิชาจิตรกรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3		โครงสร้างรายวิชาจิตรกรรม		เวลาเรียน 40 คาบ
ลำดับ ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์	สาระสำคัญ	เวลา คาบ
1	งานจิตรกรรม	ข้อที่ 1,2,3,4	งานจิตรกรรม ส่วนประกอบทางทัศนธาตุ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ การประเมินงานศิลปะ	2
2	การเขียน ภาพเหมือนจริง	ข้อที่ 1,2,3,4	การเขียนภาพ เหมือนจริงเบื้องต้น - ปฐมนิเทศ - ความเป็นมาของการวาดภาพเหมือนจริง - เทคนิคและวิธีการ การร่างภาพ แสง-เงา	1 6
		ข้อที่ 4,5,6	การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ	3
		ข้อที่ 4,5,6	การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้	3
		ข้อที่ 4,5,6	การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค	3
	สอบกลางภาค			2
3.	การวาดภาพทิวทัศน์	ข้อที่ 4,5,6,7	การระบายสีชอล์ค การวาดภาพระบายสีน้ำ	8
4.	ผลงานสร้างสรรค์	ข้อที่ 1,2,3,4,7	การวาดภาพระบายสีไม้ การวาดภาพระบายสีชอล์ค การวาดภาพระบายสีน้ำ	8
5.	การจัดนิทรรศการ งานศิลปะ	ข้อที่1,2,3,4,7	การประเมินงานศิลปะ	2
	สอบปลายภาค			2
	รวม			40

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิจัยในหน่วยที่ 2 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ซึ่งมีเนื้อหาที่นำไปสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ คือ

หน่วยที่ 2 การวาดภาพเหมือนจริง เวลาเรียนจำนวน 16 คาบ  
เนื้อหา

- |                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| 1. การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น | 7 คาบ |
| 2. การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ    | 3 คาบ |
| 3. การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้ | 3 คาบ |
| 4. การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค    | 3 คาบ |

ตาราง 2 วิเคราะห์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่สอดคล้องกับ  
มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด/จุดประสงค์

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้/จุดประสงค์						
	ข้อที่						
	1	2	3	4	5	6	7
ชุดที่ 1 การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น	✓	✓	✓				✓
ชุดที่ 2 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ				✓	✓	✓	✓
ชุดที่ 3 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้				✓	✓	✓	✓
ชุดที่ 4 การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค				✓	✓	✓	✓

### 3. ความหมายของงานจิตรกรรม (Painting)

งานจิตรกรรม (Painting) คือ การสร้างผลงานศิลปะ โดยการวาด ชีด เขียน แต้ม ระบาย สลัก ฟัน ลงบนพื้นระนาบเกิดเป็นภาพ ลักษณะงานจะเป็นแบบ 2 มิติ ผู้ที่ทำงานด้านนี้เรียกว่า จิตรกร ผลงานด้านจิตรกรรมแบ่งออกได้หลายประเภทตามลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. แยกตามวัสดุและเทคนิคที่ใช้ เช่น จิตรกรรมสีเขียน จิตรกรรมสีน้ำ จิตรกรรมสีน้ำมัน จิตรกรรมสีฝุ่น จิตรกรรมสีอะครีลิค จิตรกรรมสีโปสเตอร์ จิตรกรรมสีผสม
2. แยกตามเรื่องราวของภาพ เช่น จิตรกรรมหุ่นนิ่ง จิตรกรรมภาพคนเต็มตัว จิตรกรรมภาพคนครึ่งตัว จิตรกรรมภาพสัตว์ จิตรกรรมภาพทิวทัศน์ จิตรกรรมทะเล จิตรกรรมสิ่งก่อสร้าง

3. แยกตามตำแหน่งที่ตั้ง เช่น จิตรกรรมฝาผนัง จิตรกรรมบนภาชนะ จิตรกรรมบนถนน นอกจากนี้ยังมีชื่อเรียกแปลกๆ ปกติย่อยตามความนิยมและความเหมาะสมของแต่ละสมัยอีกด้วย

**งานจิตรกรรม แบ่งได้ 2 ชนิด คือ**

1. การวาดเส้น (Drawing) เป็นการวาดภาพโดยใช้ปากกา หรือดินสอ ชีตเขียนลงไป (แปลก กิจเพื่องฟู 2539) บนพื้นผิววัสดุรองรับเพื่อให้เกิดภาพ การวาดเส้น คือ การขีดเขียนให้เป็นเส้นไม่ว่าจะเป็นเส้นเล็ก หรือเส้นใหญ่ มักมีสีเดียวแต่ การวาดเส้นไม่ได้จำกัดที่จะต้องมีสีเดียว อาจมีสีหลาย สีก็ได้การวาดเส้น จัดเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะแทบทุกชนิดอย่างน้อย ผู้ฝึกฝนงานศิลปะควรได้มีการฝึกฝนงานวาดเส้นให้เชี่ยวชาญเสียก่อน ก่อนที่จะไปทำงานด้านอื่น ต่อไป

2. การระบายสี (Painting) เป็นการวาดภาพโดยการให้พู่กัน หรือแปรง หรือวัสดุอย่างอื่นมาระบายให้เกิดเป็นภาพ การระบายสีต้องใช้ทักษะการควบคุมสีและเครื่องมือมากกว่าการวาดเส้น ผลงานการระบายสีจะสวยงาม เหมือนจริง และสมบูรณ์แบบมากกว่าการวาดเส้น

**ลักษณะของภาพจิตรกรรม**

**งานจิตรกรรม ที่นิยมสร้างสรรค์ขึ้นมีหลายลักษณะ ดังนี้คือ**

1. ภาพหุ่นนิ่ง (Still life) เป็นภาพวาดเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้หรือ วัสดุต่างๆ ที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เป็นสิ่งที่อยู่กับที่

2. ภาพคนทั่วไป แบ่งได้ 2 ชนิด คือ

2.1 ภาพคน (Figure) เป็นภาพที่แสดงกิริยาท่าทางต่างๆ ของมนุษย์โดยไม่เน้นแสดงความเหมือนของใบหน้า

2.2 ภาพคนเหมือน (Portrait) เป็นภาพที่แสดงความเหมือนของใบหน้า ของคนใดคนหนึ่ง

3. ภาพสัตว์ (Animals Figure) แสดงกิริยาท่าทางของสัตว์ทั้งหลาย ในลักษณะต่างๆ

4. ภาพทิวทัศน์ (Landscape) เป็นภาพที่แสดงความงามหรือความประทับใจในความงามของธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อม ของศิลปินผู้วาด ภาพทิวทัศน์ยังแบ่งเป็นลักษณะต่างๆ ได้อีก คือ

4.1 ภาพทิวทัศน์ผืนน้ำ หรือ ทะเล (Seascape)

4.2 ภาพทิวทัศน์บกหรือผืนดิน (Landscape)

4.3 ภาพทิวทัศน์ของชุมชนหรือเมือง (Cityscape)

5. ภาพประกอบเรื่อง (Illustration) เป็นภาพที่เขียนขึ้นเพื่อบอกเล่าเรื่องราว หรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้โดยอาจเป็นทั้งภาพประกอบเรื่องในหนังสือ พระคัมภีร์หรือภาพเขียนบนฝาผนัง อาคาร สถาปัตยกรรมต่างๆและรวมถึงภาพโฆษณาต่างๆ ด้วย

6. ภาพองค์ประกอบ (Composition) เป็นภาพที่แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของศิลปะและลักษณะในการจัดองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง

โดยที่อาจไม่เน้น แสดงเนื้อหาเรื่องราวของภาพ หรือ แสดงเรื่องราวที่มาจากความประทับใจ โดยไม่ยึดติดกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ผลงานชนิดนี้มักปรากฏมากในงานจิตรกรรมสมัยใหม่

7. ภาพลวดลายตกแต่ง (Decorative painting) เป็นภาพวาดลวดลายประกอบเพื่อตกแต่งสิ่งต่างๆ ให้เกิดความสวยงามมากขึ้น เช่น การวาดลวดลายประดับอาคาร สิ่งของเครื่องใช้ ลวดลายสัก

#### 4. การวาดภาพแบบเหมือนจริง (Realism)

การวาดภาพแบบเหมือนจริง หรือ การเขียนภาพแบบเหมือนจริง (Realism) หมายถึง การเขียนภาพตามที่ตามองเห็นให้เหมือนแบบเหมือนของจริง หรือเหมือนธรรมชาติ ทั้งรูปทรง สี สัน และแสงเงา เช่น การเขียนภาพของจริงของภาพหุ่นนิ่ง ภาพทิวทัศน์ ภาพคนเหมือน เป็นต้น

การเขียนภาพมี 2 ลักษณะ คือ

1. การวาดเส้น (Drawing) หมายถึง การใช้วัสดุสำเร็จรูปที่มีปลายค่อนข้างแหลม เช่น ดินสอดำ เกรยอง ปากกา เป็นต้น สร้างสรรค์ให้เกิดลายเส้นหรือภาพแรเงา โดยเน้นความงามของเส้นและแสงเงาเป็นสำคัญ

2. การระบายสี (Painting) หมายถึง การใช้สีชนิดต่างๆ ระบายลงบนระนาบรองรับด้วยวัสดุที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอด เช่น พู่กัน แปรง เกี๋ยง เป็นต้น สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นภาพระบายสี โดยเน้นความงาม ความกลมกลืนของสีสันและแสงเงาเป็นสำคัญ

#### 5. ความสามารถในการวาดภาพ

ความสามารถในการวาดภาพ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการใช้ดินสอดำ สีไม้ สีชอล์ค ลาก ชูด ขีดเขียน ร่างภาพลงบนวัสดุรองรับทำให้เกิดเป็นภาพที่เหมือนจริงดังที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ โดยยึดตามหลักการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผ่านการสังเกต รูปลักษณะทางทัศนธาตุต่างๆ ที่ตามองเห็นในวัตถุของจริงหรือหุ่นนิ่ง มาถ่ายทอดสร้างสรรค์งานศิลปะแบบเหมือนจริง โดยคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงรายละเอียดรูปทรง สัดส่วน แสงเงา สี ระยะใกล้ไกล ได้อย่างความชำนาญ และสามารถวัดผลประเมินผลได้ด้วยแบบประเมินทักษะความสามารถในการวาดภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ 2 ด้าน

1. ด้านทักษะกระบวนการทำงาน ได้แก่ ขั้นตอนการทำงานศิลปะ ความถูกต้องในการทำงาน ความชำนาญ การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมและปลอดภัย การใช้เวลาเหมาะสม และการใช้วัสดุอย่างประหยัด

2. ด้านผลงานศิลปะ ได้แก่ เทคนิควิธีการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา ความถูกต้องของแสงเงา การจัดภาพ/องค์ประกอบศิลป์ ความคิดสร้างสรรค์ ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน ความสอดคล้องของภาพ

การวาดภาพ คือ การถ่ายทอดอารมณ์ส่วนตัวของบุคคลนั้นๆ ออกมาเป็นลวดลายวัตถุชนิดต่างๆ เช่น กระดาษ, อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้, ผ้า, ติกรบ้านช่อง และอีกมากมายที่เราเห็นเป็นภาพไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน ภาพคนเหมือนภาพที่เป็นลายเส้น เป็นต้น

การวาดภาพระบายสี เป็นงานสร้างสรรค์ทางศิลปะแบบจิตรกรรมที่จัดเป็นวิชาที่เป็นพื้นฐานของการศึกษาศิลปะแขนงต่างๆ หลักสูตรการเรียนการสอนที่จัดให้กับผู้เรียนนั้น การวาดภาพระบายสีนับว่าเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนในด้านสติปัญญา อารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่เยาว์วัย กระทั่งเป็นสิ่งปลูกฝังทางสุนทรียะติดตัวผู้เรียน และยังนำไปสู่การสนใจศึกษาวิชาทางศิลปะอย่างมีทิศทาง มีเป้าหมายที่ถูกต้อง ตามลำดับขั้นตอนทางการเรียนรู้อีกด้วย

## 6. กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ

กระบวนการสร้างสรรค์ เป็นการเริ่มต้นจากกระบวนการคิด นำเอาข้อมูลที่เป็นประสบการณ์ หรือแรงบันดาลใจอย่างใดอย่างหนึ่ง จนเกิดเป็นความคิดรวบยอด แสดงผ่านสื่อต่างๆ โดยใช้ทักษะ วัสดุ วิธีการ ความชำนาญการ แกะไขจุดบกพร่อง จนเป็นผลงานที่พอใจ โดยคำนึงถึงคุณค่าทางความงามด้วย

การสร้างสรรค์งานศิลปะมีกระบวนการหรือขั้นตอนตามลำดับ ดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) คือ การที่มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ รับรู้และชื่นชมในธรรมชาติและสภาพแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ การสัมผัสรับรู้ด้วยประสาทตาในการมองเห็นความงามของธรรมชาติ เช่น ภาพดอกไม้ที่ชูช่ออยู่เหนือน้ำ ภาพดวงอาทิตย์ยามลับขอบฟ้า และการสัมผัสด้วยประสาทหูในการได้ยินเสียงจากธรรมชาติหรือจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เสียงนกร้องอันไพเราะและบริสุทธิ์ เสียงน้ำตกกระทบโขดหิน ภาพและเสียงเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น วาดภาพบันทึกความงามและความรู้สึกจากธรรมชาติ แต่งเพลงหรือบรรเลงดนตรีบรรยายความงามของธรรมชาติหรือเลียนเสียงธรรมชาติ

2. ประสบการณ์ (Experience) คือ การที่มนุษย์ผ่านภาวะการรับรู้ ได้เห็น ได้ฟัง และได้ปฏิบัติด้วยตนเองมาแล้วบ่อยครั้งจนสั่งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ เช่น ศิลปินมีใจรักและชื่นชมความงามของธรรมชาติ โดยเฉพาะดอกไม้นานาพรรณ จึงมักจะเข้าไปสัมผัสชื่นชมกับความงามของธรรมชาติเหล่านั้น และนิยมถ่ายทอดความงามด้วยการวาดภาพ จึงเกิด

ประสบการณ์และความชำนาญในการวาดภาพธรรมชาติเป็นพิเศษ ศิลปินบางคนมีความเจนจัดในการวาดภาพสีน้ำ นักเรียนอาจวาดภาพจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

3. จินตนาการ (Imagination) คือ การคิดสร้างภาพในจิตใจก่อนที่จะสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะโดยมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัส รับรู้ธรรมชาติและสภาพแวดล้อมจนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สังคมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ ขยายผลเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยจินตนาการ มิใช่เพียงการถ่ายทอดจากประสบการณ์และจากสิ่งที่ตามองเห็นเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกจากภายในสู่ภายนอก สะท้อนความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระและหลากหลาย ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสภาพการรับรู้ แรงบันดาลใจ และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์งานที่แตกต่างกัน (จระกฤษฎ์ โพธิ์ระหงส์, 2555)

การสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กับความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ การสร้างสรรค์เป็นแนวทางพิเศษอย่างหนึ่งของการเรียนรู้และความเข้าใจ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เกี่ยวกับความรู้ ความสามารถพิเศษในการปฏิบัติงานแต่เป็นธรรมชาติและความสามารถเฉพาะตัว ผู้ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์ที่ดีนั้น จำเป็นต้องฝึกใช้พลังความคิด หาประสบการณ์ในการแก้ปัญหา และพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมให้รวดเร็วและเหมาะสม (วิรัตน์ พิชญ์ไพญญ์, 2527, หน้า 1-2)

## 7. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย (Psycho-Motor Domain)

ทักษะพิสัยเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านการปฏิบัติการกระทำ หรือการแสดงออกต่างๆ เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางกาย การทำงานของกล้ามเนื้อ อาจซับซ้อนต้องใช้กล้ามเนื้อหลายส่วน เกิดจากการสั่งของสมอง ซึ่งต้องมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทักษะส่วนใหญ่ประกอบด้วยทักษะย่อยๆ ทักษะปฏิบัตินี้พัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนที่ดี

ทิสนา แชมมณี (2550, หน้า 243 – 247) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัยเป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติการกระทำ หรือการแสดงออกต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการ วิธีการ ที่แตกต่างไปจากการพัฒนาทางด้านจิตพิสัยหรือพุทธิพิสัย รูปแบบที่สามารถช่วยผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านทักษะพิสัยที่สำคัญมี 4 รูปแบบ มีดังนี้

### 1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน

(Instructional Model Based on Simpson's Processes for Psycho – Motor Skill Development)

ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติว่า ทักษะเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางกายของผู้เรียน เป็นความสามารถในการประสานการทำงานของกล้ามเนื้อหรือ



ร่างกายในการทำงานที่มีความซับซ้อนและต้องอาศัยความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อหลายๆ ส่วน การทำงานดังกล่าวเกิดขึ้นได้จากการสั่งงานของสมอง ซึ่งต้องมีปฏิสัมพันธ์กับความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึก ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญและความอดทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำ สามารถสังเกตได้จากความเร็ว ความแม่นยำ ความแรงหรือความราบรื่นในการจัดการ

2. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow's Instructional Model for Psychomotor Domain) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติว่า การเรียนรู้ทางด้านทักษะปฏิบัติโดยเริ่มจากระดับที่ซับซ้อนน้อยไปจนถึงระดับที่มีความซับซ้อนมากดังนั้น การกระทำจึงเริ่มจากการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ไปจนถึงการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อย่อยลำดับขั้น ดังกล่าวได้แก่ การเลียนแบบ การลงมือกระทำตามคำสั่ง การกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ การแสดงออกและการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ

3. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติว่า ทักษะส่วนใหญ่ จะประกอบไปด้วยทักษะย่อยๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อยๆ เหล่านั้นได้ ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จและรวดเร็วขึ้น

#### 4. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติสำหรับครูวิชาชีพ

ทิศนา ชมมณี (2550, หน้า 243 – 247) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้น ทักษะปฏิบัติสำหรับครูวิชาชีพ ซึ่งได้พัฒนารูปแบบการสอนเพื่อการเรียนการสอนวิชาชีพสาย ต่างๆ สรุปได้ว่า การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะปฏิบัติที่ดีนั้น ผู้สอนควรเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์งานที่จะให้ผู้เรียนทำ โดยแบ่งงานออกเป็นส่วนย่อยๆ และลำดับงานง่ายไปสู่ยากแล้วให้ผู้เรียนได้ฝึก ทำงานย่อยๆ แต่ละส่วนให้ได้ แต่ก่อนที่จะลงมือทำงาน ควรให้ผู้เรียนมีความรู้ในงานถึงขั้นเข้าใจใน งานนั้นเป็นอย่างดี รวมทั้งได้เรียนรู้ลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงานด้วย แล้วจึงให้ผู้เรียนฝึก ทำงานด้วยตัวเองในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับการทำงานจริง โดยจัดลำดับการเรียนรู้ตามลำดับ ตั้งแต่ง่ายไปยาก คือเริ่มจากการให้รับรู้งาน ปรับตัวให้พร้อม ลงมือโดยการเลียนแบบลองผิดลอง ถูก (ถ้าไม่เกิดอันตราย) แล้ว จึงให้ฝึกทำเอง ทำหลายๆ ครั้งจนกระทั่งชำนาญ สามารถทำได้เป็น อัตโนมัติ ขณะฝึกผู้เรียนควรได้รับข้อมูลย้อนกลับเพื่อการปรับปรุงงานเป็นระยะๆ และผู้เรียนควร ได้รับการประเมินทั้งทางด้านความถูกต้องของผลงาน ความชำนาญในงาน (ทักษะ) และลักษณะ นิสัยในการทำงานด้วย

## 8. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส (Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain)

ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติว่า ทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อยๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อยๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จและรวดเร็วขึ้น

### วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

รูปแบบนี้มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะที่ประกอบด้วยทักษะย่อยจำนวนมาก

### กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ

ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบทักษะหรือการกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนดูนั้น จะต้องเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติไม่ช้าหรือเร็วเกินไปกติก ก่อนการสาธิต ควรชี้แจงคำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ควรชี้แจงจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในการสังเกต

ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อยๆ หรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อยๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปที่ละส่วนอย่างช้าๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือมีแบบอย่างให้ดู หากติดขัดจุดใด ผู้สอนควรให้คำชี้แจง และช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนทำได้ เมื่อได้แล้วผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไป และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนทำได้ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น เช่น ทำได้ประณีตสวยงามขึ้น ทำได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้น หรือสิ้นเปลืองน้อยลง เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยเป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

### ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ

จากที่นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุปว่า กระบวนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เป็นกระบวนการเรียนรู้ ที่เน้น

ทักษะการปฏิบัติงานที่ครูผู้สอนจะต้องแบ่งเนื้อหาของหน่วยใหญ่ออกเป็นเนื้อหาย่อยเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะย่อยเหล่านั้นให้ได้ดีจนเกิดความชำนาญ ในระหว่างขั้นตอนการฝึกทักษะย่อยแต่ละส่วนนั้น ครูจะเป็นผู้สาธิตการปฏิบัติงานก่อนที่จะให้นักเรียนลงมือทำแล้วปล่อยให้ฝึกทำงานด้วยตนเองไม่มีการสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนปฏิบัติงานได้แล้ว จึงสอนเทคนิคและวิธีการที่ช่วยให้การปฏิบัติงานนั้นรวดเร็วและมีคุณภาพที่ดีขึ้น เมื่อนักเรียนฝึกทักษะย่อยต่างๆ ที่เป็นองค์ประกอบย่อยของงานทั้งหมดแล้วจึงนำประสบการณ์เหล่านั้นมาสู่การปฏิบัติงานที่ดีและมีประสิทธิภาพ

## 9. ชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมที่ถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาจะต้องมีความเป็นระบบ สมบูรณ์ในตัวเอง ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประยุกต์จากทฤษฎีเทคนิคหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีลักษณะโดดเด่นแปลกใหม่ เป็นการเฉพาะของแต่ละชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมที่ไม่มีการประยุกต์ทฤษฎี เทคนิคหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้และไม่มีลักษณะโดดเด่นแปลกใหม่เป็นการเฉพาะนั้น ไม่ถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา เป็นเพียงเอกสารประกอบการสอนธรรมดาทั่วไปเท่านั้น

### 1. ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป เช่น ชุดการสอน ชุดการเรียน และชุดการเรียนการสอน ใช้ชื่อภาษาอังกฤษว่า Learning package, Instructional Package และ Instructional kits ชุดกิจกรรมได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523, หน้า 117-118) ให้ความหมายของชุดกิจกรรมว่า หมายถึง ได้กล่าวว่า ชุดการสอนเป็นสื่อผสม ที่สอดคล้องกับหน่วยหัวเรื่อง และวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

ชัยยศ เรืองสุวรรณ (2526, หน้า 151) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรม หมายถึง ระบบการนำเสนอประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยมาช่วย ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

บุญชม ศรีสะอาด (2528, หน้า 169) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อการสอนหลายอย่างประกอบเข้าด้วยกันเป็นชุด (Packages) เรียกว่า สื่อประสม (Multimedia) เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (อ้างถึงในชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ 2557, หน้า 2)

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2542, หน้า 75) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมว่าเป็นสื่อประสม ซึ่งครูนำไปใช้เป็นเครื่องชี้แนวทาง ที่ว่าจัดเป็นสื่อประสม เพราะเป็นประสบการณ์ของการเรียนรู้ ที่ต้องใช้

สื่อหลายอย่าง ระบบการผลิตที่นำสื่อการเรียนหลายๆ อย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าสื่อประสม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2557, หน้า 3) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรม หมายถึง การนำสื่อหลากหลายชนิดมาจัดใช้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ เพื่อสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จุดประสงค์ใด จุดประสงค์หนึ่งให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การสอนที่กำหนดไว้

โดยสรุป ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและประสบการณ์ต่างๆ ในแต่ละหน่วย เพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจและความสามารถของตนเองชุดกิจกรรม ประกอบด้วยคู่มือครู คู่มือนักเรียน เนื้อหากิจกรรม สื่อประสม และเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีและสูงขึ้นต่อไปได้

## 2. หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, หน้า 119-120) ได้กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ (Learning package) ชุดการสอน (Instruction Package) มีแนวคิดพื้นฐานที่นำมาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรม เกิดจากหลักการและทฤษฎีซึ่งประกอบด้วยแนวคิดหลัก 5 หลักการ

แนวคิดที่ 1 ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล นักการศึกษาได้นำหลักจิตวิทยา มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ความแตกต่างระหว่างบุคคลมีหลายด้านคือ ความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม

แนวคิดที่ 2 ความพยายามที่เปลี่ยนแปลงการสอนจากเดิมที่ยึดครูเป็นแหล่งความรู้ มาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนด้วยการใช้ความรู้จากสื่อการสอนแบบต่างๆ ซึ่งได้จัดให้ตรงกับเนื้อหาและประสบการณ์ตามหน่วยการสอน การเรียนด้วยวิธีนี้ ครูจะถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเพียงหนึ่งในสามของเนื้อหาทั้งหมด อีกสองส่วนผู้เรียนจะศึกษาด้วยตนเองจากสิ่งที่ผู้สอนเตรียมไว้ในรูปของชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 3 การใช้โสตทัศนูปกรณ์ในรูปของการจัดระบบการใช้สื่อการสอนหลายอย่าง มาช่วยในการสอนให้เหมาะสม และใช้เป็นแหล่งความรู้สำหรับนักเรียน แทนการให้ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนตลอดเวลา แนวทางใหม่จึงเป็นการผลิตสื่อการสอนแบบประสมให้เป็นชุดกิจกรรม เพื่อเปลี่ยนจากการใช้สื่อเพื่อช่วยครูสอนมาเป็นการช่วยผู้เรียน

แนวคิดที่ 4 ปฏิกริยาสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับสภาพแวดล้อม เดิมที่นักเรียนเป็นฝ่ายรับความรู้จากครูเท่านั้นแทบจะไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นต่อเพื่อนฯ และต่อครู นักเรียนจึงขาดทักษะการแสดงออก และการทำงานเป็นกลุ่ม จึงได้มีการนำกระบวนการกลุ่ม

สัมพันธ์มาในการเรียนการสอน เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้ประกอบกิจกรรมด้วยกัน ซึ่งนำมาสู่การผลิตสื่อออกมาในรูปของชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 5 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ โดยยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้โดยจัดสภาพการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม ซึ่งหมายถึง ระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียน

5.1 ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง

5.2 ได้ทราบว่าการตัดสินใจหรือการปฏิบัติงานของตนถูกหรือผิดอย่างไร

5.3 ได้รับการเสริมแรงที่ทาให้นักเรียนภูมิใจที่ได้ทำถูก หรือคิดถูกอันจะทำให้เกิดการทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีกในอนาคต

5.4 ได้เรียนรู้ไปที่ละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจของตนเอง

สรุป จากแนวคิดเกี่ยวกับการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ สร้างแรงจูงใจ และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติโดยสรุปจากแนวคิดเกี่ยวกับการผลิตชุดกิจกรรม เพื่อใช้ในการเรียนการสอนมีแนวคิดเน้นยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ศึกษาความแตกต่างระหว่างบุคคลเช่น ความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ โดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ สนใจร่างกาย อารมณ์ สังคม เป็นต้น ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามสติปัญญา ความสามารถ และความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม และเป็นผู้ชี้แนะ สร้างแรงจูงใจ และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ มากที่สุด

### 3. ประเภทของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์หรือการเรียนรู้ นั้น โรงเรียนมักจะจัดเป็น 2 ประเภท ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545, หน้า 605-608)

1. กิจกรรมในหลักสูตร หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้นในลักษณะที่มีส่วนสัมพันธ์กับบทเรียนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจในบทเรียน เกิดกระบวนการในทางความคิด ที่ทัศนคติและค่านิยมในทางที่ดี เป็นต้น โดยทั่วไปกิจกรรมในหลักสูตรที่จัดขึ้นในห้องเรียนมักมีการวางแผนไว้ล่วงหน้า โดยผู้สอนอาจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมด้วยก็ได้ จากนั้นจะนำกิจกรรมที่วางแผนมาปฏิบัติในห้องเรียน มีลำดับขั้นตอนเริ่มจากขั้นนำกิจกรรม ขั้นปฏิบัติกิจกรรมและขั้นสรุปกิจกรรม กิจกรรมที่จัดขึ้นในห้องเรียนเพื่อการเรียนรู้มีอยู่หลายรูปแบบ เช่น เพลง เกม บทบาทสมมติ เล่านิทานประกอบเรื่องการบรรยาย การสาธิต โครงการ การเข้ากลุ่ม ได้วาที วีดีโอ การวิเคราะห์จากสถานการณ์และประสบการณ์จริง

2. กิจกรรมเสริมหลักสูตร หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การสอนในชั้นให้ดียิ่งขึ้น เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถตลอดจนความสนใจของผู้เรียน กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่จัดขึ้นในโรงเรียนนั้น มีอยู่หลายชนิด เช่น กิจกรรมเสริมหลักสูตรเชิงวิชาการ ได้แก่ ชมรมต่างๆ

ชุดการสอน ชุดกิจกรรมสามารถจำแนกตามลักษณะของการใช้งาน ซึ่งนักการศึกษาได้แบ่งประเภทของชุดการสอนออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545, หน้า 672-673)

1. ชุดกิจกรรมสำหรับประกอบคำบรรยาย หรือชุดกิจกรรมสำหรับครู เป็นชุดกิจกรรมที่กำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียน ให้ครูใช้ประกอบคำบรรยายเพื่อเปลี่ยนบทบาทครูให้พูดน้อยลง และเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ชุดกิจกรรมนี้จะมี เนื้อหาเพียงหน่วยเดียว

2. ชุดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่ม ชุดกิจกรรมแบบนี้มุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนให้ประกอบกิจกรรมร่วมกันและอาจจัดการเรียนรู้ในรูปของศูนย์การเรียนรู้ ชุดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่มจะประกอบไปด้วยชุดย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนศูนย์ที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย ในแต่ละศูนย์จะมีสื่อการเรียนหรือบทเรียนครบชุดตามจำนวนนักเรียน ในศูนย์กิจกรรมนั้นหรือสื่อการเรียนอาจจัดให้ผู้เรียนทั้งศูนย์ใช้ร่วมกันได้ ผู้ที่เรียนจากชุดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่มอาจจะต้องความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อย ในระยะเริ่มต้นเท่านั้น หลังจากคุ้นเคยต่อวิธีการใช้แล้ว ผู้เรียนจะสามารถช่วยเหลือกันละกันได้เองระหว่างประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ หากมีปัญหาผู้เรียนจะสามารถซักถามครูได้เสมอ

3. ชุดกิจกรรมรายบุคคล หรือชุดกิจกรรมทางไกล เป็นชุดกิจกรรมที่จัดระบบขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเรียนได้ด้วยตนเอง ตามลำดับขั้นตามความสามารถของแต่ละบุคคลเมื่อศึกษาจบแล้ว จะทำการทดสอบประเมินผลความก้าวหน้าและศึกษาชุดต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาผู้เรียนจะปรึกษาตนเองได้ ผู้สอนพร้อมให้ความช่วยเหลือทันทีในฐานะผู้แนะนำหรือผู้ประสานงานทางการเรียน

สรุปว่าชุดกิจกรรมที่จะทำให้การสอนได้ผลนั้นขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายในการจัดทำ ซึ่งเราจะต้องพิจารณาว่าชุดกิจกรรมที่เราทำนั้นประเภทใดที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากที่สุด

#### 4. องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมถือว่าเป็นอุปกรณ์ที่สามารถพัฒนาการเรียนการสอนของครู ให้มีประสิทธิภาพดีขึ้น ชุดกิจกรรมที่ดีจะต้องมีองค์ประกอบที่แตกต่างกันออกไปถ้าขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งอาจมีผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523, หน้า 120) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรมประกอบด้วยสื่อประสมในรูปแบบของวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการตั้งแต่สองวิธีขึ้นไปบูรณาการโดยใช้วิธีการ

จัดระบบ เพื่อใช้ชุดกิจกรรมแต่ละชุดให้มีประสิทธิภาพและความสมบูรณ์เบ็ดเสร็จในตัวเอง ซึ่งจำแนกส่วนประกอบของชุดกิจกรรมได้ 4 ส่วน คือ

1. คู่มือสำหรับครู หรือผู้เรียนที่ต้องเรียนจากชุดกิจกรรม
2. คำสั่งหรือการมอบหมายงานเพื่อกำหนดแนวทางให้กับผู้เรียน
3. เนื้อหาสาระและสื่อ โดยจัดให้อยู่ในรูปของสื่อการสอนประสมกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบกลุ่มและแบบบุคคลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

4. การประเมินผล เป็นการประเมินผลของกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึกหัด รายงานการค้นคว้าและผลของการเรียนรู้ในรูปแบบการทดสอบต่างๆ

ชม ภูมิภาค (2524, หน้า 102) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรม มีดังนี้

1. หัวเรื่อง คือ การแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วย แต่ละหน่วยแบ่งออกเป็นส่วนย่อยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ลึกซึ้ง เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดความคิดรวบยอด

2. คู่มือการใช้ชุดการสอน เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้ที่ใช้ชุดการสอนจะต้องศึกษาก่อนที่จะใช้ชุดการสอน จะทำให้การใช้ชุดการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คู่มือการใช้ชุดการสอนประกอบด้วย

2.1 คำชี้แจงเกี่ยวกับการใช้ชุดการสอน สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนการใช้ชุดการสอน บทบาทของนักเรียนเสนอว่านักเรียนจะร่วมดำเนินกิจกรรมอย่างไร

2.2 สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนสอน ส่วนมากจะบอกถึงสิ่งที่มีขนาดใหญ่เกินกว่าที่จะบรรจุไว้ในชุดการสอนได้ หรือสิ่งที่มีการเนาเปื้อย สิ่งที่เปราะแตกหักง่าย หรือสิ่งที่ต้องใช้ร่วมกับคนอื่น ซึ่งเป็นวัสดุอุปกรณ์ที่มีราคาแพงที่โรงเรียนจัดเก็บไว้ที่ศูนย์วัสดุอุปกรณ์ของโรงเรียน เป็นต้น

2.3 บทบาทของนักเรียนจะเสนอแนะว่านักเรียนจะต้องมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างไร

2.4 การจัดชั้นเรียนควรจัดลักษณะใด เพื่อความเหมาะสมของการเรียนรู้และ การร่วมกิจกรรมในชุดกิจกรรมนั้น ๆ

2.5 แผนการสอน ซึ่งประกอบด้วย

2.5.1 หัวเรื่อง กำหนดเวลาเรียน จำนวนผู้เรียน

2.5.2 เนื้อหาสาระ ควรจะเขียนสั้น ๆ กว้าง ๆ ถ้าต้องการรายละเอียดควรนำไปรวมไว้ในเอกสารประกอบการเรียน

2.5.3 ความคิดรวบยอดหรือหลักการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นจากเนื้อหาสาระ

2.5.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ หมายถึงจุดประสงค์ทั่วไป และจุดประสงค์ เชิงพฤติกรรม

2.5.5 สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผล

3. วัสดุประกอบการเรียน ได้แก่ พวกสิ่งของหรือข้อมูลต่างๆ ที่จะให้ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้า เช่น เอกสาร ตำรา บทคัดย่อ รูปภาพ แผนภูมิ วัสดุ เป็นต้น

4. บัตรงานเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชุดการสอนแบบกลุ่ม บัตรงานนี้อาจจะเป็นกระดาษแข็งหรืออ่อนตามขนาดที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน

4.1 ชื่อบัตร กลุ่ม หัวเรื่อง

4.2 คำสั่ง ว่าจะให้ผู้เรียนปฏิบัติอะไรบ้าง

4.3 กิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติ

5. กิจกรรมสำรวจ จำเป็นสำหรับชุดการสอนแบบกลุ่ม ซึ่งกิจกรรมสำรวจนี้จะต้องเตรียมไว้สำหรับนักเรียนบางคนที่ทำกิจกรรมเสร็จก่อนคนอื่น

6. ขนาดรูปแบบของชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมที่ดีไม่ควรใหญ่หรือเล็กจนเกินไป เพื่อความสะดวกในการใช้งานและความสวยงามในการเก็บรักษา

ทิศนา แชมมณี (2543, หน้า 10 – 12) กล่าวว่า องค์ประกอบในการสร้างชุดกิจกรรม นั้น มีความสำคัญต่อการสร้างชุดกิจกรรมเป็นอย่างมาก เพราะจะเป็นแนวทางในการกิจกรรมนั้น เป็นไปอย่างมีระบบและสมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งชุดกิจกรรมประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม ประกอบด้วยหมายเลขกิจกรรมชื่อของกิจกรรมและเนื้อหาของกิจกรรมนั้น

2. คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น

3. จุดมุ่งหมาย เป็นส่วนระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรม

4. ความคิดรวบยอด เป็นส่วนที่สาระเนื้อหา หรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้นควรเน้นเป็นพิเศษ

5. สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อช่วยให้ ครูทราบ ว่าต้องเตรียมอะไรบ้าง

6. เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุถึงเวลาโดยประมาณ กิจกรรมนั้นควรใช้เวลาเพียงใด

7. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุในการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ วิธีการจัดกิจกรรมนี้ได้จัดไว้เป็นขั้นตอน ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับหลักวิชาแล้วยังเป็นการอำนวยความสะดวกในการดำเนินการ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



7.1 ชี้นำเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน

7.2 ชั้นกิจกรรม เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เกิดประสบการณ์นำไปสู่การเรียนรู้ตามเป้าหมาย

7.3 ชั้นอภิปราย เป็นส่วนที่ผู้เรียนมีโอกาสประสบการณ์ที่ได้รับจากชั้นกิจกรรม วิเคราะห์เพื่อให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางไปอีก

7.4 ชั้นสรุป เป็นส่วนที่ครูและผู้เรียนประมวลความรู้ที่ได้จากชั้นกิจกรรม และชั้นอภิปรายนำมาสรุปหาสาระสำคัญที่จะสามารถนำไปใช้ได้ต่อไป

7.5 ชั้นการฝึกปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในกิจกรรมไปฝึกปฏิบัติ

7.6 ชั้นประเมิน เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการฝึกปฏิบัติ กิจกรรมครบถ้วนทุกขั้นตอนแล้ว โดยให้ทำแบบฝึกกิจกรรมทบทวนชุดกิจกรรม ดังนั้นองค์ประกอบของชุดกิจกรรมจะประกอบไปด้วย ชื่อกิจกรรม คำชี้แจง จุดมุ่งหมายเวลาที่ใช้ลำดับขั้นตอน ในการดำเนินกิจกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525, หน้า 131-133) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการสอนว่าจำแนกได้ 6 ส่วนคือ

1. หัวเรื่อง คือ การแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วย และแบ่งส่วนย่อยอีกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอด

2. คู่มือการใช้ชุดการสอน จะบอกรายละเอียดในการใช้ ช่วยทำให้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คู่มือประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

2.1 คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดการสอน

2.2 สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนสอน

2.2.1 บทบาทนักเรียนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน

2.2.2 การจัดชั้นเรียน ควรให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียน

2.2.3 แผนการสอน ประกอบด้วย

2.2.3.1 หัวเรื่อง

2.2.3.2 เนื้อหาควรเขียนสั้น แต่กว้าง

2.2.3.4 ความคิดรวบยอด

2.2.3.5 จุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.3.6 กิจกรรมการเรียน

### 2.2.3.7 การประเมิน

3. วัสดุประกอบการเรียน มีสิ่งของหรือข้อมูลต่างๆ ให้นักเรียนศึกษาค้นคว้า เช่น เอกสาร ตำรา บทคัดย่อ รูปภาพ ฯลฯ บรรจุไว้ในชุดการสอน

4. บัตรงาน ใช้สำหรับชุดการสอนกลุ่ม มีขนาดพอเหมาะกับวัยผู้เรียน ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วนคือ

4.1 ชื่อบัตร กลุ่ม เรื่อง

4.2 คำสั่ง

4.3 กิจกรรม

5. กิจกรรมสำรอง จำเป็นสำหรับชุดการสอนแบบกลุ่ม เตรียมไว้สำหรับนักเรียนบางคนที่ทำกิจกรรมเสร็จก่อนได้ศึกษา

6. ขนาดรูปแบบของชุดการสอน ไม่ควรเล็กหรือใหญ่เกินไปเพื่อสะดวกในการใช้และการเก็บรักษา ขนาดไม่เกิน 11-15 นิ้ว ด้านหน้าและด้านหลังของชุดกิจกรรม ควรเขียนข้อความให้เรียบร้อย เพื่อความสะดวกในการเก็บรักษา และนำไปใช้

### 5. การสร้างชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545, หน้า 123) กล่าวว่า ได้ลำดับขั้นตอนในการพัฒนา ชุดการสอนที่สำคัญ 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. หมวดหมู่ เนื้อหา และประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือ บูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสม

2. กำหนดหน่วยการสอน แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการสอนโดยประมาณเนื้อหาวิชาที่จะถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้ในหนึ่งสัปดาห์หรือหนึ่งครั้ง

3. กำหนดหัวเรื่อง ผู้สอนต้องถามตัวเองในการสอนแต่ละหน่วยควร ให้ประสบการณ์ แก่ผู้เรียนอะไรบ้างแล้วกำหนดออกมาเป็น 4 – 5 หัวเรื่อง

4. กำหนดมโนทัศน์และหลักการ มโนทัศน์และหลักการที่กำหนดจะต้อง สอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง โดยสรุปแนวคิด สาระ และหลักเกณฑ์สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทาง การจัดเนื้อหา มาสอนให้สอดคล้องกัน

5. กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง เป็นจุดประสงค์ทั่วไปก่อน แล้วเปลี่ยนเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่มีเงื่อนไขและเกณฑ์การเปลี่ยนพฤติกรรม

6. กิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็น แนวทางการเลือกและการผลิตสื่อการเรียนการสอน "กิจกรรมการเรียน" หมายถึงกิจกรรม ทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามใบงาน ตอบคำถาม เขียนภาพ เล่นเกม เป็นต้น

7. กำหนดแบบประเมินผล ต้องประเมินผลให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบค่าหลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้วผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

8. เลือกและผลิตสื่อการเรียนการสอน วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการที่ครูใช้ คือ เป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนของแต่ละหัวเรื่องแล้ว ก็จัดสื่อการสอนเหล่านั้นไว้ เป็นหมวดหมู่ นำไปทดลองหาประสิทธิภาพ เรียกว่า “ชุดกิจกรรม”

9. หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เพื่อเป็นการประกันว่า ชุดกิจกรรมที่ สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอนผู้สร้างจากต้องกำหนดเกณฑ์ล่วงหน้า โดยค่านึงหลักที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้บรรลุผล

10. การใช้ชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงแล้วและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้สามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ตามประเภทของชุดกิจกรรม และตามระดับการศึกษา โดยกำหนดขั้นตอนการใช้ดังนี้

10.1 ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาพื้นความรู้เดิมของ ผู้เรียน

10.2 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

10.3 ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้

10.4 ชั้นสรุปบทเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดพฤติกรรม การเรียนรู้หลังเรียนที่เปลี่ยนไป

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2557, หน้า 11 -36) กล่าวว่า ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมแต่ละประเภทจะมีขั้นตอนเฉพาะ ผู้พัฒนานวัตกรรมต้องศึกษาเรียนรู้ทฤษฎี แนวคิด และหลักการพัฒนานวัตกรรมที่สนใจอย่างชัดเจนก่อนลงมือดำเนินการ และเสนอขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมให้เห็นชัดเจนขึ้นในทางปฏิบัติ 2 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้และศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมกับนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการพัฒนา

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด มีการดำเนินการดังนี้คือ

1.1 ศึกษาปัญหาการจัดการเรียนการสอน

1.2 การเลือกนวัตกรรม

1.3 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

- 1.4 การออกแบบชุดกิจกรรม
- 1.5 การเขียนแผนจัดการเรียนรู้
- 1.6 สร้างชุดกิจกรรม
- 1.7 เขียนคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม
- 1.8 ตรวจสอบเบื้องต้นชุดกิจกรรมด้วยตนเอง
- 1.9 ประเมินชุดกิจกรรมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
- 1.10 การทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม (Try out)

2. การทดลองใช้และศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมกับนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการพัฒนา มีการดำเนินการดังนี้คือ

- 2.1 การออกแบบการทดลอง
- 2.2 ดำเนินการทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง
- 2.3 การวิเคราะห์และสรุปผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรม
- 2.4 เขียนรายงานผลการพัฒนาชุดกิจกรรม

สรุปว่า ในการสร้างชุดกิจกรรมนั้นมีลำดับขั้นตอน 1)การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด 2)การทดลองใช้และศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมกับนักเรียนในกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการพัฒนา ในแต่ละขั้นตอนควรมีการวิเคราะห์ ปัญหาการจัดการเรียนรู้ การกำหนดจุดมุ่งหมายเนื้อหากิจกรรมการเรียนการสอน วัสดุสื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผลให้ชัดเจน เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย ตัวชี้วัด หรือจุดประสงค์การเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ แล้วทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงนำชุดกิจกรรมนั้นไปใช้จริงต่อไป โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดในการสร้างชุดกิจกรรมของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ วิชัย วงศ์ใหญ่ และชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ โดยนำมาประยุกต์เข้าด้วยกัน เพื่อให้เหมาะสมในการค้นคว้า

## 6.ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

### 6.1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ต้องอาศัยความรอบคอบ ความเข้าใจเพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์ จำเป็นจะต้องทำการประเมิน ผลสื่อการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นมาเสียก่อนที่จะนำไปใช้ในสภาพจริงต่อไป การประเมินผลชุดกิจกรรมก็คือ การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมนั่นเอง (Developmental testing) ซึ่งก็คือ การนำชุดกิจกรรมนั้นๆไปทดลองใช้ (Tryout) โดยการนำไปใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขแล้วจึงนำไปสอนจริง (Trial run) ต่อไป

ชุดกิจกรรมที่ผลิตขึ้นและผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพ จะต้องให้ได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จึงจะถือได้ว่าชุดกิจกรรมนั้นมีคุณภาพ ซึ่งเราสามารถกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมได้เอง

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) ได้เสนอขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนได้ดังนี้

1. ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:1 (แบบเดี่ยว)

เป็นการทดลองกับผู้เรียนครั้งละ 1 คน โดยทดลอง 3 ครั้งกับเด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานมาก

2. ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:10 (แบบกลุ่ม)

เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6-10 คน (คละผู้เรียนที่เก่ง ปานกลาง และอ่อน) คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น

3. ขั้นหาประสิทธิภาพ 1:100 (ภาคสนาม) เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 30-40 คน คำนวณหาค่าประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุงผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หลังการทดลองคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรจะใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ต่ำกว่าเกณฑ์ได้ไม่เกิน 2.5%

บุญชม ศรีสะอาด (2541) จำแนกวิธีการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเป็น 3 วิธีคือ

1. การหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญหรือครู โดยจะใช้แบบประเมินผลให้ ผู้เชี่ยวชาญหรือครูพิจารณาทั้งด้านคุณภาพ เนื้อหาสาระ และเทคนิคการจัดทำสื่อต่างๆ แบบประเมินอาจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) หรือเป็นแบบเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย สรุปผลเป็นความถี่ แล้วอาจทดสอบความแตกต่างระหว่างความถี่ด้วยค่า ไค-สแควร์

2. การหาประสิทธิภาพโดยผู้เรียน มีลักษณะเช่นประสิทธิภาพของสื่อการสอนที่มีความเที่ยงตรงที่จะพิสูจน์คุณภาพ และคุณค่าของสื่อการสอนนั้นๆ โดยจะวัดว่า ผู้เรียนที่เกิดการเรียนรู้อะไรได้บ้าง เป็นการวัดเฉพาะผลที่จุดประสงค์ของการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมนั้นอาจจำแนกได้เป็น 2 วิธีคือ

2.1 กำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำไว้ เช่น เกณฑ์ 80/80 หรือ 90/90

2.2 ไม่ได้กำหนดเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า แต่จะพิจารณาการเปรียบเทียบผลการสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ หรือเปรียบเทียบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดกิจกรรมนั้นสูงกว่าหรือเท่ากับสื่อ หรือเทคนิคการสอนอย่างอื่นหรือไม่ โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test)

การคำนวณหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม การคำนวณโดยใช้สูตร กระทำได้โดยการใส่สูตรต่อไปนี้

$$E_1 = \frac{(\sum X)}{\frac{N}{A}} \times 100$$

เมื่อ E 1 = คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$  = คือ คะแนนรวมของแบบฝึกหัดหรืองาน

A = คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชิ้นรวมกัน

N = คือ จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{(\sum F)}{\frac{N}{B}} \times 100$$

เมื่อ E2 = คือ ประสิทธิภาพผลลัพธ์

$\sum F$  = คือ คะแนนรวมของการสอบหลังเรียน

B = คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบ

N = คือ จำนวนผู้เรียน

(อ้างถึงใน นางอารี ราชสาร, 2555, หน้า 22-25)

## 6.2 เกณฑ์การทดสอบประสิทธิภาพ

ในการทดสอบประสิทธิภาพทุกครั้ง ควรที่จะมีการตั้งเกณฑ์ไว้ให้ชัดเจนเพื่อเป็นดัชนีวัดประสิทธิภาพที่เชื่อถือได้ การตั้งเกณฑ์การทดสอบนี้อาจทำได้เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นเกณฑ์ความก้าวหน้า และส่วนที่เป็นเกณฑ์ประสิทธิภาพ

6.2.1 เกณฑ์ความก้าวหน้า หมายถึง การใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบค่าความรู้ในตัวผู้เรียน สมมติฐานที่นำมาใช้คือก่อนการใช้ชุดกิจกรรม ผู้เรียนมีขีดความสามารถในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนในระดับหนึ่ง และเมื่อมีการผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมแล้วจะมีขีดความสามารถในการทำแบบทดสอบหลังเรียนได้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งค่าของความแตกต่างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมว่าทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเพียงใด อย่างไรก็ตามคุณภาพของ

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนที่นำมาใช้เป็นที่น่าเชื่อถือได้ เช่นเดียวกับผลของความแตกต่างที่ออกมาจึงจะเป็นที่ยอมรับได้

6.2.2 กำหนดเกณฑ์ การหาประสิทธิภาพโดยใช้มาตรฐานในการตั้งเกณฑ์ ประสิทธิภาพในที่นี้หมายถึง การกำหนดค่าของ E1/E2 ว่าควรมีค่าเป็นเท่าใด สำหรับเกณฑ์การหา ประสิทธิภาพ ที่ตั้งขึ้นนี้

E1 หมายถึง คะแนนที่ได้จากผลการทำกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดต่างๆ ในช่วงของการใช้ชุดกิจกรรม

E2 หมายถึง คะแนนที่ผู้เรียนทำได้จากการทดสอบหลังเรียน เป็นการ ตรวจสอบว่าชุดกิจกรรมที่ได้พัฒนาขึ้นมามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้โดยปกติแล้วการกำหนด เกณฑ์ E1/E2 ขึ้นอยู่กับเนื้อหา หากเนื้อหา เป็นความรู้ความจำ มักกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ 80/80, 85/85, 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เน้นทักษะมักกำหนดต่ำกว่า เช่น 75/75 อย่างไรก็ตาม ไม่ควรกำหนด ต่ำกว่านี้ เพราะกำหนดไว้เท่าใดมักจะได้ผลเท่านั้น

6.2.3 กำหนดเกณฑ์โดยการทดสอบทางสถิติ ซึ่งทำได้โดยนำชุดกิจกรรมที่ สร้างขึ้นไปทดลองใช้แล้วหาค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน จากนั้นจึงทดสอบ ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ถือว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ได้

6.2.4 การกำหนดระดับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ประสิทธิภาพของชุด กิจกรรมที่สร้างขึ้นกำหนดเกณฑ์ที่ยอมรับได้ 3 ระดับคือ

6.2.4.1 ระดับ "สูงกว่าเกณฑ์" เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมสูงกว่า เกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเกิน 2.5 ขึ้นไป

6.2.4.2 ระดับ "เท่าเกณฑ์" เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเท่ากับหรือ สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเกิน 2.5

6.2.4.3 ระดับ "ต่ำกว่าเกณฑ์" เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมต่ำกว่า เกณฑ์ที่ตั้งไว้แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5 ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

## 7. คุณค่าและประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523, หน้า 494) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการสอนที่มีคุณค่าต่อ ระบบการสอนเพราะเป็นตัวช่วยให้เกิดการถ่ายถอดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการจัดการเรียนการสอนทุกระดับชุดกิจกรรมจัดเป็นสื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่ง ที่ได้รับความยินยอมอย่างแพร่หลาย เพราะเป็นการนำสื่อต่างๆ มาประกอบกับเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ การเรียนการสอน ประโยชน์ของชุดกิจกรรมที่มีต่อการเรียนการสอนมีหลายประการ คือ

7.1 ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนมีคุณลักษณะเป็นนามธรรม ซึ่งผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยบรรยายได้

7.2 ได้รับความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดกิจกรรมจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนด้วยตนเอง

7.3 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความพึงพอใจ ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

7.4 เป็นการสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดกิจกรรมพัฒนาไว้เป็นหมวดหมู่สามารถหยิบใช้ได้ทันที

7.5 ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนของผู้เรียน เพราะสื่อประสม (Multimedia) ที่ได้จัดไว้ในระบบเป็นการปรับเปลี่ยนกิจกรรม และช่วยรักษาระดับความสนใจของผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา

7.6 แก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล และส่งเสริมการศึกษารายบุคคลตามความสนใจ ตามเวลา และโอกาสที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียนซึ่งแตกต่างกัน

7.7 ช่วยจัดปัญหาการขาดแคลนครู ชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนเรียนได้โดยอาศัยความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อย ทั้งสามารถเรียนด้วยตนเองครูคนหนึ่งจึงสามารถสอนนักเรียนได้จำนวนมากขึ้น

7.8 ช่วยนักเรียนให้รู้จักจุดมุ่งหมายของการเรียนชัดเจน ตลอดจนรู้วิธีการที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายเป็นการเพิ่มพูนการสนใจในการเรียนได้เรียนรู้ด้วยการกระทำ

7.9 ชุดกิจกรรมจะกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนได้แต่ชัดเจนว่า ตอนใดใครจะทำอะไรอย่างไร ลดบทบาทของการกระทำของครูฝ่ายเดียว นักเรียนได้เรียนรู้โดยการกระทำมากขึ้น

7.10 ชุดกิจกรรมเกิดจากการเอาวิธีระบบมาใช้ ย่อมจะมีประสิทธิภาพเพราะได้ผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพมาแล้ว โดยผู้มีความชำนาญทั้งในด้านเนื้อหาและวิธีการเพื่อสร้างเป็นแม่แบบและสามารถจะขยายออกไปได้

7.11 เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้การทำงานร่วมกัน

7.12 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุการเรียนและกิจกรรมที่เขาชอบ

7.13 มีการวัดผลตัวเองบ่อยๆ ทำให้นักเรียนรู้การกระทำของตนเองและสร้างแรงจูงใจ



ปริญญา พวงนัตตา (2544, หน้า 11) ได้สรุปประโยชน์ของชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนชัดเจนขึ้น
  2. ช่วยลดภาระผู้สอน เพราะมีการจัดเตรียมลำดับขั้นเรียบร้อยแล้ว
  3. ช่วยในการสอนนักเรียนที่มีความสามารถหรือความสนใจแตกต่างกัน
  4. ช่วยรักษามาตรฐานการเรียนรู้ เพราะนักเรียนจากชุดกิจกรรมจะได้รับความรู้ในมาตรฐานเดียวกัน
  5. มีการวัดและการประเมินผลความก้าวหน้าของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้แก่นักเรียน
  6. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกฝนการตัดสินใจ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
  7. มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
  8. ใช้ได้กับทุกระดับการศึกษา
  9. ได้รับความสนใจของนักเรียนได้ จากสื่อที่หลากหลาย  
(อ้างถึงใน อารี ราชสาร, 2555 : 19-20)
- สรุป คุณค่าและประโยชน์ของชุดกิจกรรม คือ ชุดกิจกรรมที่ผ่านการทดลอง และได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วสามารถส่งเสริมคุณภาพ การจัดการศึกษาได้อย่างเหมาะสมจะช่วยลดภาระการเรียนการสอนของครูผู้สอน นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น และมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น การตัดสินใจ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เห็นคุณค่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดการถ่ายทอดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 10. การประเมินผลงานศิลปะ

ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม (2544) กล่าวว่า งานศิลปะที่ผลิตออกมานั้นย่อมมีความแตกต่างระหว่างบุคคลเพราะเป็นผลจากการที่บุคคลตั้งเอาการรับรู้ ความประทับใจที่ได้จากประสบการณ์ในอดีตมาใช้ เมื่อเป็นเช่นนี้จึงยากที่จะทำให้ผลงานนั้นออกมาในลักษณะที่เหมือนกัน แม้ว่าจะได้รับการสอนแบบเดียวกัน งานศิลปะมิได้มีไว้สำหรับการฝึกใช้มือ ใช้อุปกรณ์หรือฝึกการรับรู้ในเรื่องเส้นรุ้งเส้นแวง มุม เงาม สี เท่านั้น หากยังแสดงถึงเจตคติการรับรู้อันเป็นความสามารถเฉพาะบุคคลอีกด้วย เด็กทุกคนแม้อายุเท่ากัน สมรรถภาพในการใช้มือ การรับรู้อันเป็นความสามารถก็ไม่เท่ากัน การแสดงออกทางศิลปะ จึงมีความแตกต่างกันอย่างกว้างขวางตามประสบการณ์

การประเมินผลงานทางศิลปะ จึงควรเป็นเรื่องของการช่วยให้เด็กมีพัฒนาการต่อไปมากกว่าจะทำให้เด็กท้อแท้ เบื่อหน่าย การวิจารณ์ผลงานที่ดีในที่ประชุม ย่อมทำให้เจ้าของผลงานที่ไม่ดีมองเห็นตัวเองได้ดีกว่าการตำหนิผลงานที่ไม่สนใจครู ครูจะต้องเข้าใจเด็ก เข้าใจจิตวิทยาพัฒนาการของเด็ก เข้าใจถึงความสามารถ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ครูสอนศิลปะจึงควรมองผลงานของเด็กของตนเป็นศิลปินแค่นั้น หรือเป็นช่างศิลปะเพียงไร โดยเฉพาะครูศิลปะในชั้นประถมน่าจะมองศิลปะในฐานะที่เป็นวิชาสามัญวิชาหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายอารมณ์ มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าที่จะฝังใจว่าการเรียนศิลปะได้จะต้องมีหัว มีพรสวรรค์ หรือมีปัญหาเลิศเท่านั้น

เมื่อเป็นเช่นนี้การวัดผลการเรียนวิชาศิลปะศึกษาจึงควรน่าจะมุ่งวัดระดับความเจริญงอกงามที่เกิดขึ้นจากการเรียนและการประกอบกิจกรรมทางศิลปะซึ่งจะเป็นผลดีต่อนักเรียนและครู กล่าวคือ นักเรียนก็จะได้ทราบว่าตนเองมีความสามารถและมีความถนัดด้านใดบ้าง ควรแก้ไขปรับปรุงในด้านใดบ้าง ครูเองก็สามารถหาทางแก้ไขปรับปรุงการสอนให้ดีขึ้น ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้

การประเมินผลการเรียนวิชาศิลปะศึกษาที่สำคัญ ก็คือ การวัดพัฒนาการของนักเรียนในด้านการสร้างสรรค์สุนทรียภาพ การรับรู้ อารมณ์ สติปัญญา สังคม และการวัดพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนการสอนวิชาศิลปะ ในด้านความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความนิยมในศิลปะเจตคติ ทักษะ และการนำไปใช้ได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้ คือ

#### การวัดพัฒนาการทางศิลปะ

พัฒนาการในด้านต่างๆ ที่เกิดจากการเรียนการสอนวิชาศิลปะศึกษา แบ่งได้เป็น 6 หมวดใหญ่ๆ คือ

1. พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ สามารถคิดดัดแปลง แก้ปัญหา ทำสิ่งต่างๆ ให้ดีมีคุณค่ากว่าเดิมได้ นักเรียนแสดงออกโดยการวางแผนงาน ออกแบบวัดผลได้โดยการทดสอบและการสังเกต

- 1.1 การทำงานได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องคอยถามผู้อื่น
- 1.2 มีความเชื่อมั่นในความคิดของตน
- 1.3 ไม่ลอกแบบของผู้อื่น
- 1.4 สามารถออกแบบได้รวดเร็ว แน่นนอน ทันที
- 1.5 มีลักษณะการแสดงออกแตกต่างกับคนอื่น และงดงามดีด้วย

2. พัฒนาการทางสุนทรียภาพ สามารถรู้และเข้าใจในคุณค่าทางศิลปะอย่างมีหลักเกณฑ์

นักเรียนแสดงออกโดยสามารถเข้าใจและนิยมในศิลปะ วัตถุประสงค์ได้โดยการทดสอบการสังเกต สัมภาษณ์และแบบสำรวจ

- 2.1 ความนิยมเข้าใจที่เกิดจากความรู้สึกภายใน
- 2.2 ความนิยมเข้าใจที่อาศัยประสบการณ์และการปฏิบัติทางศิลปะ
- 2.3 มีความเข้าใจและใช้หลักการทางสุนทรียภาพได้ถูกต้องเหมาะสม
- 2.4 สามารถเลือก แบ่งแยก และให้เหตุผลทางศิลปะที่ดี

3. พัฒนาการทางการเรียนรู้ สามารถสังเกตเข้าใจในงานศิลปะถูกต้องตามหลักศิลปะ นักเรียนแสดงออกโดยการอธิบายการให้เหตุผลในความงามอย่างถูกต้อง การวัดความสามารถในด้านที่ทำได้โดยการทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์

3.1 การสังเกตถึงความถูกต้องของงาน ตามหลักเกณฑ์ของงานศิลปะ เช่น แสงเงา ความตื้นลึก

- 3.2 ความรู้สึกที่เกิดจากการดูงานศิลปะ เช่น ความรู้สึกในเรื่องพื้นผิวอ่อน แข็ง
- 3.3 ความรู้สึกในการเคลื่อนไหว เช่น การเคลื่อนไหวของร่างกายและสิ่งของ

4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความสามารถในด้านต่างๆ สามารถจดจำได้ละเอียดถูกต้อง จลาคเขียนแหลม การแสดงออกโดยการแก้ปัญหาได้ดี การวัดผลโดยการสังเกต การทดสอบ และการสัมภาษณ์

- 4.1 สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะได้ถูกต้องมีรายละเอียดมาก และงดงาม
- 4.2 การใช้หลักการทางศิลปะได้เหมาะสม เช่น การใช้สีในการออกแบบ
- 4.3 มีความรู้ในเรื่องต่างๆ ได้ละเอียดถูกต้องมาก

5. พัฒนาการทางด้านอารมณ์ มีความสามารถแสดงออกอย่างอิสระ และควบคุมอารมณ์ได้ มีความมั่นใจในการทำงาน พัฒนาการทางด้านอารมณ์ รวมไปถึงสุขภาพจิต ความมั่นคงทางอารมณ์และพัฒนาการทางบุคลิกภาพด้วยการแสดงออกโดยการทำงานได้อย่างสุขุมเป็นระเบียบ และควบคุมได้เหมาะสม การวัดได้โดยการสังเกต การสัมภาษณ์

- 5.1 การสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างอิสระ มีความเชื่อมั่นในการทำงาน
- 5.2 มีความเป็นระเบียบในการทำงาน

6. พัฒนาการทางกาย มีความสามารถในการปฏิบัติทางศิลปะ ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ได้คล่องแคล่วมั่นคงไม่เป็นอันตราย มีความแน่นอนและแม่นยำในการทำงาน การแสดงออกโดยการปฏิบัติ และการเคลื่อนไหว การวัดได้โดยการสังเกต การสัมภาษณ์และการทดสอบ

- 6.1 มีทักษะในการเขียน บันทึ และการใช้เทคนิคต่างๆ ได้คล่องแคล่วว่องไว

6.2 ลักษณะภาพที่แสดงออก มีความสัมพันธ์ในการฝึกเขียน และความรู้สึกรู้สึก

7. พัฒนาการทางด้านสังคม มีความสามารถเข้าใจในสิ่งแวดล้อม เข้าใจความต้องการของผู้อื่น และสามารถเข้าใจกับผู้อื่นได้อย่างเป็นสุข การแสดงออกโดยการทำงาน การประสานงาน การคิดและการเข้าใจผู้อื่น การวัดโดยการสังเกตการณ์สัมภาษณ์และการทดสอบ

7.1 มีประสบการณ์ในสิ่งแวดล้อมดี สามารถแสดงออกในงานศิลปะได้ถูกต้อง

7.2 มีความเข้าใจในการแสดงออกของผู้อื่นได้

7.3 มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี และมีความสุขในการทำงาน

7.4 มีความเข้าใจในวัฒนธรรมต่างๆ ของผู้อื่น

#### การวัดพฤติกรรมทางศิลปะ

1. ในด้านความรู้ความสามารถ ทราบและจำเรื่องราวของประสบการณ์ที่ได้รับ รวมทั้งประสบการณ์ที่สัมพันธ์ได้อย่างถูกต้อง แสดงออกโดยการระลึกถ่ายทอด สามารถวัดได้โดยการทดสอบ การสัมภาษณ์ – การสังเกต

1.1 ความรู้เกี่ยวกับศัพท์เฉพาะทางศิลปะ

1.2 ความรู้เกี่ยวกับประวัติทั่วไปของศิลปะ

1.3 ความรู้เกี่ยวกับวัสดุและขบวนการทำ

2. ในด้านความเข้าใจ สามารถเข้าใจในคุณค่าและหลักการของศิลปะจนประเมินผลงานของศิลปะนั้นได้ การแสดงออกโดยการอธิบาย การวัดโดยการทดแทน การสังเกตและการสัมภาษณ์

2.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างทางศิลปะ

2.2 ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ กฎ และการสร้างสรรค์งานศิลปะ

2.3 ความสามารถในการประเมินผลงานของศิลปะ

2.4 ความสามารถในการให้เหตุผลในการพิจารณา

3. ในด้านความคิดและการออกแบบ สามารถแก้ปัญหาในการออกแบบ วัดได้โดยการทดสอบ การสังเกต และการแสดงความคิดเห็น

3.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาในการออกแบบ

3.2 ความสามารถในการสร้างและแสดงความสมเหตุสมผลของการออกแบบ

4. ในด้านศิลปะนิยม มีความรู้และความเข้าใจในคุณค่า และความสำคัญของงานศิลปะ แสดงออกโดย การอธิบายนิยาม สามารถวัดได้โดยการสัมภาษณ์ สังเกต การทดสอบ การจัดอันดับ คุณภาพ และแบบภาพต่างๆ

4.1 ความนิยมในศิลปะที่เกิดจากความรู้สึกภายใน

4.2 ความนิยมที่อาศัยประสบการณ์และปฏิวัติ

4.3 การอธิบายและประเมินผลงานศิลปะ

5. ในด้านเจตคติและความสามารถ มีความเชื่อ ความนิยม และสนใจที่จะปฏิบัติตามความเชื่อ แสดงออกโดยการคิดตามความเชื่อ การร่วมในกิจกรรมอย่างสุขใจ สามารถวัดได้โดยการจัดอันดับคุณภาพ

5.1 ความเชื่อมั่นในการทำงานของตน

5.2 ความสนใจในการเรียนและตั้งใจ

6. ในด้านทักษะและการนำไปใช้ มีความสามารถในการใช้วัสดุและเครื่องมือได้ถูกต้อง รวดเร็ว สามารถสร้างสรรค์งานได้รวดเร็ว และประหยัด แสดงออกโดยการปฏิบัติงานการใช้วัสดุ เครื่องมือ การแก้ปัญหา และการนำไปใช้ วัดได้โดยการสังเกตและแบบทดสอบ

6.1 ความสามารถในการให้แสง สี และเงา

6.2 ความสามารถในการเขียนภาพด้วยสีต่างๆ

6.3 ความสามารถในการใช้วัสดุและเครื่องมือ

6.4 ความสามารถในการทำงานศิลปะได้เรียบร้อยตามกำหนด

6.5 ความสามารถในการนำไปใช้ได้เหมาะสม

6.6 ความสามารถในการแก้ปัญหาการใช้ทั่วไป

6.7 ความสามารถในการมองเห็นแบบลักษณะโครงสร้างทางศิลปะที่เหมาะสมในการความงามและการใช้สอย

ดังนั้นการวัดผลวิชาศิลปศึกษา ครูควรอธิบายให้คะแนน ให้นักเรียนทราบโดยเฉพาะการวัดผลในด้านความรู้ ทักษะการออกแบบ และการนำไปใช้ ครูอาจจะบอกให้นักเรียนทราบจะให้คะแนนในหัวข้อใด ข้อละเท่าไร เพื่อจะได้เป็นมาตรฐานให้นักเรียนได้มีโอกาสตรวจทานแก้ไขปรับปรุง การทำงานของตนให้เรียบร้อยก่อนที่จะส่งงานขึ้นไป

## 11. การสร้างรูบรีค (Rubrics)

**รูบรีค หรือ รูบรีคการให้คะแนน**

กึ่งกาญจน์ สิริสุนทร (2550, หน้า 1 -17) รูบรีคหรือรูบรีคการให้คะแนน (Rubrics or Scoring Rubrics) รูบรีค คือ เครื่องมือในการให้คะแนน ซึ่งประกอบด้วยเกณฑ์ด้านต่างๆ ที่ใช้พิจารณาชิ้นงานหรือการปฏิบัติ เช่น การประเมินงานเขียนจะพิจารณาวัตถุประสงค์ องค์ประกอบ รายละเอียด น้ำเสียงของการเขียน และกลวิธีการเขียน เป็นต้น อีกประการหนึ่ง คือ ระดับคุณภาพ

ของเกณฑ์ แต่ละด้าน ซึ่งมีตั้งแต่ระดับดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง (Heidi Goodrich Andrade, 1997)

รูบรีคการให้คะแนน คือ แนวทางการให้คะแนนอย่างละเอียด ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยผู้สอนหรือผู้ประเมิน เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ผลงานหรือกระบวนการที่เกิดจากความพยายามของนักเรียน (Barbara M. Moskel, 2000)

รูบรีคเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ที่ใช้ประเมินการปฏิบัติ ซึ่งตรงกันข้ามกับแบบสำรวจรายการ (Checklists) โดยปกติจะเรียกว่าแนวทางการให้คะแนน (Scoring guides) ประกอบด้วยเกณฑ์การประเมินการปฏิบัติที่มีลักษณะเฉพาะ ใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานของนักเรียน หรือประเมินผลผลิตซึ่งเป็นผลจากการปฏิบัติงาน (Craig A Mertler, 2001)

### ประโยชน์การใช้รูบรีคมี ดังนี้

1. รูบรีคเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากทั้งในการเรียนการสอนและ การประเมินช่วยปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติหรือการแสดงผลของนักเรียน ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยควบคุมการปฏิบัติ นั้นๆ ด้วย โดยครูต้องกำหนดความต้องการหรือ ความคาดหวังในผลงานของนักเรียนอย่างชัดเจน และแสดงให้เห็นนักเรียนทราบว่าจะทำให้ถึงความคาดหวังนั้นได้อย่างไร

2. รูบรีคช่วยให้นักเรียนตัดสินคุณภาพผลงานของตนเองและของคนอื่น ๆ อย่างมีเหตุผล เมื่อใช้รูบรีคเป็นแนวทางการประเมิน นักเรียนจะสามารถชี้แนะและ แก้ปัญหาเกี่ยวกับผลงานของตนและผู้อื่นได้อย่างตรงจุด

3. รูบรีคช่วยลดเวลาครูในการประเมินงานของนักเรียน ผลงานที่ผ่านการประเมินโดยเจ้าของผลงานเอง และโดยกลุ่มซึ่งยึดเกณฑ์หรือรูบรีคเป็นหลัก

4. รูบรีคมีความยืดหยุ่น คือ มีระดับคุณภาพตั้งแต่ดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง ทำให้ครูนำไปใช้กับนักเรียนที่ละความสามารถได้ คือ นำไปใช้กับนักเรียนที่เรียนเก่งจนถึงนักเรียนที่เรียนอ่อน โดยใช้เกณฑ์สะท้อนผลงานของเขา

5. รูบรีคใช้ง่ายและอธิบายได้ง่าย นักเรียนจะรู้ชัดเจนว่าเขาเรียนรู้อะไรบ้าง ในปลายปีเขาก็จะประเมินได้อย่างถูกต้อง ผู้ปกครองก็เกิดความกระตือรือร้น และรู้ชัดเจนว่าลูกหลานจะต้องทำอะไรเพื่อในประสบความสำเร็จ

โดยสรุป เมื่อสร้างรูบรีคแล้วสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมที่หลากหลาย การทบทวน การสร้างมโนคติใหม่ และการพิจารณาใหม่ของมโนคติเดิมจากหลายๆ มุมมอง ช่วยพัฒนาความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน รูบรีคที่สร้างขึ้นสามารถนำไปใช้ หรือปรับเล็กน้อยและนำไปใช้กับกิจกรรมมากมาย เช่น มาตรฐานระดับยอดเยี่ยมของรูบรีคการเขียนจะอยู่คงที่ตลอดปีการศึกษา

แต่สิ่งที่เปลี่ยนไปคือความสามารถของนักเรียนและวิธีการสอนของครู เพราะสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งสำคัญยังคงอยู่ จึงไม่จำเป็นต้องสร้างรูปรีคใหม่ทั้งหมดสำหรับทุกกิจกรรม

#### ขั้นตอนการออกแบบรูปรีค

ขั้นตอนการออกแบบรูปรีคมี 7 ประการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ตรวจสอบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องใช้ในการทำงาน เป็นการจับคู่แนวทางการให้คะแนนกับจุดประสงค์และการชี้แนะตามความเป็นจริง

ขั้นที่ 2 อธิบายคุณลักษณะที่ต้องสังเกตเป็นพิเศษซึ่งครูต้องการเห็น (และที่ไม่ต้องการเห็น) นักเรียนแสดงออกในผลผลิต กระบวนการหรือการปฏิบัติ นั่นคืออธิบายคุณลักษณะทักษะหรือพฤติกรรมที่ครูต้องการเห็น รวมทั้งข้อผิดพลาดต่างๆ ไปที่ไม่ต้องการให้เกิด

ขั้นที่ 3 หาวิธีการต่าง ๆ ที่จะอธิบายลักษณะการปฏิบัติที่สูงกว่าระดับค่าเฉลี่ย ระดับค่าเฉลี่ย และต่ำกว่าระดับค่าเฉลี่ย สำหรับแต่ละคุณลักษณะที่สังเกตจากขั้นที่ 2

ขั้นที่ 4 สำหรับรูปรีคแบบภาพรวม เขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดีและงานที่ไม่ดี โดยรวมทุกเกณฑ์เข้าด้วยกันเป็นข้อความเดียว สำหรับรูปรีคแบบแยกส่วน เขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดีและงานที่ไม่ดี โดยแยกต่างหากแต่ละเกณฑ์

ขั้นที่ 5 สำหรับรูปรีคแบบภาพรวม เขียนรายละเอียดการปฏิบัติที่อยู่ในระหว่างกลางของระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ย ระดับค่าเฉลี่ย และระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ย เพื่อให้รูปรีคสมบูรณ์สำหรับรูปรีคแบบแยกส่วน เขียนรายละเอียดสำหรับการปฏิบัติที่อยู่ระหว่างกลางของทุกเกณฑ์

ขั้นที่ 6 รวบรวมตัวอย่างผลงานของนักเรียน ซึ่งเป็นตัวแทนของแต่ละระดับ ซึ่งจะช่วยการให้คะแนนของครูในอนาคต

ขั้นที่ 7 ทบทวนรูปรีคที่ทำแล้ว

(กึ่งกาญจน์ สิริสุนทร, 2550, หน้า 1-17)

ศิริพงษ์ เพี้ยศิริ (2551, หน้า1) การประเมินผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำเป็นต้องใช้เครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยต้องครอบคลุมจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ และมีการตรวจ สอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ หากจะกล่าวโดยละเอียดแล้วนั้นสามารถจำแนกเครื่องมือได้หลากหลายรูปแบบ หลากหลายแนวคิด เทคนิค และวิธีการ ผู้สอนสามารถนำเครื่องมือไปใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายๆ เครื่องมือผสมผสานกัน แต่การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือใดเครื่องมือหนึ่งเพียงชนิดเดียวนั้น ไม่สามารถประเมินได้ครอบคลุมตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนได้ครบทุกด้าน การผสมผสานเครื่องมือหลายๆ ตัวเข้าด้วยกันจึงเป็นสิ่งที่ควรเกิดขึ้นในห้องเรียนศิลปะในปัจจุบัน ทั้งนี้ขอยกตัวอย่างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการ

เรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ โดยเน้นทางด้านความคิดสร้างสรรค์และการปฏิบัติงาน ไว้พอสังเขป ดังนี้

1. การประเมินการรับรู้ (Perception Evaluation)
2. การประเมินความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Evaluation)
3. การประเมินทักษะกระบวนการทำงาน (Process Evaluation)
4. การประเมินผลผลิต (Product Evaluation)
5. การประเมินการคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงาน (Invention Evaluation)
6. การประเมินตนเอง (Self Evaluation)
7. การประเมินรายวิชา (Course Evaluation)

1. การประเมินการรับรู้ (Perception Evaluation)

การประเมินการรับรู้ โดยเฉพาะสาระทัศนศิลป์ เป็นการวัดการรับรู้ทางสายตา หรือการมองเห็น ซึ่งส่งผลต่อประสบการณ์สุนทรียภาพหรือความงาม การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานศิลปะด้วย ตามแนวคิดของมะลิจันทร์ เอื้ออานันท์ (2545) ใช้เครื่องมือเป็นแบบสังเกตบันทึกการตอบรับของนักเรียนที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยมีรายการที่ประเมิน คือ มีปฏิริยาทางกาย มีปฏิริยาทางการมอง และมีปฏิริยาทางการพูด



### ตาราง 3 แสดงตัวอย่าง แบบสังเกตการรับรู้

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

ผลงาน	รายการประเมิน	
	ปฏิบัติทางกาย	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	จับต้องเล็กน้อย	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	สำรวจจุดสภาพภายนอก	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	หยิบขึ้นมาถือได้	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	มองแบบผ่านไปชั่วใจ	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	พิจารณาอย่างถี่ถ้วน	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	แสดงความคิดเห็นถึงตนเอง	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	แสดงความคิดเห็นถึงผู้อื่น	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
	มีการซักถามอื่นๆ	ปฏิบัติทางการพูด และการ มอง
1. จิตรกรรม		
2. ประติมากรรม		
3. ภาพพิมพ์		
4. การออกแบบ		
5. หัตถกรรม		

#### เกณฑ์การให้คะแนน

แสดงออก ให้ 1 คะแนน

ไม่แสดงออก ให้ 0 คะแนน

#### 2. การประเมินความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Evaluation)

การประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นการวัดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1968) โดยมีรายการที่ประเมิน คือ สร้างสรรค์จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ได้ มีความแปลกใหม่ เสร็จตามเวลา แก้ปัญหาได้ และมีรายละเอียดน่าสนใจ มีคะแนนเต็ม 10 คะแนน แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

0-4 คะแนน หมายถึง ต้องปรับปรุง

5-7 คะแนน หมายถึง ผ่าน

8-10 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ดี

ตาราง 4 แสดงตัวอย่าง แบบตรวจผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์

ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน					รวม
	สร้างสรรค์จากสิ่งเรา ที่กำหนดให้ได้	มีความแปลกใหม่	เสร็จตามเวลา	แก้ปัญหาได้	มีรายละเอียดน่าสนใจ	
1.						
2.						
3.						
4.						

เกณฑ์การให้คะแนน

ทำได้ดี ให้ 2 คะแนน  
ผ่าน ให้ 1 คะแนน  
ต้องปรับปรุง ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

3. การประเมินทักษะกระบวนการทำงาน (Process Evaluation)

การประเมินทักษะกระบวนการทำงาน เป็นการวัดกระบวนการ (Process) ตามแนวคิดของ สุวิมล ว่องวานิช (2547) โดยมีรายการที่ประเมิน คือ ความถูกต้องในการทำงาน ความคล่องแคล่วในการทำงาน การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม การใช้เวลาเหมาะสมการลดขั้นตอนการทำงาน การใช้เครื่องมืออย่างปลอดภัย และการใช้วัสดุอย่างประหยัด มีคะแนนเต็ม 14 คะแนน แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

0-6	คะแนน	หมายถึง	ต้องปรับปรุง
7-10	คะแนน	หมายถึง	ผ่าน
11-14	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้ดี

ตาราง 5 แสดงตัวอย่าง แบบตรวจผลงานด้านทักษะกระบวนการทำงาน

ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน						รวม
	ความถูกต้องในการทำงาน	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม	การใช้เวลาเหมาะสม	การลดขั้นตอนการทำงาน	การใช้เครื่องมืออย่างปลอดภัย	
1.							
2.							
3.							
4.							

## เกณฑ์การให้คะแนน

ทำได้ดี	ให้ 2 คะแนน
ผ่าน	ให้ 1 คะแนน
ต้องปรับปรุง	ให้ 0 คะแนน

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน  
(.....)

## 4. การประเมินผลผลิต (Product Evaluation)

การประเมินผลผลิต เป็นการวัดผลงาน (Product) ตามแนวคิดของ สุวิมล ว่องวานิช (2547) โดยมีรายการที่ประเมิน คือ ความถูกต้องตามเกณฑ์ ความแปลกใหม่ น่าสนใจ ความประณีต สวยงาม ผลิตได้ตามจำนวนในเวลาที่กำหนด การพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น ความปลอดภัย และความประหยัด มีคะแนนเต็ม 14 คะแนน แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

0-6	คะแนน	หมายถึง	ต้องปรับปรุง
7-10	คะแนน	หมายถึง	ผ่าน
11-14	คะแนน	หมายถึง	ทำได้ดี

## ตาราง 6 แสดงตัวอย่าง แบบตรวจผลงานด้านผลผลิต

การประเมินการคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงาน (Invention Evaluation)

ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน						รวม
	ความถูกต้องตามเกณฑ์	ความแปลกใหม่ น่าสนใจ	ความประณีต สวยงาม	ผลิตได้ตามจำนวนในเวลาที่กำหนด	การพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น	ความปลอดภัย	
1.							
2.							
3.							
4.							

### เกณฑ์การให้คะแนน

ทำได้ดี ให้ 2 คะแนน

ผ่าน ให้ 1 คะแนน

ต้องปรับปรุง ให้ 0 คะแนน

### 5. เกณฑ์การให้คะแนนผลงานศิลปะ งานศิลปะหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ

เกณฑ์การให้คะแนนผลงานศิลปะ งานศิลปะหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติครั้งที่ 64 พุทธศักราช 2557 ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนผลงานศิลปะเพื่อใช้ในประกอบการประเมินผลศิลปะที่ผู้เรียนตัวแทนแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา และภูมิภาคได้ร่วมการแข่งขันเพื่อจัดอันดับ

### เกณฑ์การให้คะแนน 100 คะแนน

- |  |          |
|--|----------|
| 1. ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา | 30 คะแนน |
| 2. การจัดภาพ / องค์ประกอบ                        | 20 คะแนน |
| 3. ความคิดสร้างสรรค์                             | 20 คะแนน |
| 4. ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน              | 20 คะแนน |
| 5. ความสอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนด                 | 10 คะแนน |

ตาราง 7 แสดงตัวอย่างเกณฑ์การให้คะแนนผลงานศิลปะ

ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน						รวม	ระดับ
	ลักษณะความสมบูรณ์ของ การจัดภาพ / องค์ประกอบ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ ความ ประณีตของชิ้นงาน	ความสอดคล้องกับหัวข้อที่ กำหนด				
	20	20	20	20	20	100		
1.								
2.								
3.								
4.								

## เกณฑ์การตัดสิน

ร้อยละ 80 - 100 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง

ร้อยละ 70 - 79 ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน

ร้อยละ 60 - 69 ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตร เว้นแต่กรรมการจะเห็นเป็นอย่างอื่น

สรุป การประเมินผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำเป็นต้องใช้เครื่องมือวัดผล การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยต้องกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ และมีการตรวจสอบคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญ มีการจำแนกเครื่องมือหลากหลายรูปแบบ หลากหลายแนวคิด เทคนิค และวิธีการ ผู้สอนสามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายๆ เครื่องมือผสมผสานกัน แต่การ ประเมินผลการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือใดเครื่องมือหนึ่งเพียงชนิดเดียวนั้น ไม่สามารถประเมินได้ ครอบคลุมตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนได้ครบทุกด้าน ผู้ที่นำไปใช้ควรศึกษารายละเอียด จุดประสงค์การวัดผลให้เข้าใจและเลือกใช้ให้เหมาะสมจึงจะสามารถวัดผลและประเมินผลการ เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยในประเทศ

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทยนั้น ได้มีผู้วิจัยหลายท่านซึ่งมีงานวิจัยที่น่าสนใจดังนี้

จิตรภา ทองเหลือง (2549) ได้สร้างชุดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่าชุดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะที่จัดสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติและมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะอยู่ในระดับดีมาก

ดุสิต จันทร์ศรี (2550) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรม เรื่อง เทคนิคการสอนศิลปะอย่างง่ายและสร้างสรรค์ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพ ของชุดกิจกรรม เรื่อง เทคนิคการสอนศิลปะอย่างง่ายและสร้างสรรค์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 คือ 80/80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

นุชนัย แม่บุญเรือน (2557) ผลการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอนแบบปกติ วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80.67/81.23 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และคะแนนการปฏิบัติงาน เท่ากับ 84.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ผลการเรียนรู้วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน วิชาศิลปะเรื่องทัศนธาตุ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.23$ , S.D.= 0.70)

เนติ เฉลยวาเรศ ปราโมทย์ จันทร์เรือง และลักขณา โพธิสุทธิ (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี กลุ่ม สาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 83.29/86.24 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะการวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ในภาพรวม

อยู่ในระดับ ดี และ 4) เจตคติต่อการเรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด

บัญชา นิยมแก้ว และศุภชัย อารีรุ่งเรือง (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การพัฒนาชุดการสอนการสร้างงานศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ ผลการวิจัย พบว่า ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดการสอน 10 ชุดโดยได้ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) = 4.90 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.12 ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.01 ผลความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดการสอนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) = 4.6 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.11

สุพัตรา รักษาติ รศ.ดร.สมชาย วรภิเกษมสกุล และ ดร.กฤตวรรณ คาสม (2556) ได้ศึกษา ผลการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์ เสริมด้วยแบบฝึกทักษะที่เน้นเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และทักษะปฏิบัติดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 32 คน จากโรงเรียนโชติพิสัยพิทยาคม พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์เสริมด้วยแบบฝึกทักษะที่เน้นเทคนิคเพื่อนช่วย เพื่อนมีคะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 14.53 คิดเป็นร้อยละ 48.44 คะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 23.94 คิดเป็นร้อยละ 79.79 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการปฏิบัติดนตรีไทย (ห้องวงใหญ่) โดยเฉลี่ยเท่ากับ 47.97 คิดเป็นร้อยละ 85.66 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่า คะแนนความสามารถด้านการปฏิบัติดนตรีไทยของนักเรียนไม่น้อยกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

นางวชิรา วงศ์พันธุ์ (2554) ได้พัฒนาทักษะการวาดภาพคนครึ่งตัวด้วยวิธีการสอนวาด ส่วนต่างๆของรูปคนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนชั้น ป.3 ปีการศึกษา ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาทักษะการวาดภาพคนครึ่งตัวด้วยวิธีการสอนวาดส่วนต่างๆของรูปคนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนชั้น ป.3 ปีการศึกษา 2554 มีประสิทธิภาพ E1 / E2 มีค่า 86.6 / 91.7 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน คือ หลังจากฝึกวาดภาพส่วนต่างๆของรูปคน นักเรียน ป.3 ปีการศึกษา 2554 มีทักษะการวาดรูปคนครึ่งตัวดีมากกว่าก่อนเรียน

วีรวรรณ โชนงนุช (2551) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนลายสังคโลกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองเสลียง อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียนลายสังคโลกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 82.38/87.50 ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนลายสังคโลกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมาก

สิทธิชัย แก้วคา (2556) รายงานการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การทำผ้าบาติกเทคนิคต่างๆ โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะการปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น  $E1/E2 = 83.37 / 85.27$  ตามเกณฑ์ 80/80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 27.00 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้านทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินทักษะการปฏิบัติงานผ่านร้อยละ 80 อยู่ในระดับดีมาก

โดยสรุป จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนแนวคิด ทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์และการสร้างชุดการสอน และชุดกิจกรรม ในองค์ประกอบต่าง ๆ เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนทักษะการปฏิบัติของเดวิส แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนและชุดกิจกรรม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี สนองตอบต่อความต้องการระหว่างบุคคล ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการปฏิบัติงาน และสามารถจัดการเรียนรู้และประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงได้อย่างเป็นระบบ ชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ จะสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริงในสถานศึกษา และในภาพรวมส่วนมากจะมีความสามารถด้านทักษะกระบวนการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากชุดกิจกรรมหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เกิดจากการสอนปกติ

#### งานวิจัยต่างประเทศ

แมคโดนัล (McDonald, 1973 ,หน้า 1590-1591 A) ได้ทำการวิจัยเรื่องพัฒนาและประเมินค่าของชุดการสอนสื่อประสมแบบกิจกรรมรายบุคคลสำหรับใช้ซ่อมเสริมวิชาภาษาอังกฤษ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อวิธีสอนโดยใช้ชุดการสอนที่เรียนด้วยตนเองกับวิธีสอนแบบธรรมดาที่ใช้การบรรยายและการอภิปราย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในวิทยาลัยชุมชน จำนวน 126 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนสามารถทำคะแนนสอบหลังเรียนได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม และนอกจากนั้น กลุ่มทดลองยังมีทัศนคติที่ดีต่อการสอนโดยใช้ชุดการสอน

พาเดลฟอร์ด (Padelford, หน้า 1984) ได้ศึกษาวิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะปฏิบัติในวิชาช่างเทคนิค โดยได้เสนอว่า ทักษะปฏิบัติเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในการสอนในวิชาต่างๆ ของสถาบันช่างเทคนิคผู้เรียนบางคนเรียนรู้ทักษะได้ง่าย ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติทางด้านร่างกายของผู้เรียนแต่



ละคน คุณสมบัติดังกล่าว คือ ความเร็ว ความสม่ำเสมอ การรับรู้ ความคล่องแคล่ว ความกระฉับกระเฉง ความยืดหยุ่น ความคงทน ความสมดุล แข็งแรง และความสามารถในการทำงานที่ต้องอาศัยการประสานกันของกล้ามเนื้อ ก่อนที่ผู้เรียนจะได้พยายามเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางอาชีพ พวกเขาจะได้รับการประเมินคุณสมบัติและความสามารถที่จะเรียนทักษะปฏิบัติ ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะปฏิบัติ มีขั้นตอนที่สำคัญอยู่ 4 ขั้นตอนด้วยกัน คือ การรับรู้ การตั้งใจ การเลียนแบบ และการฝึกฝน โดยผู้เรียนสามารถกระทำขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นนี้กลับไปกลับมาได้ ในระหว่างกระบวนการของการเรียนรู้ ครูวิชาชีพสามารถช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงการเรียนรู้เพื่อให้ได้มาซึ่งทักษะปฏิบัติได้ 2 แนวทางด้วยกัน คือ ผู้สอนสามารถกำหนดคุณสมบัติที่ต้องการให้เกิดทักษะปฏิบัติ และคิดหาวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเพิ่มพูนคุณภาพของคุณสมบัติเหล่านั้น และผู้สอนควรเพิ่มย้ำขั้นตอนที่ 4 ของกระบวนการที่จะทำให้เกิดทักษะปฏิบัติ

สรุป จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวสรุปได้ว่า การนำชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน มาใช้ในสถานศึกษามีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมาก การใช้ชุดกิจกรรมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และสามารถช่วยให้นักเรียน มีทักษะความคิดรวบยอดในการเรียน และชุดการสอนสามารถช่วยลดภาระการสอนของครู



### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการ

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการกำหนดขั้นตอนดำเนินงานการวิจัยเป็น 2 ขั้นตอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้ศึกษาได้มีการดำเนินการดังนี้

#### แหล่งข้อมูล

ในการสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของ เดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้กำหนดแหล่งข้อมูล คือ

1. ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ของชุดกิจกรรม ในด้านความตรงของเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะดังนี้

1.1 ดร.วัฒนา ไตต่อผล ครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และนวัตกรรม วิทยฐานะเชี่ยวชาญ โรงเรียนพิชัย จำนวน 1 ท่าน

1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อ้อมธจิต แบนศรี อาจารย์ผู้สอนอนระดับมหาวิทยาลัย มีความเชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 1 ท่าน

1.3 นางปัญญา ศิวานนท์ ครูผู้สอนครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษมีประสบการณ์ ด้านการสอนวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนพิชัย จำนวน 1 ท่าน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้ที่เรียนด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ 2 ชนิด

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 ชุด

2. แบบประเมินผลงานทางศิลปะ

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

1. ความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่องการวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้ สาระทัศนศิลป์

2. ศึกษาหลักการและทฤษฎีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ศึกษาหลักการ วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์

4. กำหนดองค์ประกอบของกิจกรรมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้เวลาเรียนรวม 16 ชั่วโมง ภายในชุดกิจกรรมแต่ละชุดประกอบด้วย โดยมีรูปแบบดังนี้

4.1 ชื่อกิจกรรม

4.2 คำนำ

4.3 คำชี้แจงสำหรับครู

4.4 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1) หัวเรื่อง กำหนดเวลาเรียน

2) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

3) สาระสำคัญ

4) จุดประสงค์การเรียนรู้

5) สาระการเรียนรู้

6) กิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติ

ของเดวีส์ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสาริตการปฏิบัติงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นสาริตและให้นักเรียนปฏิบัติตาม

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติงานด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์

7) สื่อและแหล่งเรียนรู้ / ใบความรู้ แบบฝึกกิจกรรม

8) การวัดผลและประเมินผล /แบบสังเกตพฤติกรรม/แบบประเมินผลงาน

9) กิจกรรมเสนอแนะ

5. กำหนดโครงสร้างของการออกแบบกิจกรรมตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 8 โครงสร้างการออกแบบ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงที่ ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชุดที่	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	เวลา
1	1. บอกอธิบายความเป็นมา การวาดภาพเหมือนจริงได้ 2. บอกอธิบาย เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ในการวาด ภาพเหมือนจริงเบื้องต้นได้ 3. สามารถฝึกปฏิบัติ ลากเส้นร่างภาพ แสดง แสง เงา และปฏิบัติงานวาด ภาพเหมือนจริงได้	1. บอกอธิบายความเป็นมา การวาดภาพ เหมือนจริงได้ 2. บอกอธิบายเครื่องมือวัสดุ อุปกรณ์ในการวาด ภาพเหมือนจริงเบื้องต้นได้ 3. สามารถฝึกปฏิบัติ ลากเส้นร่างภาพ แสดง แสง เงาและปฏิบัติงานวาด ภาพเหมือนจริงได้ 4. มีความมุ่งมั่นในการ ทำงานวาดภาพเหมือนจริงได้	การเขียนภาพ เหมือนจริง เบื้องต้น 1.ความเป็นมาของการวาด ภาพเหมือนจริง 2.วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือ งานวาดภาพ 3.เทคนิคและวิธีการ การ จับดินสอวาดภาพ 4. การร่างภาพ แสดง-เงา	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 ความ เป็นมาของการวาดภาพเหมือนจริง (ปฐมนิเทศการเรียนรู้) ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการ กระทำ (สาธิตวิธีการจับดินสอดำ สังกะสี เส้นแกนหลักของรูป เรขาคณิต วาดเส้นโครงร่างของ รูปภาพหุ่นนิ่ง,รูปร่าง รูปทรง เรขาคณิต) ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียน ปฏิบัติทักษะ(ฝึกสังเกตรูปร่างของ หุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต แล้ว ลากเส้นแกนหลัก ฝึกลากเส้นร่าง ภาพเส้น Out Line)	ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพ เหมือน จริงเบื้องต้น รูปเรขาคณิต รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต	คาบที่ 1 50 นาที คาบที่ 2 20 นาที
				ใบกิจกรรมที่ 2 การร่าง ภาพเส้น Out Line	20 นาที	

ตาราง 8 (ต่อ)

ชุดที่	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	เวลา
			5. หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์	<p>ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (ฝึกสังเกตรูปร่างของหุ่นนิ่งรูปทรงเรขาคณิต แล้วลากเส้นแกนหลักฝึกลากเส้นร่างภาพเส้น Out Line)</p> <p>ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิค (ฝึกการจัดภาพให้เกิดความงามตามหลักองค์ประกอบศิลป์)</p> <p>ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ (วาดเส้นภาพเหมือนจริง)</p>	<p>ใบความรู้ที่ 2 เรื่ององค์ประกอบศิลป์</p> <p>ใบกิจกรรมที่ 3 การจัดภาพ</p> <p>ใบกิจกรรมที่ 4 วาดเส้นภาพเหมือนจริง</p>	<p>10 นาที</p> <p>คาบที่ 3 50 นาที</p> <p>คาบที่ 4 50 นาที</p>

ตาราง 8 (ต่อ)

ชุดที่	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	เวลา
				กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 การร่างภาพ แสง-เงา	ใบความรู้ที่ 3 เรื่องการวาดภาพแสงเงา	คาบที่ 5 20 นาที
				ขั้นที่ 1 ชั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ (การวาดภาพเหมือนจริง "หุ่นนิ่ง"		
				ขั้นที่ 2 ชั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะ (ฝึกการลงน้ำหนักความเข้มดินสอ)	ใบกิจกรรมที่ 5 น้ำหนักเส้น	30 นาที
				ขั้นที่ 3 ชั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (ฝึกวาดภาพรูปร่างของหุ่นนิ่งเรขาคณิต)	ใบกิจกรรมที่ 6 ลากเส้นร่างภาพ	คาบที่ 6 20 นาที
				ขั้นที่ 4 ชั้นให้เทคนิค (ฝึกปฏิบัติ วาดเส้นแสดงแสงเงา)	ใบกิจกรรมที่ 7 เส้นแสดงแสงเงา	30 นาที
				ขั้นที่ 5 ชั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ (หุ่นนิ่ง "รวมผลไม้ และวัตถุอื่นๆ")	ใบกิจกรรมที่ 8 การวาดหุ่นนิ่ง "รวมผลไม้"	คาบที่ 7 50 นาที

ตาราง 8 (ต่อ)

ชุดที่	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	เวลา
2	3. สามารถฝึกปฏิบัติลากเส้นร่างภาพ แสดง แสงเงา และปฏิบัติงานวาดภาพเหมือนจริงได้  4. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติการวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสี และ สีชอล์กได้	1. บอกอธิบายขั้นตอนการทำงานและการใช้ เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพเหมือนจริงได้  2. สามารถฝึกปฏิบัติลากเส้นร่างภาพ แสดง แสงเงา และปฏิบัติงานวาดภาพเหมือนจริงได้  3. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติการวาดภาพ เหมือนจริงด้วยดินสอดำได้  4. มีความมุ่งมั่นในการทำงานวาดภาพเหมือนจริงได้	การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ 1. การวาดเส้น 2. การใช้วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือการวาดภาพ 3. การฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป 4. แสง - เงา 5. ขั้นตอนการวาดภาพเหมือนจริง	ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ มีอยู่ 5 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 ชั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ (การวาดภาพหุ่นนิ่งและสาธิตวิธีการร่างรูปภาพหุ่นนิ่ง วัตถุด้วยดินสอดำ) ชั้นที่ 2 ชั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะ(สาธิตการลากเส้นตรง และเส้นโค้ง ด้วยดินสอดำ) ชั้นที่ 3 ชั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย(ฝึกสังเกตเส้นแกนหลัก รูปร่างเรขาคณิต ของหุ่นนิ่งแต่ละชิ้น ) ชั้นที่ 4 ชั้นให้เทคนิค (การลากเส้นแสดงแสง-เงา)	ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ  ใบกิจกรรมที่ 1 การฝึกปฏิบัติทักษะ(สาธิตการลากเส้นตรง และเส้นโค้ง ด้วยดินสอดำ) มือวาดรูป ใบกิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง  ใบกิจกรรมที่ 3 การวาดเส้น	คาบที่ 1 20 นาที  30 นาที  คาบ 2 30 นาที  20 นาที



ตาราง 8 (ต่อ)

ชุดที่	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	เวลา
				ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ (วาดภาพหุ่นนิ่ง "รวมวัตถุ)	ใบกิจกรรมที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง	คาบที่ 3 50 นาที
3	4. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติการวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสีสีชอล์กได้ 5. สามารถนำเทคนิคการวาดภาพเหมือนจริงชนิดต่างๆ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	1.บอกอธิบายเครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพเหมือนจริงเบื้องต้นได้ 2. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติการวาดภาพ เหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสีสีชอล์กได้ 3. สามารถนำเทคนิคการวาดภาพเหมือนจริงชนิดต่างๆ นำไปประยุกต์ ใช้ในชีวิตประจำวันได้	การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้ - ทฤษฎีสี - การวาดภาพระบายสีไม้	ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ (การวาดภาพหุ่นนิ่งผลไม้ วัตถุ สิ่งของที่ระบายด้วยสีไม้) ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะ (สาธิตการวาดภาพ เรียนรู้การสังเกต เลือกมุมมอง เส้นแกนวัตถุ) ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (ฝึกการผสมสีไม้ ตามวงจรสี) ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิค (ฝึกการระบายสีไม้แบบสีเดียว	ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพระบายสีไม้ ใบกิจกรรมที่ 1 การร่างภาพ	คาบที่ 1 20 นาที 30 นาที
				ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (ฝึกการผสมสีไม้ ตามวงจรสี) ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิค (ฝึกการระบายสีไม้แบบสีเดียว	ใบกิจกรรมที่ 2 ฝึกการผสมสีไม้ ตามวงจรสี	คาบที่ 2 20 นาที 30 นาที

ตาราง 8 (ต่อ)

ชุดที่	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	เวลา
		4. มีความมุ่งมั่นในการทำงานวาดภาพเหมือนจริงได้		ชั้นที่ 5 ชั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ (วาดภาพเหมือนจริง รวมหุ่นนิ่งผลไม้ วัตถุสิ่งของ)	ใบกิจกรรมที่ 4 ภาพเหมือนจริง “รวมหุ่นนิ่ง”	คาบที่ 3 50 นาที
4	4. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติกรวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสีสีชอล์กได้ 5. สามารถนำเทคนิคการวาดภาพเหมือนจริงชนิดต่างๆ นำไปประยุกต์ใช้ใน	1.บอกอธิบายเครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพเหมือนจริงเบื้องต้นได้ 2. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติกรวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสีสีชอล์กได้	การเขียนภาพคนเหมือนด้วยสีชอล์กน้ำมัน - ทฤษฎีสี - การร่างภาพ แสง-เงา - การระบายสีชอล์ค	ชั้นที่ 1 ชั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ (การนำเสนอภาพตัวอย่างการวาดภาพหุ่นนิ่ง ผลไม้ วัตถุสิ่งของที่ระบายด้วยสีชอล์ก) ชั้นที่ 2 ชั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะ(สาธิตการวาดภาพเรียนรู้การสังเกต เลือกมุมมอง)	ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ก ใบกิจกรรมที่ 1 การผสมสีในวงจรัส	คาบที่ 1 20 นาที 30 นาที

ตาราง 8 (ต่อ)

ชุดที่	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	สื่อและแหล่งการเรียนรู้	เวลา ชั่วโมง
ชีวิตประจำวันได้	ชีวิตประจำวันได้	3. สามารถนำเทคนิคการวาดภาพเหมือนจริงชนิดต่างๆ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้		ชั้นที่ 3 ชั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ฝึกปฏิบัติงานการลด – เพิ่มน้ำหนักค่าสี	ไปกิจกรรมที่ 2 การลด – เพิ่มสี	คาบที่ 2 20 นาที
		4. มีความมุ่งมั่นในการทำงานวาดภาพเหมือนจริงได้		ชั้นที่ 4 ชั้นให้เทคนิค (ผู้เรียนฝึกการวาดระบายสีหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของ เครื่องปั้นดินเผาด้วยสีชอล์ค)	ไปกิจกรรมที่ 3 เทคนิคการระบายสีชอล์ก	30 นาที
				ชั้นที่ 5 ชั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ ( การวาดภาพดอกไม้ด้วยสีชอล์ก)	ไปกิจกรรมที่ 4 วาดภาพดอกไม้ด้วยสีชอล์ก	คาบที่ 3 50 นาที

6. ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 เรื่อง ใช้เวลาเรียน 16 ชั่วโมง ดังนี้

ตาราง 9 แสดงหัวข้อเนื้อหาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง

ชุดกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น	7
2	การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ	3
3	การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้	3
4	การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค	3
รวม		16

7. นำร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นทั้ง 4 ชุด เสนอต่อครูที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและขอคำแนะนำแก้ไขส่วนที่บกพร่อง และนำข้อแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม

8. นำแบบประเมินความเหมาะสม พร้อมทั้งชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

9. หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประเมินแล้วโดยมีเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมของรายการประเมินจากค่าเฉลี่ยที่มีค่า 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานที่น้อยกว่า 1.00

10. นำร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาปรับปรุงในส่วนที่บกพร่องให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา ผลการเรียนรู้

11. นำร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปหาประสิทธิภาพตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

11.1 ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัด อุตรดิตถ์ จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และมีระดับผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน คละกัน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านการใช้ภาษา ความเหมาะสมของกิจกรรม และเวลาในการจัด กิจกรรมซึ่งผู้ศึกษาได้สังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด แล้วนำข้อเสนอแนะหรือข้อบกพร่องมาปรับปรุง แก้ไข

11.2 ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัด อุตรดิตถ์ จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และโดยมีคุณลักษณะเก่งปานกลาง และอ่อน คละกัน เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

11.3 ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัด อุตรดิตถ์ จำนวน 30 คน โดยนักเรียนที่มีผลการเรียนดี ปานกลางและอ่อน อย่างละ 10 คน เพื่อหา ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

14. พิมพ์ร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นรูปเล่มสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้จริงในภาคสนาม

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริม ความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ตรวจสอบความเหมาะสมสอดคล้องของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียน การสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นโดยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1.1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมที่ผ่านการประเมินโดย ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มาทำการตรวจให้คะแนน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

1.1.1 เกณฑ์ให้ 5 คะแนน เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าองค์ประกอบนั้นๆ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

1.1.2 เกณฑ์ให้ 4 คะแนน เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าองค์ประกอบนั้นๆ มีความเหมาะสมในระดับมาก

1.1.3 เกณฑ์ให้ 3 คะแนน เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าองค์ประกอบนั้นๆ มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1.1.4 เกณฑ์ให้ 2 คะแนน เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าองค์ประกอบนั้นๆ มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1.1.5 เกณฑ์ให้ 1 คะแนน เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าองค์ประกอบนั้นๆ มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

1.2 ผู้วิจัยนำผลการตรวจให้คะแนนความสอดคล้องเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากนั้นนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย ดังต่อไปนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553, หน้า 138)

1.2.1 ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 คะแนน หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในองค์ประกอบนั้นมีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

1.2.2 ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 คะแนน หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในองค์ประกอบนั้นมีความเหมาะสมในระดับน้อย

1.2.3 ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 คะแนน หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในองค์ประกอบนั้นมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

1.2.4 ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 คะแนน หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในองค์ประกอบนั้นมีความเหมาะสมในระดับมาก

1.2.5 ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในองค์ประกอบนั้นมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

1.3 เกณฑ์ค่าเฉลี่ยขั้นต่ำเพื่อใช้พิจารณาว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมคือ มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 คะแนนขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 คะแนน

2. หาประสิทธิภาพ (E1/E2) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ดำเนินการดังต่อไปนี้

2.1 ผู้วิจัยนำคะแนนจากการทำแบบฝึกกิจกรรมและตรวจผลงานระหว่างเรียนในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมาทำการคำนวณหาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยรายชุด เพื่อนำมาเป็นค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)

2.2 ผู้วิจัยนำคะแนนจากกิจกรรมการทดสอบและตรวจผลงานภายหลังการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุดมาคำนวณหาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยรายชุดเพื่อนำมาเป็นค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)

2.3 ผู้วิจัยนำคะแนนจากการทำแบบฝึกกิจกรรมและตรวจผลงานเฉลี่ยรวมทุกชุดมาเป็นค่าประสิทธิภาพของกระบวนการรวม (E1)

2.4 ผู้วิจัยนำคะแนนจากการทดสอบและตรวจผลงานภายหลังการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเฉลี่ยรวมทุกชุดมาเป็นค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์รวม (E2)

2.5 นำค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาเทียบกับเกณฑ์ 75/75 เพื่อแปลความหมาย

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริงของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ขั้นตอนการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีวัตถุประสงค์ เพื่อทดลองใช้และศึกษาคุณภาพของผลงานการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีการดำเนินการดังนี้คือ

#### แหล่งข้อมูล

ในการสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้กำหนดแหล่งข้อมูล คือ

1. ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านความตรงของเนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะดังนี้

1.1 ดร.วัฒนา ไตต่อผล ครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และนวัตกรรม วิทยฐานะเชี่ยวชาญ โรงเรียนพิชัย จำนวน 1 ท่าน

1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัครจิต ไบ๋นศรี อาจารย์ผู้สอนอนระดับมหาวิทยาลัย มีความเชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 1 ท่าน

1.3 นางปัญญา ศิวานนท์ ครูผู้สอนครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษมีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนพิชัย จำนวน 1 ท่าน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน ที่เลือกเรียนโปรแกรมศิลปะ จำนวนนักเรียน 32 คน ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้ที่เรียนด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการสร้างหาประสิทธิภาพแล้ว จำนวน 4 ชุด

ชุดกิจกรรมที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น	7
2	การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ	3
3	การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้	3
4	การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค	3
	รวม	16

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบประเมินทักษะความสามารถทางการวาดภาพทางศิลปะ และประเมินชิ้นงานการวาดภาพตามชุดกิจกรรมระหว่างเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบประเมินรูบริก หรือรูบริกการให้คะแนน (Rubrics or Scoring Rubrics) เพื่อวัดผลตามสภาพจริง คะแนนเต็ม 50 คะแนน



2.2 การสร้างแบบประเมินผลงานทางศิลปะ หรือแบบประเมินรูบรีคส์ หรือรูบรีคส์การให้คะแนน (Rubrics or Scoring Rubrics) เพื่อวัดประเมินชิ้นงานทางศิลปะระหว่างเรียนด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินผลงานทางศิลปะ ซึ่งผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบประเมินผลงานทางศิลปะ เพื่อจะได้แบบประเมินผลงานทางศิลปะที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ มีขั้นตอน ดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของงานศิลปะ การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าของงานศิลปะ องค์ประกอบของการประเมินความสามารถการวาดภาพ เกณฑ์การให้คะแนนผลงานศิลปะ

2.2.2 การสร้างแบบประเมินรูบรีคส์ หรือรูบรีคส์การให้คะแนน (Rubrics or Scoring Rubrics) ได้ศึกษาวิธีการสร้างแบบจากเอกสารประกอบการอบรม เรื่อง รูบรีคส์ รูบรีคส์การให้คะแนน โดย กิ่งกาญจน์ สิริสุนทร กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนและประเมินผล สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานการศึกษาระดับพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร (กิ่งกาญจน์ สิริสุนทร, 2550) และ เอกสารบทความ เรื่อง การประเมินผลการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดย ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ อาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่กล่าวถึงการประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นการวัดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1968) การประเมินทักษะกระบวนการทำงาน เป็นการวัดกระบวนการ (Process) ตามแนวคิดของ สุวิมล ว่องวานิช (2547) โดยมีรายการที่ประเมิน คือ ความถูกต้องในการทำงาน ความคล่องแคล่วในการทำงาน การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม การใช้เวลาเหมาะสมการลดขั้นตอนการทำงาน การใช้เครื่องมืออย่างปลอดภัย และการใช้วัสดุอย่างประหยัด มีคะแนนเต็ม 14 คะแนน แบ่งเป็น 3 ระดับ การประเมินผลงานของผู้เรียนรายบุคคล เป็นแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของ สโคลล์ และกิลตินัน (Schoell and Guiltinan, 1988) แบ่งผลงานเป็นสามลักษณะดังนี้คือ ผลงานนวัตกรรม (Innovation Product) ผลงานดัดแปลง (Modification Product) และผลงานเลียนแบบ (Imitation Product) มีคะแนนเต็ม 5 คะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับ และศึกษาเกณฑ์การตัดสินผลงานศิลปะในงานศิลปะทัศนกรรมนักเรียนระดับชาติครั้งที่ 64 พุทธศักราช 2557 มาเป็นแนวทางการออกแบบรูบรีคส์ ที่กำหนดเป็นรูบรีคส์แบบประเมินทักษะความสามารถด้านการวาดภาพ ได้เหมาะสมตามสภาพจริงกับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริม

ความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยคำนึงประเด็นสำคัญต่อไปนี้เป็น ด้านกระบวนการ และด้านผลงานศิลปะ คะแนนเต็ม 50 คะแนนแบ่งเป็น 5 ระดับ

**เกณฑ์การให้คะแนน**

5	หมายถึง	ปฏิบัติได้ดีมาก
4	หมายถึง	ปฏิบัติได้ดี
3	หมายถึง	ปฏิบัติได้ปานกลาง
2	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อย
1	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อยที่สุด

**ตาราง 10 แสดงรายการแบบการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ**

ที่	รายการการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ	คะแนน
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>		
1.	ความถูกต้องในการทำงาน	5
2.	ความชำนาญในการทำงาน	5
3.	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	5
4.	การใช้เวลาเหมาะสม	5
5.	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	5
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>		
1.	เทคนิคการ/ความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา	5
2.	การจัดภาพ/องค์ประกอบศิลป์	5
3.	ความคิดสร้างสรรค์	5
4.	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	5
5.	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	5
	<b>รวม</b>	<b>50</b>

ตาราง 11 แสดงเกณฑ์การประเมินและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงทักษะทางศิลปะ

ที่	รายการการประเมิน	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงทักษะทางศิลปะ
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>		
1.	ความถูกต้องในการทำงาน	ทำงานได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด
2.	ความชำนาญในการทำงาน	ใช้วัสดุอุปกรณ์การทำงานศิลปะได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว แก้ไขปัญหาได้
3.	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมและปลอดภัย	เลือกใช้เครื่องมือทำงานศิลปะได้อย่างเหมาะสม และปลอดภัย
4.	การใช้เวลาเหมาะสม	สร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะได้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดให้ ลดขั้นตอนการทำงานได้
5.	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	มีการวางแผนการใช้วัสดุอุปกรณ์ทำงานศิลปะอย่างประหยัด และคุ้มค่า
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>		
1.	เทคนิควิธีการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา	การใช้วัสดุอุปกรณ์แสดงเทคนิควิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างชัดเจน แม่นยำหรือชำนาญ ผลงานมีลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น-สี มีความถูกต้องของทิศทางแสง - เงา
2.	การจัดภาพ/องค์ประกอบศิลป์	การนำเอาองค์ประกอบทางทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดี เหมาะสม โดยคำนึงถึงหลักการจัดภาพ คือ เอกภาพ (Unity) ความสมดุล (Balance) จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis) ความกลมกลืน (Harmony) และจังหวะ (Rhythm) ทำให้งานศิลปะมีคุณค่าอย่างสูงสุด
3.	ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบผลงานใหม่มีความแปลกใหม่ หรือมีการดัดแปลง ปรับปรุง ประยุกต์ เทคนิควิธีการให้ดีกว่าเดิม และแก้ไขปัญหาได้
4.	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	ผลงานศิลปะมีความละเอียดอ่อน ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ สะอาด และมีความงามตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
5.	ความสอดคล้องของภาพ	มีอิสระความคิด ผสมผสาน เชื่อมโยง สื่อความหมายที่ซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วการ สอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด

## ตาราง 12 แสดงแบบประเมินงานศิลปะ

### แบบประเมินงานศิลปะ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินทักษะกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาการวัดต่อไปนี้ แล้วบันทึกผลลงใน แบบบันทึกคะแนนการประเมินผลงานทางศิลปะ

### เกณฑ์การให้คะแนน

5	หมายถึง ปฏิบัติได้ดีมาก	2	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อย
4	หมายถึง ปฏิบัติได้ดี	1	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อยที่สุด
3	หมายถึง ปฏิบัติได้ปานกลาง			

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

ที่	รายการการประเมิน	คะแนน					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
	<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>						
1.	ความถูกต้องในการทำงาน						
2.	ความชำนาญในการทำงาน						
3.	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย						
4.	การใช้เวลาเหมาะสม						
5.	การใช้วัสดุอย่างประหยัด						
	<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>						
1.	เทคนิควิธีการ/ความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา						
2.	การจัดภาพ/องค์ประกอบ						
3.	ความคิดสร้างสรรค์						
4.	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน						
5.	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด						
	<b>รวม</b>						



### เกณฑ์ระดับคะแนนผลงานศิลปะ 50 คะแนน

45 - 50	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติได้ดีมาก
35 - 44	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติได้ดี
25 - 34	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติได้ปานกลาง
15 - 24	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อย
1 - 14	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อยที่สุด

2.3 นำแบบประเมินทักษะความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง เพื่อใช้ในการประเมินผลงานศิลปะที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และคัดเลือกข้อประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลการตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.60-1.00

2.4 ตรวจสอบและปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ให้มีความถูกต้องเหมาะสม

2.5 นำแบบประเมินความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้พร้อมกับชุดการสอนที่สร้างขึ้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ทั้งห้องจำนวน 32 คน

#### ขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนการดำเนินการทดลอง ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยทำการสอนโดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ที่เลือกเรียนโปรแกรมศิลปะ โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 จำนวนนักเรียน 32 คน ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นใช้เวลาประมาณ 50 นาที สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง/คาบ รวมทั้งหมด 16 ชั่วโมง/คาบ

2. เมื่อการทดลองศึกษาทำการสอนโดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สิ้นสุดลงท้ายชั่วโมง ผู้วิจัยทำการวัดผลและประเมินผลงานการวาดภาพเหมือนจริงที่เกิดขึ้นระหว่างเรียนด้วยแบบประเมินทักษะความสามารถการวาดภาพและประเมินผลงานทางศิลปะ เพื่อนำมาเป็นคะแนนระหว่างเรียน ชุดการสอน 1,2,3,4

3. ภายหลังจากทดลองศึกษาทำการสอนโดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สิ้นสุดลงผู้วิจัยทำการวัดผลและประเมินผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นหลังเรียนด้วยแบบประเมินผลงานทางศิลปะ เพื่อนำมาเป็นคะแนนหลังเรียน ชุดการสอนที่ 4

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินผลงานทางศิลปะ

1. นำแบบประเมินทักษะความสามารถการวาดภาพและผลงานทางศิลปะ มาตรวจชิ้นงานที่เกิดขึ้นระหว่างเรียนตามรายชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนด โดยคำนึงถึงรายละเอียดคุณภาพผลงานที่สะท้อนพฤติกรรมการเรียนรู้ ระดับคะแนนต่างๆ ที่กำหนดเป็นรูปรีด เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของ สโคลล์ และกิลติแนน

2. หาค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการที่ได้จากการประเมินผลงานด้วยแบบประเมินทักษะความสามารถการวาดภาพและประเมินผลงานทางศิลปะที่เกิดขึ้นระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

##### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2549, หน้า 45-46) หาค่าเฉลี่ยของคะแนนคุณภาพผลงานศิลปะระหว่างเรียนและหลังการเรียน โดยใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

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

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนคุณภาพผลงานศิลปะระหว่างเรียนทั้งหมด

$\sum x$  แทน ผลรวมคะแนนคุณภาพผลงานศิลปะทั้งหมด

$X$  แทน คะแนนคุณภาพผลงานศิลปะระหว่างเรียน

$N$  แทน จำนวนชุดการสอนทั้งหมด

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2549, หน้า 62 – 63)

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

เมื่อ S. D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนน
$n$	แทน	จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของคะแนนแต่ละตัว

1.3 การหาค่าร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร

$$\text{สูตร } P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P	แทน	ร้อยละ
f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

## 2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 การคำนวณหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item Objective Congruence) ใช้สูตรดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543, หน้า 117)

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

เมื่อ IOC	คือ	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
$\sum R$	คือ	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
N	คือ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง คือ ดัชนีต้องมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.50



2.2 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตร E1/E2 ดังนี้ (ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. 2547, หน้า 132)

$$\text{สูตร } E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

เมื่อ  $E_1$  แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ  
 $\sum x$  แทน คะแนนของแบบฝึกหัดทำชุดการสอนทุกชุดรวมกัน  
 $N$  แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด  
 $A$  แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชุดรวมกัน

$$\text{สูตร } E_2 = \frac{\sum y}{N} \times 100$$

เมื่อ  $E_2$  แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์  
 $\sum y$  แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน  
 $B$  แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน  
 $N$  แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการกำหนดขั้นตอนดำเนินงานการวิจัยเป็น 2 ขั้นตอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

### ผลการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

1. ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง จำนวน 4 ชุด มีเนื้อหาดังนี้

ชุดที่ 1 การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น

ชุดที่ 2 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

ชุดที่ 3 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้

ชุดที่ 4 การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค

โดยแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครู มีส่วนประกอบดังนี้
  - 1.1 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์
  - 1.2 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
    - 1.2.1 คำชี้แจงสำหรับครู
    - 1.2.2 ข้อปฏิบัติในการใช้ชุดการสอน
    - 1.2.3 สิ่งที่คุณต้องเตรียม
    - 1.2.4 คำชี้แจงสำหรับนักเรียน
    - 1.2.5 แผนผังการจัดชั้นเรียน
    - 1.2.6 โครงสร้างรายวิชา/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้
    - 1.2.7 รายการอุปกรณ์ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้
    - 1.2.8 แผนการจัดการเรียนรู้
  - 1.3 ใบความรู้
  - 1.4 ใบกิจกรรม
  - 1.5 สื่อของจริง วัสดุ อุปกรณ์
  - 1.6 บรรณานุกรม
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มีส่วนประกอบดังนี้
  - 2.1 คำชี้แจงสำหรับนักเรียน
  - 2.2 ใบความรู้
  - 2.3 ใบกิจกรรม
  - 2.4 สื่อของจริง วัสดุ อุปกรณ์
  - 2.5 บรรณานุกรม

แต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ 5 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นสาริตทักษะหรือการกระทำ
- ขั้นที่ 2 ขั้นสาริตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย
- ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย
- ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ
- ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน ทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ชุดให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและตรวจสอบความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ปรากฏผลดังตาราง

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	n=5		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
<b>1. ด้านภาพรวมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
1.1 คำแนะนำสำหรับครู นักเรียน สื่อความหมายชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาการเรียนรู้ ครบถ้วน เหมาะสม	4.67	0.44	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบเหมาะสม กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	4.33	0.53	มาก
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.56</b>	<b>0.52</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้</b>			
2.1 เนื้อหามีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์และผลการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน สามารถวัดทักษะการวาดภาพได้	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนเหมาะสมกับเวลา	4.33	0.58	มาก
2.5 กิจกรรมการเรียนรู้เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.60</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตาราง 14 (ต่อ)

รายการประเมิน	n=5		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
<b>3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส</b>			
ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตการปฏิบัติงาน	4.67	0.58	มากที่สุด
ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้นักเรียนปฏิบัติตาม	4.33	0.58	มาก
ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติงานด้วยตนเอง	4.67	0.58	มากที่สุด
ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ	4.33	0.58	มาก
ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์	4.67	0.58	มากที่สุด
กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลา	4.33	0.58	มาก
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.50</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>4. ด้านสื่อการเรียนรู้</b>			
3.1 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 สื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 สื่อการเรียนรู้สร้างความสนใจการวาดภาพศิลปะของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมวัย ระดับของนักเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.5 สื่อการเรียนรู้เน้นปฏิบัติทักษะการวาดภาพศิลปะของนักเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.67</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>5. ด้านการวัดและประเมินผล</b>			
4.1 การวัดและประเมินผลครอบคลุมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
4.2 การประเมินผลสอดคล้องกับทักษะการวาดภาพศิลปะ	4.67	0.58	มากที่สุด
4.3 การวัดและประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริงเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.67</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>รวมเฉลี่ยทุกรายการ</b>	<b>4.60</b>	<b>0.57</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางพบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.57) เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า ด้านความเหมาะสมสูงสุด 2 ด้าน คือด้านสื่อการเรียนรู้และด้านการวัดผลและประเมินผลมีความเหมาะสมในระดับมาก ( $\bar{X}=4.67$ , S.D.=0.58) รองลงมาคือด้านแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.58) ด้านภาพรวมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.56$ , S.D.=0.52) และด้านที่มีความเหมาะสมต่ำที่สุดคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ มีความเหมาะสมสอดคล้องในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.50$ , S.D.=0.58)

ตาราง 15 แสดงความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับจุดประสงค์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน)

รายการประเมิน	เฉลี่ยความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ	แปลค่า
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>		
1. ความถูกต้องในการทำงาน	1.00	สอดคล้อง
2. ความคล่องแคล่วในการทำงาน	1.00	สอดคล้อง
3. การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	0.66	สอดคล้อง
4. การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	1.00	สอดคล้อง
5. การใช้วัสดุอย่างประหยัด	0.66	สอดคล้อง
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>		
1. เทคนิคการ/ความสมบูรณ์ ถูกต้องของเส้น แสงเงา	1.00	สอดคล้อง
2. การจัดภาพ/องค์ประกอบ	1.00	สอดคล้อง
3. ความคิดสร้างสรรค์	0.66	สอดคล้อง
4. ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	0.66	สอดคล้อง
5. ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	1.00	สอดคล้อง
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>0.86</b>	<b>สอดคล้อง</b>

จากตาราง 15 พบว่าการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับ จุดประสงค์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ทุกข้อ แสดงว่าแบบประเมินมีความสอดคล้องกับความสามารถในการวาดภาพ

ตาราง 16 แสดงข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของ ผู้เชี่ยวชาญ ในด้านความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน)

หัวข้อ	ข้อเสนอแนะของ ผู้เชี่ยวชาญ	รายการแก้ไข
1. ด้านคู่มือ การ ใช้ชุด กิจกรรมการ เรียนรู้	ในคำชี้แจง ควรอธิบายบทบาท ของครูผู้สอนให้ชัดเจน	ปรับแก้ในคำชี้แจงสำหรับครู ในส่วน บทบาทของครูผู้สอนให้ชัดเจนเข้าใจง่าย
2. ด้านแผน การจัดการ เรียนรู้	1. สาระการเรียนรู้ควรมีรายละเอียดมากพอที่นักเรียนชั้น ม.3 จะเข้าใจเนื้อหาได้ดี 2. ควรระบุเวลาในการจัด กิจกรรมแต่ละขั้นตอนให้ ชัดเจน	1. ปรับสาระการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาโดยศึกษารายละเอียดจากหนังสือ เรียนทัศนศิลป์ชั้น.3 และคู่มือครูวิชา ทัศนศิลป์ ชั้น ม.3 2. กำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอนแต่ละขั้นตอนไว้อย่าง ชัดเจน
3. ด้านกิจกรรม การเรียนรู้ตาม กระบวนการ เรียนการสอน ตามรูปแบบ ทักษะปฏิบัติ ของเดวิส	1. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมใน การฝึกปฏิบัติงานศิลปะเสมอ 2. กิจกรรมฝึกปฏิบัติบาง ขั้นตอนต้องฝึกให้เกิดความ ชำนาญ 3. ควรเตรียมสื่อภาพ ประกอบการสาธิตการ ปฏิบัติงานทุกกิจกรรม	1. เน้นกิจกรรมภาคปฏิบัติเดี่ยว และ พยายามมีปฏิสัมพันธ์สอบถาม 2. เน้นการฝึกฝนทั้งในคาบเวลาเรียน และนอกเวลาเรียนให้เกิดทักษะความ ชำนาญ 3. จัดทำสื่อประกอบการสาธิตล่วงหน้า

## ตาราง 16 (ต่อ)

หัวข้อ	ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	รายการแก้ไข
4. ด้านสื่อการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> <li>ควรอ้างอิงแหล่งที่มาของสื่อที่นักเรียนจะรู้จักและเข้าใจได้ง่าย ๆ</li> <li>อุปกรณ์ที่นำมาทดลองควรเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนและพบเห็นได้ทั่ว ๆ ไป</li> <li>มีคำที่พิมพ์ผิด พิมพ์ตกหล่น</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>แก้ไขเพิ่มชื่อเครดิตเจ้าของผลงานด้วยคำที่นักเรียนเข้าใจง่าย ๆ</li> <li>ปรับปรุงการใช้วัสดุอุปกรณ์ ในการทดลองให้เหมาะสมกับนักเรียน ให้มีเทคนิคที่หลากหลาย</li> <li>ตรวจทานแก้ไขคำให้ถูกต้อง</li> </ol>
5. ด้านการวัดและประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> <li>ตรวจสอบความสอดคล้องของจุดประสงค์และแบบประเมินผลงานศิลปะระหว่างเรียนและหลังเรียนนวัตกรรม</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ปรับแก้ไขความสอดคล้องให้ตรงกับในใบกิจกรรม</li> </ol>

จากตาราง 16 พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของ เดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และได้ทำการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ให้มีความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีความพร้อมในเรื่องสื่อประกอบการเรียนรู้ สื่อของจริง และสื่อภาพผลงานวาดภาพ เน้นการวัดผลประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้มากขึ้น



ตาราง 17 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน 30 คน (เก่ง 10 กลาง 10 อ่อน 10)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	N	คะแนน	ประสิทธิภาพ			
			คะแนนผลงานระหว่างเรียน		คะแนนผลงานหลังเรียน	
			ร้อยละ	$\bar{X}$	ร้อยละ	$\bar{X}$
ชุดที่ 1	30	50	38.74	77.49	40.33	80.67
ชุดที่ 2	30	50	39.70	79.40	41.27	82.53
ชุดที่ 3	30	50	39.51	79.02	40.63	81.27
ชุดที่ 4	30	50	39.21	78.42	41.87	83.73
รวม			157.16	314.33	164.10	328.20
รวมเฉลี่ย			39.29	78.58	41.03	82.05
ประสิทธิภาพ E1/E2			78.58		82.05	

จากตาราง 17 พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 30 คน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 78.58 / 82.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริงของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ในการวิเคราะห์ผลการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวนนักเรียน 32 คน ทั้ง 4 ชุด ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบและแสดงผลการทดลอง ผลปรากฏ ดังนี้

ตาราง 18 ผลการประเมินความสามารถการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รวมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ชุด

ที่	รายการ	ความสามารถ		ระดับความสามารถด้าน การวาดภาพ
		ด้านการวาดภาพ $\bar{X}$	S.D.	
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>				
1	ความถูกต้องในการทำงาน	3.81	0.11	ปฏิบัติได้ดี
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	4.30	0.15	ปฏิบัติได้ดี
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	4.46	0.13	ปฏิบัติได้ดีมาก
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	3.64	0.07	ปฏิบัติได้ดี
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	3.75	0.07	ปฏิบัติได้ดี
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>				
6	เทคนิคการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา	4.12	0.13	ปฏิบัติได้ดี
7	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	4.41	0.2	ปฏิบัติได้ดี
8	ความคิดสร้างสรรค์	3.21	0.13	ปฏิบัติได้ดี
9	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	3.98	0.15	ปฏิบัติได้ดี
10	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	3.93	0.24	ปฏิบัติได้ดี
<b>รวมเฉลี่ย</b>		<b>3.96</b>	<b>0.06</b>	<b>ปฏิบัติได้ดี</b>

จากตาราง 18 พบว่าผลการประเมินความสามารถการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ามีค่าเฉลี่ยคะแนนทั้ง 4 ชุดเท่ากับ ( $\bar{X}=3.96$ , S.D.=0.06) มีระดับความสามารถการวาดภาพอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านทักษะกระบวนการทำงาน มีการเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย มีค่าเฉลี่ยคะแนนทั้ง 4 ชุดเท่ากับ ( $\bar{X}=4.46$ , S.D.=0.13) อยู่ในระดับปฏิบัติได้ดีมาก รองลงไปคือด้านทักษะกระบวนการทำงาน และด้าน

ผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยคะแนนทั้ง 4 ชุดเท่ากับ ( $\bar{X}$  = 3.21 - 4.41, S.D. = 0.07-0.24) อยู่ในระดับปฏิบัติได้ดี

ตาราง 19 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75 เฉลี่ยรวม 4 ชุด

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	N	คะแนน	คะแนนความสามารถการวาดภาพ		
			เหมือนจริง		
			หลังเรียน	ร้อยละ	แปลค่า
ชุดที่ 1	32	50	38.78	77.56	ปฏิบัติได้ดี
ชุดที่ 2	32	50	39.38	78.76	ปฏิบัติได้ดี
ชุดที่ 3	32	50	40.13	80.26	ปฏิบัติได้ดี
ชุดที่ 4	32	50	40.07	80.14	ปฏิบัติได้ดี
รวม		400	158.36	316.72	
รวมเฉลี่ย $\bar{X}$		50	39.59	79.18	ปฏิบัติได้ดี
เกณฑ์ร้อยละ 75				79.18	ปฏิบัติได้ดี

จากตาราง 19 พบว่าค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส กับเกณฑ์ร้อยละ 75 เฉลี่ยรวม 4 ชุด มีค่าเฉลี่ยความสามารถในการวาดภาพเท่ากับ 3.96 คิดเป็นร้อยละ 79.18 อยู่ในระดับปฏิบัติได้ดี ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ดังนั้นความสามารถการวาดภาพเหมือนจริงหลังการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้สูงขึ้นจริงและเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

## บทที่ 5

### บทสรุป

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 มีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

#### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 75/75

1. สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง จำนวน 4 ชุด มีเนื้อหา ดังนี้

ชุดที่ 1 การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น

ชุดที่ 2 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

ชุดที่ 3 การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้

ชุดที่ 4 การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค

โดยแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับครู มีส่วนประกอบดังนี้
  - 1.1 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์
  - 1.2 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
    - 1.2.1 คำชี้แจงสำหรับครู
    - 1.2.2 ข้อปฏิบัติในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
    - 1.2.3 สิ่งที่ต้องเตรียม
    - 1.2.4 คำชี้แจงสำหรับนักเรียน
    - 1.2.5 แผนผังการจัดชั้นเรียน
    - 1.2.6 โครงสร้างรายวิชา/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้
    - 1.2.7 รายการอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม
    - 1.2.8 แผนการจัดการเรียนรู้
  - 1.3 ใบความรู้
  - 1.4 ใบกิจกรรม
  - 1.5 สื่อของจริง วัสดุ อุปกรณ์
  - 1.6 บรรณานุกรม
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน มีส่วนประกอบดังนี้
  - 2.1 คำชี้แจงสำหรับนักเรียน
  - 2.2 ใบความรู้
  - 2.3 ใบกิจกรรม
  - 2.4 สื่อของจริง วัสดุ อุปกรณ์
  - 2.5 บรรณานุกรม

แต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน  
ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ 5 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ
- ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย
- ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์

2. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3. ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวนนักเรียน 3 คน จำแนกเป็นเก่ง ปานกลางและอ่อนอย่างละ 1 คนเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมเรื่อง ภาษาและเวลา ปรับปรุงแก้ไขให้ถูก ต้องชัดเจนทั้งหมด 4 ชุด จำนวน 16 ชั่วโมง เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ค่าดัชนีประสิทธิผล ไม่ต่ำกว่า 0.50 หรือ ร้อยละ 50 จึงถือว่ามีประสิทธิภาพ

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 9 คน จำแนกเป็นเก่ง ปานกลางและอ่อนอย่างละ 3 คน ซึ่งเป็นการหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 30 คนจำแนกเป็นเก่ง ปานกลางและอ่อนอย่างละ 10 คน ซึ่งเป็นการหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริงของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับเกณฑ์ร้อยละ 75

1. ประชากร ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

2. กลุ่มตัวอย่าง ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน 32 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 ชุด
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบประเมินผลงานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการวิเคราะห์หาค่าความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ส่วนการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมิน

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้และศึกษาความสามารถการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลได้ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1 ผลการตรวจสอบความเหมาะสม ความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านพบว่าความเหมาะสมขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1)

ด้านภาพรวมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.56$ , S.D.=0.52) 2)ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.58) 3)ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ( $\bar{X}=4.50$ , S.D.=0.58) 4)ด้านสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X}=4.67$ , S.D.=0.58) 5)ด้านการวัดและประเมินผล ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.57) ในภาพรวมโดยเฉลี่ยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.60$ , S.D.=0.57)

ด้านความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับจุดประสงค์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านมีค่า IOC มากกว่า 0.50 ทุกข้อ แสดงว่าแบบประเมินมีความสอดคล้องกับความสามารถในการวาดภาพ

1.2 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย จำนวน 3 คน จำแนกเป็น เก่ง ปานกลาง อ่อน คละกันอย่างละ 1 คน พบว่า มีประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 76.48/78.30 และเมื่อนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปหาประสิทธิภาพกับจำนวน 9 คน จำแนกเป็น เก่ง ปานกลาง อ่อน คละกันอย่างละ 3 คน พบว่า มีประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 77.22/79.30 และเมื่อนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิชัย จำนวน 30 คน จำแนกเป็น เก่ง ปานกลาง อ่อน คละกันอย่างละ 10 คนพบว่า ชุดการสอนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.58/82.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 75/75 และมีประสิทธิภาพเป็นไปตามสมมติฐาน

2. ผลการวัดความสามารถด้านการวาดภาพผลงานศิลปะ ด้วยแบบประเมินผลงานศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลการวัดความสามารถการวาดภาพผลงานศิลปะระหว่างเรียนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{X}=3.96$ , S.D.=0.06) มีระดับความสามารถการวาดภาพอยู่ในระดับดี ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบด้านการวาดภาพผลงานศิลปะ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการสอน พบว่าความสามารถด้านการวาดภาพผลงานศิลปะ หลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าระหว่างเรียนเรียน 3.29 แสดงว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียน



ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทำให้นักเรียนมีความสามารถด้านการวาดภาพผลงานศิลปะสูงขึ้นจริง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1 ผู้วิจัยสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าโดยภาพรวมแล้วมีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีองค์ประกอบครบถ้วน มีการนำสื่อที่หลากหลายมาใช้และมีการศึกษาขั้นตอน การวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหาการจัดการเรียนรู้และตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพเป็นอย่างดี และมีการสร้างชุดกิจกรรมบนพื้นฐานและกรอบแนวคิดต่างๆ ของนักการศึกษาหลายๆท่าน

1.2 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 78.58 / 82.05 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 และมีประสิทธิภาพเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ผ่านการหาคุณภาพของเครื่องมือในเรื่องของภาษา เวลา และเนื้อหา กับนักเรียนกลุ่มเดียว 3 คน การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มนักเรียน 9 คนและการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบภาคสนามกับนักเรียนจำนวน 30 คน ทั้งนี้มีกระบวนการปรับปรุง แก้ไข อย่างต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2543, หน้า 494 -497) ซึ่งได้เสนอขั้นตอนการหาประสิทธิภาพไว้ดังนี้ การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) คือการทดลองกับผู้เรียน 3 คน การทดลองกลุ่มเล็ก (1:10) คือการทดลองกับผู้เรียน 6 -11 คน การทดลองภาคสนาม (1:100) และสอดคล้องกับสิทธิชัย แก้วคา (2556) รายงานการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การทำผ้าบาติกเทคนิคต่างๆ โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะการปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น  $E1/E2 = 83.37 / 85.27$  ตามเกณฑ์ 80/80 และสอดคล้องกับนุชชนัย แม่บุญเรือน (2557)

ผลการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอนแบบปกติ วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80.67/81.23 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และสอดคล้องกับเนติ เฉลยวาเรศ ปราโมทย์ จันทร์เรือง และลักขณา โพธิสุทธิ (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.29/86.24 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เพื่อที่จะทำให้มั่นใจว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

2. ผลค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริง ของนักเรียนที่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของ เดวีส์ กับเกณฑ์ร้อยละ 75 เฉลี่ยรวม 4 ชุด มีค่าเฉลี่ยความสามารถในการวาดภาพเท่ากับ 3.96 คิดเป็นร้อยละ 79.18 อยู่ในระดับปฏิบัติได้ดี ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีความสามารถทางด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพิ่มขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานทั้งนี้เพราะมีการใช้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ซึ่งมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ 1) การสาธิตทักษะหรือการกระทำ โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบทักษะ 2) การสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อยๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปที่ละส่วนอย่างช้าๆ 3) การ ให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตจนกระทั่งครบทุกส่วน 4) การให้เทคนิควิธีการ ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น และ 5) ชื่นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยเป็นทักษะที่สมบูรณ์ ให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้ง จนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ การให้การศึกษาศิลปะเด็ก รูปแบบการเรียนศิลปศึกษาก็ต้องแตกต่างไปจากเดิมและเมื่อเป็นเช่นนั้นเทคนิคการทำกิจกรรมศิลปะก็ต้องซับซ้อนมากขึ้น ต้องมีการนำวัสดุอุปกรณ์หรือเทคนิคใหม่ๆ สื่อเทคโนโลยี หรือสื่อผสม เข้ามาเพิ่มฝึกทักษะวิธีการการออกแบบผลงานและสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยวิธีการทางศิลปะที่หลากหลาย จนเกิดความคล่องแคล่วชำนาญก่อนแล้วค่อยนำทักษะต่างๆ มาคิดสร้างสรรค์สร้างผลงานชิ้นที่สมบูรณ์แบบที่ผสมผสานไปด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะที่หลากหลายตามความถนัด มีสมบูรณด้านความงามตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์อันจะส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้มากขึ้น และทำให้

พื้นฐานทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ วรวิพรรณ โขนงนุช ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนลายสังคโลกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และสอดคล้องกับสิทธิชัย แก้วคา (2556) รายงานการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การทำผ้าบาติกเทคนิคต่างๆ โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะการปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าด้านทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีผลการประเมินทักษะการปฏิบัติงานผ่านร้อยละ 80 อยู่ในระดับดีมาก และยังสอดคล้องกับ พาเดลฟอร์ด (Padelford, 1984) ได้ศึกษาวิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะปฏิบัติในวิชา ช่างเทคนิค โดยได้เสนอว่า ทักษะปฏิบัติเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในการสอนในวิชาต่างๆ ของสถาบันช่างเทคนิคผู้เรียนบางคนเรียนรู้ทักษะได้ง่ายซึ่งก็ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติทางด้านร่างกายของผู้เรียน แต่ละคน คุณสมบัติดังกล่าว คือ ความเร็ว ความสม่ำเสมอ การรับรู้ ความคล่องแคล่ว ความ กระฉับกระเฉง ความยืดหยุ่น ความคงทน ความสมดุล แข็งแรง และความสามารถในการทำงาน ที่ต้องอาศัยการประสานกันของกล้ามเนื้อ ก่อนที่ผู้เรียนจะได้พยายามเรียนรู้ทักษะปฏิบัติทางอาชีพ พวกเขาจะได้รับการประเมินคุณสมบัติและความสามารถที่จะเรียนทักษะปฏิบัติ ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะปฏิบัติ มีขั้นตอนที่สำคัญอยู่ 4 ขั้นตอนด้วยกัน คือ การรับรู้ การสนใจ การเลียนแบบ และการฝึกฝน โดยผู้เรียนสามารถกระทำขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นนี้กลับไปกลับมาได้ ในระหว่างกระบวนการของการเรียนรู้ ครูวิชาชีพสามารถช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงการเรียนรู้เพื่อให้ได้มาซึ่ง ทักษะปฏิบัติได้ 2 แนวทางด้วยกัน คือ ผู้สอนสามารถกำหนดคุณสมบัติที่ต้องการให้เกิดทักษะปฏิบัติ และคิดหาวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเพิ่มพูนคุณภาพของคุณสมบัติเหล่านั้น และผู้สอนควรที่จะเพิ่มย้ำขั้นตอนที่ 4 ของกระบวนการที่จะทำให้เกิดทักษะปฏิบัติ

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้สอนควรทำการสำรวจความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาของการวาดภาพระบายสีหรือเรื่องที่อยู่ในความสนใจของนักเรียน และเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
2. ผู้สอนควรกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสม เนื่องจากเนื้อหาบางชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีมาก และความยากง่ายต่างกันควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเวลาและกิจกรรมในแต่ละชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3. ผู้สอนควรดูแล ตรวจสอบและช่วยเหลือผู้เรียนในทุกชั้นตอนโดยเฉพาะการสาธิตและลงมือปฏิบัติงาน ว่าถูกต้องหรือไม่ เพราะผู้เรียนมีพื้นฐานการวาดภาพแตกต่างกัน ทำให้กิจกรรมไม่ต่อเนื่อง

4. ในแต่ละกิจกรรมในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนได้แสดงความคิดเห็นข้อค้นพบใหม่ๆ เกี่ยวกับเทคนิคการปฏิบัติงาน เพื่อเป็นความรู้เบื้องต้นให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติร่วมกันอย่างถูกต้องและทำกิจกรรมได้ตรงกับกระบวนการ

5. เนื่องจากการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อ ดังนั้นผู้สอนสามารถใส่เทคนิคการสอนหรือเพิ่มสื่อสอดแทรกในแต่ละกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษากับตัวแปรอื่นๆ ที่คาดว่าจะได้รับประโยชน์จากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในระดับชั้นที่สูงขึ้น

2. ควรมีการศึกษากการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เช่น การงานอาชีพ พลศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจจากการฝึกฝนความสามารถในกิจกรรมต่างๆ จนเกิดความชำนาญมากขึ้น จนมีความแม่นยำคล่องตัวดียิ่งขึ้น

3. ผู้สอนควรพิจารณาพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนเพื่อเป็นแนวทางในการเลือกเนื้อหา สื่อ และเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนไปพร้อมกับรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์หรือสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติอื่นๆ



## บรรณานุกรม

- กาญจนา คำภีระ, รัตนาภรณ์ ระวรรณ, ลาแพน พุกังงาม. (2552). การใช้ชุดกิจกรรม ผลการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการปั้นดินกระดาศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์.
- กิติมา อมรทัต. (2530). ความหมายของศิลปะ ของ Herbert Read. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- งานบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2545). พหุศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- จระกฤตย์ ไพธิระหงส์. (2555). กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ. สิ้นค้นเมื่อ กรกฎาคม 2558. จาก <https://aoao555.wordpress.com>
- จรัญ กาญจนประดิษฐ์. (2554). การศึกษาพัฒนาการทักษะการเป่าขลุ่ยเพียงออโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส. วิทยานิพนธ์.
- จิตราภา ทองเหลือง. (2548). การสร้างชุดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลับแลพิทยาคม อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์. วิทยานิพนธ์ คุรุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- จีรพันธ์ สมประสงค์. (2524). ประวัติศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พริ้นติ้งเฮาส์
- ชะลูด นิ่มเสมอ. (2534). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- ทวีเดช จีวบาง. (2536). เรียนรู้ทฤษฎีสี. กรุงเทพฯ : โอเอส พริ้นติ้งเฮาส์
- ทศนา เขมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นุชชนัย แม่บุญเรือน. (2557). ผลการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอนแบบปกติวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์.
- เนติ เฉลยวาเรศ ปราโมทย์ จันทร์เรือง และลักขณา โพธิสุทธิ. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพระบายสี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์.
- บัญชา นิยมแก้ว และศุภชัย อารีรุ่งเรือง. (2559). ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การพัฒนาชุดการสอนการสร้างงานศิลปะจากวัสดุเหลือใช้. วิทยานิพนธ์.
- บุญเยี่ยม แยมเมือง. (2537). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2525). ความเข้าใจในศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- นางวชิรา วงศ์พันธุ์. (2554). พัฒนาทักษะการวาดภาพคนครึ่งตัวด้วยวิธีการสอนวาดส่วน  
ต่างๆ ของรูปคนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3.  
วิทยานิพนธ์.
- วีรวรรณ ไชนงนุช. (2551). ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนลายสังคโลกโดยใช้  
รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 6 โรงเรียนเมืองเซลิ้ง อำเภอศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย.
- วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. (2535). ออกแบบตกแต่ง. กรุงเทพฯ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). ทฤษฎีสี เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2528). ความเข้าใจศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). ศิลปะร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิมลวารสาร.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2528). ความเข้าใจศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2524). ศิลปนิยม 1. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สกันธ์ ภู่งามดี. (2545). ศิลปะเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2540). หนังสือเรียนวิชา  
วิทยาศาสตร์กายภาพ ชีวภาพ เรื่อง โลกแห่งแสงสีระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.  
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2539). หนังสือเรียนวิชา  
วิทยาศาสตร์กายภาพชีวภาพ เรื่อง สีสรรพ์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุชาติ เกาทอง. (2532). ศิลปะกับมนุษย์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- สุพัตรา รักษาติ รศ.ดร.สมชาย วรภิเกษมสกุล และ ดร.กฤตวรรณ คาสม. (2556). ผลการสอน  
ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส เสริมด้วยแบบฝึกทักษะที่เน้นเทคนิคเพื่อน  
ช่วยเพื่อน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และทักษะปฏิบัติดนตรีไทย ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2536). ทฤษฎีสี : A complete guide for Artists by Ralph Fabri. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- สันติ เล็กสุขุม. (2538). ศิลปะภาคเหนือ : หริภุญชัย-ล้านนา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมือง  
โบราณ.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศรียา นิยมธรรม. (2544 ). ศิลปะกับเยาวชน. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- อารี สุทธิพันธ์. (2528). ศิลปนิยม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์กระดาศสา.
- อารี สุทธิพันธ์. (2532). มนุษย์กับจินตนาการ. กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.
- อำไพ ตีรณสาร. (2536). ทฤษฎีการสอนศิลปะศึกษา " ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ,  
"วารสารครุศาสตร์ ปีที่ 22, ฉบับที่ 1, กรกฎาคม, โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
กรุงเทพฯ
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2530). ประวัติศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2534). ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2535). ศิลปะสมัยใหม่ยุคบุกเบิก. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- Ayres, Julia. (1993). Printmaking Techniques. Newyork : Watson-Guption Publications, a  
division of BPI Communications, Inc.,
- Beek, Steve Van .(1986). The Arts of Thailand. Hongkong : Toppan Printing Co. (HK) Ltd.







## ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ

### รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบนวัตกรรมและเครื่องมือวิจัย

1. ดร.วัฒนา ไตต่อผล ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน  
ครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39
2. ผศ.ดร.อ้อมรจิต แบนศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและประเมินผล  
อาจารย์ภาควิชาการศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
3. นางปัญญา ศิวานนท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน  
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 39



ภาคผนวก ข แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสมตามองค์ประกอบด้านต่างๆ ที่กำหนดหรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง "ระดับความเหมาะสม" ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- ให้คะแนน 5 หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุด  
 ให้คะแนน 4 หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมมาก  
 ให้คะแนน 3 หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมปานกลาง  
 ให้คะแนน 2 หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อย  
 ให้คะแนน 1 หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	ด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
	1.1 คำแนะนำสำหรับครู และนักเรียน สื่อความหมายชัดเจน					
	1.2 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาการเรียนรู้ครบถ้วน เหมาะสม					
	1.3 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบเหมาะสม กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์					
2	ด้านแผนการจัดการเรียนรู้					
	2.1 เนื้อหา มีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์และผลการเรียนรู้					
	2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน สามารถวัดทักษะการวาดภาพได้					
	2.3 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน					
	2.4 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนเหมาะสมกับเวลา					
	2.5 กิจกรรมการเรียนรู้เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
3	ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส					
	ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตการปฏิบัติงาน					
	ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้นักเรียนปฏิบัติตาม					
	ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติงานด้วยตนเอง					
	ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ					
	ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์					
	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลา					
4	ด้านสื่อการเรียนรู้					
	4.1 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา					
	4.2 สื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
	4.3 สื่อการเรียนรู้สร้างความสนใจการวาดภาพศิลปะของผู้เรียน					
	4.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมวัยและระดับของนักเรียน					
	4.5 สื่อการเรียนรู้เน้นปฏิบัติทักษะการวาดภาพศิลปะของนักเรียน					
5	ด้านการวัดและประเมินผล					
	5.1 การวัดและประเมินผลครอบคลุมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	5.2 การประเมินผลสอดคล้องกับทักษะการวาดภาพศิลปะ					
	5.3 การวัดและประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริงเหมาะสม					
	รวม					
	เฉลี่ย					

## ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

## 1. ด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

## 2. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

3. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์

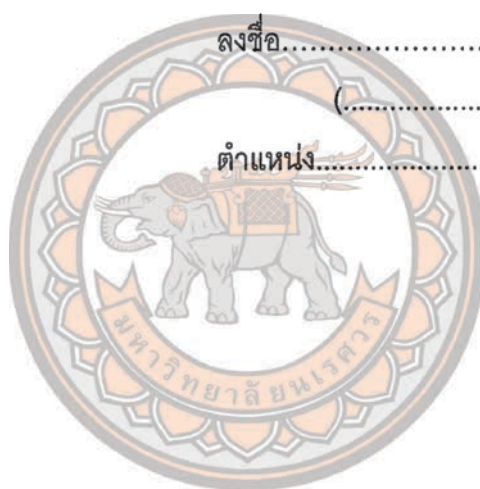
.....  
 .....

4. ด้านสื่อการเรียนรู้

.....  
 .....

5. ด้านการวัดและประเมินผล

.....  
 .....



ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ภาคผนวก ค ผลการพิจารณาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ  
 การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง  
 ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 20 แสดงสรุปผลการพิจารณาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม  
 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่  
 ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3			
<b>1. ด้านชุดกิจกรรมการเรียนรู้</b>						
1.1 คำแนะนำสำหรับครู และนักเรียน สื่อความหมายชัดเจน	5.00	5.00	4.00	5.00	0.58	มากที่สุด
1.2 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาการเรียนรู้ ครบถ้วนเหมาะสม	4.00	5.00	5.00	5.00	0.58	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบเหมาะสม กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	4.00	5.00	5.00	5.00	0.50	มากที่สุด
รวม	13.00	15.00	14.00	15.00	1.15	
รวมเฉลี่ย	4.33	5.00	4.67	5.00	0.38	มากที่สุด
<b>2. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้</b>						
2.1 เนื้อหา มีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์และผลการเรียนรู้	5.00	5.00	4.00	5.00	0.58	มากที่สุด
2.2 การจัดเนื้อหา มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน	4.00	5.00	5.00	5.00	0.58	มากที่สุด

ตาราง 20 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่				S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	$\bar{X}$		
2.3 การจัดเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน	5.00	5.00	4.00	5.00	0.58	มากที่สุด
2.4 การจัดเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเวลา	4.00	5.00	4.00	4.00	0.58	มาก
2.5 กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้เรียงลำดับจากง่ายสู่ยาก	4.00	5.00	5.00	5.00	0.58	มากที่สุด
2.6 กิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอนช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนรูปแบบทักษะปฏิบัติของเดวิส 5 ขั้นตอน	5.00	5.00	4.00	5.00	0.58	มากที่สุด
2.7 กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงานในการฝึกทักษะการวาดภาพ	4.00	4.00	5.00	4.00	0.58	มาก
รวม	31.00	34.00	31.00	33.00	4.04	
รวมเฉลี่ย	4.43	4.86	4.43	4.71	0.58	มากที่สุด
<b>3. ด้านสื่อการเรียนรู้</b>						
3.1 สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลายและมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.00	5.00	5.00	5.00	0.58	มากที่สุด

ตาราง 20 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่				S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	$\bar{X}$		
3.3 สื่อการเรียนรู้สามารถกระตุ้นความสนใจในการฝึกทักษะการวาดภาพศิลปะผู้เรียน	4.00	5.00	4.00	4.00	0.58	มาก
3.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่ เหมาะสมกับนักเรียน	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย และระดับของนักเรียน	4.00	5.00	5.00	5.00	0.58	มากที่สุด
3.6 สื่อการเรียนรู้สามารถเสริมทักษะการวาดภาพศิลปะของนักเรียน	5.00	5.00	4.00	5.00	0.58	มากที่สุด
รวม	27.00	30.00	28.00	29.00	2.31	
รวมเฉลี่ย	4.50	5.00	4.67	4.83	0.38	มากที่สุด
<b>4.ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
4.1 การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับผลการเรียนรู้และเนื้อหา	4.00	5.00	5.00	5.00	0.58	มากที่สุด
4.2 เกณฑ์การประเมินผล ครอบคลุม สอดคล้อง เหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4.00	5.00	5.00	5.00	0.58	มากที่สุด
4.3 การวัดและประเมินผลเน้นการ ประเมินตามสภาพจริง	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	มากที่สุด



ตาราง 20 (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่				S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	$\bar{X}$		
4.4 การประเมินผลงานศิลปะ						
สามารถประเมินทักษะการวาดภาพ ได้ถูกต้อง เหมาะสม	4.00	4.00	5.00	5.00	0.58	มาก
รวม	17.00	19.00	20.00	20.00	1.53	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.25	4.75	5.00	5.00	0.38	มากที่สุด

## สรุปรวมข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

หัวข้อ	ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
1. ด้านคู่มือการใช้ชุดการสอน	1. ในคำชี้แจง ควรอธิบายบทบาทของครูผู้สอนให้ชัดเจน
2. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้	1. สารการเรียนรู้ควรมี รายละเอียดมากพอที่นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะเข้าใจเนื้อหาได้ดี 2. ควรระบุเวลาในการจัดกิจกรรม แต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน
3. ด้านสื่อการเรียนรู้	1. ควรอ้างอิงแหล่งที่มาของสื่อ ที่นักเรียนจะรู้จักและเข้าใจได้ง่ายๆ 2. อุปกรณ์ที่นำมาทดลองควรเป็น สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียน และพบเห็นได้ทั่ว ๆ ไป 3. มีคำที่พิมพ์ผิด พิมพ์ตกหล่น
4. ด้านการวัดและประเมินผล	1. ตรวจสอบความสอดคล้องของ จุดประสงค์และแบบประเมินผลงานศิลปะระหว่างเรียนและหลังเรียนของชุดการสอน

ภาคผนวก ค การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน  
ทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถ  
ในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 21 แสดงการหาประสิทธิภาพคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการ  
เรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาด  
ภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 30 คน

แบบบันทึกคะแนนการประเมินผลงานทางศิลปะ

ชุดที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ										
E1 : คะแนนระหว่างเรียน										
เลขที่	กิจกรรมที่							รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7			
	50	50	50	50	50	50	50	350	50.00	100.00
1	37	39	33	40	39	32	41	261	37.29	74.57
2	35	37	36	39	39	37	41	264	37.71	75.43
3	37	40	30	40	39	32	43	261	37.29	74.57
4	37	37	45	39	39	45	39	281	40.14	80.29
5	35	40	45	37	39	44	39	279	39.86	79.71
6	35	40	30	37	39	41	31	253	36.14	72.29
7	35	36	45	41	42	44	37	280	40.00	80.00
8	37	36	37	40	42	47	47	286	40.86	81.71
9	35	36	40	39	43	41	42	276	39.43	78.86
10	35	41	34	36	38	33	31	248	35.43	70.86
11	34	37	25	37	38	30	30	231	33.00	66.00
12	34	36	43	38	39	38	35	263	37.57	75.14

ตาราง 21 (ต่อ)

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ										
E1 : คะแนนระหว่างเรียน										
เลขที่	กิจกรรมที่							รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7			
	50	50	50	50	50	50	50	350	50.00	100.00
13	36	42	49	41	42	48	48	306	43.71	87.43
14	36	42	49	42	42	48	47	306	43.71	87.43
15	35	37	30	38	38	28	32	238	34.00	68.00
16	37	36	40	42	42	48	37	282	40.29	80.57
17	37	41	39	41	42	43	41	284	40.57	81.14
18	37	40	33	41	43	41	43	278	39.71	79.43
19	34	36	25	38	38	28	30	229	32.71	65.43
20	37	36	25	42	42	31	30	243	34.71	69.43
21	37	40	48	43	43	48	49	308	44.00	88.00
22	34	40	33	38	39	44	46	274	39.14	78.29
23	34	40	46	41	41	43	45	290	41.43	82.86
24	34	40	46	41	43	41	44	289	41.29	82.57
25	37	40	25	41	43	39	37	262	37.43	74.86
26	35	38	44	38	38	39	39	271	38.71	77.43
27	35	40	47	38	38	39	44	281	40.14	80.29
28	35	37	46	38	38	31	43	268	38.29	76.57
29	35	36	33	38	38	32	40	252	36.00	72.00
30	37	39	42	41	43	44	46	292	41.71	83.43
<b>รวม</b>	<b>1,068</b>	<b>1,155</b>	<b>1,143</b>	<b>1,185</b>	<b>1,209</b>	<b>1,179</b>	<b>1,197</b>	<b>8,136</b>	<b>1,162.29</b>	<b>2,324.57</b>
<b>เฉลี่ย</b>	<b>35.60</b>	<b>38.50</b>	<b>38.10</b>	<b>39.50</b>	<b>40.30</b>	<b>39.30</b>	<b>39.90</b>	<b>271.20</b>	<b>38.74</b>	<b>77.49</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>71.20</b>	<b>77.00</b>	<b>76.20</b>	<b>79.00</b>	<b>80.60</b>	<b>78.60</b>	<b>79.80</b>	<b>542.40</b>	<b>77.49</b>	<b>154.97</b>

ตาราง 22 แสดงรายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ E2		
: คะแนนหลังเรียน		
เลขที่	กิจกรรมที่ 8	ร้อยละ
	50	100.00
1	40	80.00
2	41	82.00
3	42	84.00
4	41	82.00
5	41	82.00
6	40	80.00
7	41	82.00
8	42	84.00
9	40	80.00
10	42	84.00
11	40	80.00
12	40	80.00
13	40	80.00
14	40	80.00
15	40	80.00
16	40	80.00
17	40	80.00
18	40	80.00
19	39	78.00
20	40	80.00
21	40	80.00
22	41	82.00

<b>โครงการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน            : คะแนนแบบทดสอบ</b>		
เลขที่	กิจกรรมที่ 8	ร้อยละ
23	40	80.00
24	40	80.00
25	40	80.00
26	40	80.00
27	40	80.00
28	40	80.00
29	40	80.00
30	40	80.00
รวม	1,210	2,420.00
เฉลี่ย	40.33	80.67

## ชุดที่ 2 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน					E2 : คะแนนหลังเรียน		
	กิจกรรมที่		รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	ร้อยละ	
	1	2	3			4		
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
1	40	43	40	123	41.00	82.00	44	88.00
2	42	40	39	121	40.33	80.67	37	74.00
3	35	40	41	116	38.67	77.33	43	86.00
4	35	40	41	116	38.67	77.33	42	84.00
5	35	41	39	115	38.33	76.67	44	88.00
6	34	41	36	111	37.00	74.00	44	88.00
7	46	40	42	128	42.67	85.33	45	90.00
8	46	45	44	135	45.00	90.00	49	98.00
9	36	41	40	117	39.00	78.00	42	84.00
10	36	36	35	107	35.67	71.33	34	68.00
11	36	35	30	101	33.67	67.33	30	60.00
12	42	35	41	118	39.33	78.67	34	68.00
13	45	43	44	132	44.00	88.00	48	96.00
14	45	42	43	130	43.33	86.67	48	96.00
15	34	34	33	101	33.67	67.33	30	60.00
16	42	42	42	126	42.00	84.00	38	76.00
17	41	41	41	123	41.00	82.00	43	86.00
18	42	41	41	124	41.33	82.67	43	86.00
19	36	36	35	107	35.67	71.33	33	66.00
20	36	40	35	111	37.00	74.00	34	68.00

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน					E2 : คะแนนหลังเรียน		
	กิจกรรมที่			รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	
	1	2	3				4	ร้อยละ
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
21	43	44	44	131	43.67	87.33	48	96.00
22	42	41	41	124	41.33	82.67	45	90.00
23	42	38	40	120	40.00	80.00	44	88.00
24	42	38	39	119	39.67	79.33	44	88.00
25	37	40	40	117	39.00	78.00	31	62.00
26	42	39	42	123	41.00	82.00	44	88.00
27	41	39	39	119	39.67	79.33	43	86.00
28	39	39	38	116	38.67	77.33	44	88.00
29	38	40	39	117	39.00	78.00	44	88.00
30	44	41	40	125	41.67	83.33	46	92.00
<b>รวม</b>	<b>1,194</b>	<b>1,195</b>	<b>1,184</b>	<b>3,573</b>	<b>1,191.00</b>	<b>2,382.00</b>	<b>1,238.00</b>	<b>2,476.00</b>
<b>เฉลี่ย</b>	<b>39.80</b>	<b>39.83</b>	<b>39.47</b>	<b>119.10</b>	<b>39.70</b>	<b>79.40</b>	<b>41.27</b>	<b>82.53</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>79.60</b>	<b>79.67</b>	<b>78.93</b>	<b>238.20</b>	<b>79.40</b>		<b>82.53</b>	

## ชุดที่ 3 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน						E2 : คะแนนหลังเรียน	
	กิจกรรมที่			รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	ร้อยละ
	1	2	3					
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
1	39	39	39	117	39.00	78.00	40	80.00
2	35	38	37	110	36.67	73.33	38	76.00
3	37	40	45	122	40.67	81.33	42	84.00
4	43	39	42	124	41.33	82.67	42	84.00
5	37	40	42	119	39.67	79.33	44	88.00
6	38	39	32	109	36.33	72.67	39	78.00
7	47	43	44	134	44.67	89.33	44	88.00
8	49	44	43	136	45.33	90.67	44	88.00
9	47	37	39	123	41.00	82.00	37	74.00
10	34	35	39	108	36.00	72.00	38	76.00
11	26	36	37	99	33.00	66.00	36	72.00
12	29	38	35	102	34.00	68.00	37	74.00
13	46	44	44	134	44.67	89.33	45	90.00
14	48	46	45	139	46.33	92.67	41	82.00
15	27	34	31	92	30.67	61.33	36	72.00
16	41	42	45	128	42.67	85.33	38	76.00
17	43	41	46	130	43.33	86.67	39	78.00
18	45	42	45	132	44.00	88.00	42	84.00
19	30	36	34	100	33.33	66.67	38	76.00
20	30	40	37	107	35.67	71.33	42	84.00
21	49	40	41	130	43.33	86.67	44	88.00



รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน						E2 : คะแนนหลังเรียน	
	กิจกรรมที่			รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรม	ร้อยละ
	1	2	3				ที่	
4								
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
22	43	39	40	122	40.67	81.33	46	92.00
23	41	40	40	121	40.33	80.67	39	78.00
24	42	40	40	122	40.67	81.33	42	84.00
25	39	37	35	111	37.00	74.00	39	78.00
26	39	37	37	113	37.67	75.33	42	84.00
27	39	44	33	116	38.67	77.33	41	82.00
28	39	35	40	114	38.00	76.00	41	82.00
29	40	35	38	113	37.67	75.33	41	82.00
30	49	41	39	129	43.00	86.00	41	82.00
<b>รวม</b>	<b>1,191</b>	<b>1,182</b>	<b>1,183</b>	<b>3,556</b>	<b>1,185.33</b>	<b>2,370.67</b>	<b>1,219.00</b>	<b>2,438.00</b>
<b>เฉลี่ย</b>	<b>39.70</b>	<b>39.40</b>	<b>39.43</b>	<b>118.53</b>	<b>39.51</b>	<b>79.02</b>	<b>40.63</b>	<b>81.27</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>79.40</b>	<b>78.80</b>	<b>78.87</b>	<b>237.07</b>	<b>79.02</b>		<b>81.27</b>	

## ชุดที่ 4 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน						E2 : คะแนนหลังเรียน	
	กิจกรรมที่			รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	ร้อยละ
	1	2	3					
	50	50	50	150	50	100.00	50	100.00
1	32	36	39	107	35.67	71.33	44	88.00
2	32	35	39	106	35.33	70.67	41	82.00
3	43	41	41	125	41.67	83.33	44	88.00
4	32	35	37	104	34.67	69.33	40	80.00
5	41	37	42	120	40.00	80.00	43	86.00
6	34	32	40	106	35.33	70.67	41	82.00
7	43	42	40	125	41.67	83.33	42	84.00
8	43	42	41	126	42.00	84.00	43	86.00
9	41	39	36	116	38.67	77.33	40	80.00
10	35	39	43	117	39.00	78.00	39	78.00
11	34	35	35	104	34.67	69.33	36	72.00
12	42	37	40	119	39.67	79.33	42	84.00
13	42	41	43	126	42.00	84.00	45	90.00
14	42	40	42	124	41.33	82.67	45	90.00
15	35	37	39	111	37.00	74.00	42	84.00
16	40	42	40	122	40.67	81.33	43	86.00
17	46	43	41	130	43.33	86.67	44	88.00
18	46	44	43	133	44.33	88.67	44	88.00
19	45	40	37	122	40.67	81.33	44	88.00

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน						E2 : คะแนนหลังเรียน	
	กิจกรรมที่			รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	ร้อยละ
	1	2	3					
	50	50	50	150	50	100.00	50	100.00
20	39	38	39	116	38.67	77.33	41	82.00
21	46	43	38	127	42.33	84.67	44	88.00
22	32	37	39	108	36.00	72.00	43	86.00
23	42	42	38	122	40.67	81.33	42	84.00
24	42	44	37	123	41.00	82.00	44	88.00
25	32	38	36	106	35.33	70.67	33	66.00
26	32	39	39	110	36.67	73.33	43	86.00
27	38	41	39	118	39.33	78.67	41	82.00
28	36	41	41	118	39.33	78.67	40	80.00
29	36	37	37	110	36.67	73.33	40	80.00
30	41	45	42	128	42.67	85.33	43	86.00
<b>รวม</b>	<b>1164</b>	<b>1182</b>	<b>1183</b>	<b>3,529</b>	<b>1,176.33</b>	<b>2,352.67</b>	<b>1,256</b>	<b>2,512.00</b>
<b>เฉลี่ย</b>	<b>38.8</b>	<b>39.4</b>	<b>39.43</b>	<b>118</b>	<b>39.21</b>	<b>78.42</b>	<b>41.87</b>	<b>83.73</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>77.60</b>	<b>78.80</b>	<b>78.87</b>	<b>235.27</b>	<b>78.42</b>	<b>78.42</b>	<b>83.73</b>	<b>83.73</b>

ตาราง 23 แสดงผลการหาประสิทธิภาพคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนด้วยชุด  
กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง  
การวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียน 30 คน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	คะแนน	ประสิทธิภาพ			
		คะแนนผลงาน ระหว่างเรียน		คะแนนผลงาน หลังเรียน	
		$\bar{X}$	ร้อยละ	$\bar{X}$	ร้อยละ
ชุดที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น	50	38.74	77.49	40.33	80.67
ชุดที่ 2 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ	50	39.70	79.40	41.27	82.53
ชุดที่ 3 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้	50	39.51	79.02	40.63	81.27
ชุดที่ 4 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค	50	39.21	78.42	41.87	83.73
รวม		157.16	314.33	164.10	328.20
รวมเฉลี่ย		39.29	78.58	41.03	82.05
ประสิทธิภาพ E1/E2		78.58		82.05	

ภาคผนวก จ แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับจุดประสงค์  
 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส  
 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ  
 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินทักษะการปฏิบัติงานและผลงานศิลปะ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาการวัด  
 ต่อไปนี้ แล้วบันทึกผลลงใน แบบบันทึกคะแนนการประเมินผลงานทางศิลปะ

เกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ

ที่	รายการการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ	คะแนน
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน 25 คะแนน</b>		
1.	ความถูกต้องในการทำงาน	5
2.	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	5
3.	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	5
4.	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	5
5.	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	5
<b>ด้านผลงานศิลปะ 25 คะแนน</b>		
1.	เทคนิคการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา	5
2.	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	5
3.	ความคิดสร้างสรรค์	5
4.	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	5
5.	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	5
<b>รวม</b>		<b>50</b>

เกณฑ์การประเมินและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถทางศิลปะ

ที่	รายการการประเมิน	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงทักษะทางศิลปะ
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>		
1.	ความถูกต้องในการทำงาน	ทำงานได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด
2.	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	ใช้วัสดุอุปกรณ์การทำงานศิลปะได้อย่างคล่องแคล่ว
		ว่องไว แก้ไขปัญหาได้
3.	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมและปลอดภัย	เลือกใช้เครื่องมือทำงานศิลปะได้อย่างเหมาะสม และปลอดภัย
4.	การใช้เวลาเหมาะสม	สร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะได้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดให้ ลดขั้นตอนการทำงานได้
5.	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	มีการวางแผนการใช้วัสดุอุปกรณ์ทำงานศิลปะอย่างประหยัดและคุ้มค่า
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>		
1.	เทคนิคการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา	การใช้วัสดุอุปกรณ์แสดงเทคนิควิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างชัดเจน แม่นยำหรือชำนาญ ผลงานมีลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น-สี มีความถูกต้องของทิศทางแสง - เงา
2.	การจัดภาพ/องค์ประกอบศิลป์	การนำเอาองค์ประกอบทางทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดีเหมาะสม โดยคำนึงถึงหลักการจัดภาพ คือ เอกภาพ (Unity) ความสมดุล (Balance) จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis) ความกลมกลืน(Harmony) และจังหวะ (Rhythm) ทำให้งานศิลปะมีคุณค่าอย่างสูงสุด
3.	ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบผลงานใหม่มีความแปลกใหม่ หรือมีการดัดแปลงปรับปรุง ประยุกต์ เทคนิควิธีการให้ดีกว่าเดิม และแก้ไขปัญหาได้

ที่	รายการประเมิน	พฤติกรรมที่แสดงออกถึงทักษะทางศิลปะ
4.	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	ผลงานศิลปะมีความละเอียดอ่อน ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ สะอาด และมีความงามตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
5.	ความสอดคล้องของภาพ	มีอิสระความคิด ผสมผสาน เชื่อมโยง สื่อความหมายที่ซับซ้อน ได้อย่างรวดเร็วการ สอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด



### แบบประเมินงานศิลปะ

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินทักษะกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะโดยใช้เกณฑ์พิจารณาการวัดต่อไปนี้ แล้วบันทึกผลลงใน แบบบันทึกคะแนนการประเมินผลงานทางศิลปะ  
เกณฑ์การให้คะแนน

- |   |         |                      |
|---|---------|----------------------|
| 5 | หมายถึง | ปฏิบัติได้ดีมาก      |
| 4 | หมายถึง | ปฏิบัติได้ดี         |
| 3 | หมายถึง | ปฏิบัติได้ปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | ปฏิบัติได้น้อย       |
| 1 | หมายถึง | ปฏิบัติได้น้อยที่สุด |

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

ที่	รายการประเมิน	คะแนน					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>							
1.	ความถูกต้องในการทำงาน						
2.	ความคล่องแคล่วในการทำงาน						
3.	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย						
4.	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน						
5.	การใช้วัสดุอย่างประหยัด						
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>							
1.	เทคนิควิธีการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา						
2.	การจัดภาพ/องค์ประกอบ						
3.	ความคิดสร้างสรรค์						
4.	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน						
5.	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด						
	<b>รวม</b>						



**เกณฑ์ระดับคะแนนผลงานศิลปะ 50 คะแนน**

45 - 50	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้ดีมาก
35 - 44	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้ดี
25 - 34	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้ปานกลาง
15 - 24	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อย
1 - 14	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อยที่สุด



## แบบบันทึกคะแนนการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมิน										รวม	หมายเหตุ
		ด้านทักษะกระบวนการทำงาน					ด้านผลงานศิลปะ						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
		ความถูกต้องในการทำงาน	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	เลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมปลอดภัย	การใช้เวลาเหมาะสม	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	เทคนิควิธีการ/เส้น - แสงเงา	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ - ประณีต	ความสอดคล้องกับหัวข้อ		
		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
1													
2													
3													
.....													
	รวม												
	เฉลี่ย												

เกณฑ์ระดับคะแนนผลงานศิลปะ 50 คะแนน

- 45 - 50 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ดีมาก  
 35 - 44 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ดี  
 25 - 34 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้ปานกลาง  
 15 - 24 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้น้อย  
 1 - 14 คะแนน หมายถึง ปฏิบัติได้น้อยที่สุด

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

## แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับจุดประสงค์

### คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าแบบประเมินผลงานศิลปะแต่ละรายการมีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินผลงานศิลปะ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง กับผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง "คะแนนการพิจารณา" ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- + 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นมีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นมีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้
- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
		+1	0	-1
ด้านทักษะกระบวนการทำงาน				
1	ความถูกต้องในการทำงาน - ทำงานได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด			
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน - ใช้วัสดุอุปกรณ์การทำงานศิลปะได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว แก้ไขปัญหาได้			
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย - เลือกใช้เครื่องมือทำงานศิลปะได้อย่างเหมาะสม และปลอดภัย			
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน - สร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะได้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดให้ ลดขั้นตอนการทำงานได้			
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด - มีการวางแผนการใช้วัสดุอุปกรณ์ทำงานศิลปะอย่างประหยัด และคุ้มค่า			

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
		+1	0	-1
<b>ด้านผลงาน</b>				
1	<p>เทคนิคการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา</p> <p>- การใช้วัสดุอุปกรณ์แสดงเทคนิควิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างชัดเจน แม่นยำหรือชำนาญ ผลงานมีลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น-สี มีความถูกต้องของทิศทางแสง - เงา</p>			
2	<p>การจัดภาพ/องค์ประกอบศิลป์</p> <p>- การนำเอาองค์ประกอบทางทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดี เหมาะสม โดยคำนึงถึงหลักการจัดภาพ คือ เอกภาพ (Unity) ความสมดุล (Balance) จุดสนใจหรือการเน้น(Emphasis) ความกลมกลืน(Harmony) และจังหวะ (Rhythm) ทำให้งานศิลปะมีคุณค่าอย่างสูงสุด</p>			
3	<p>ความคิดสร้างสรรค์</p> <p>- รูปแบบผลงานใหม่มีความแปลกใหม่ หรือมีการดัดแปลงปรับปรุง ประยุกต์ เทคนิควิธีการให้ดีกว่าเดิม และแก้ไขปัญหาได้</p>			
4	<p>ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน</p> <p>- ผลงานศิลปะมีความละเอียดอ่อน ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ สะอาด และมีความงามตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์</p>			
5	<p>ความสอดคล้องของภาพ</p> <p>- มีอิสระความคิด ผสมผสาน เชื่อมโยง สื่อความหมายที่ซับซ้อน ได้อย่างรวดเร็วการ สอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด</p>			



(.....)

..... ผู้สอน และเรียน

- ..... 4.
- ..... 3.
- ..... 2.
- ..... 1.

ชื่อสอนและเรียน

ภาคผนวก ข ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับ  
จุดประสงค์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะ  
ปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถ  
ในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ตาราง 24 แสดงความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะกับจุดประสงค์ชุดกิจกรรม  
การเรียนรู้การสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง  
การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ สำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	เฉลี่ย	แปลค่า
		1	2	3			
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>							
1	ความถูกต้องในการทำงาน - ทำงานได้อย่างถูกต้อง สมบูรณ์ตาม เกณฑ์ที่กำหนด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน - ใช้วัสดุอุปกรณ์การทำงานศิลปะได้ อย่างคล่องแคล่วว่องไว แก้ไข ปัญหาได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และ ปลอดภัย - เลือกใช้เครื่องมือทำงานศิลปะได้ อย่างเหมาะสม และปลอดภัย	+1	0	+1	2	0.66	สอดคล้อง
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอน การทำงาน - สร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะได้ เหมาะสมกับเวลาที่กำหนดให้ ลด ขั้นตอนการทำงานได้	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

## ตาราง 24 (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			รวม	เฉลี่ย	แปลค่า
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่					
		1	2	3			
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด - มีการวางแผนการใช้วัสดุอุปกรณ์ทำงาน ศิลปะอย่างประหยัดและคุ้มค่า	0	+1	+1	2	0.66	สอดคล้อง
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>							
1	เทคนิคการ/ลักษณะความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา - การใช้วัสดุอุปกรณ์แสดงเทคนิควิธีการ สร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างชัดเจน แม่นยำหรือชำนาญ ผลงานมีลักษณะ ความสมบูรณ์ของเส้น-สี มีความถูกต้อง ของทิศทางแสง - เงา	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2	การจัดภาพ/องค์ประกอบศิลป์ - การนำเอาองค์ประกอบทางทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และ พื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจน เกิดความพอดี เหมาะสม โดยคำนึงถึง หลักการจัดภาพ คือ เอกภาพ (Unity) ความสมดุล (Balance) จุดสนใจหรือ การเน้น (Emphasis) ความกลมกลืน (Harmony) และจังหวะ (Rhythm) ทำ ให้งานศิลปะมีคุณค่าอย่างสูงสุด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

## ตาราง 24 (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	เฉลี่ย	แปลค่า
		1	2	3			
3	ความคิดสร้างสรรค์ - รูปแบบผลงานใหม่มีความแปลกใหม่ หรือมีการดัดแปลงปรับปรุง ประยุกต์ เทคนิควิธีการให้ดีกว่าเดิม แก้ไขปัญหา ได้	+1	0	+1	2	0.66	สอดคล้อง
4	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน - ผลงานศิลปะมีความละเอียดอ่อน ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างสมบูรณ์ สะอาด และมีความงามตามหลักการจัด องค์ประกอบศิลป์	+1	+1	0	2	0.66	สอดคล้อง
5	ความสอดคล้องของภาพ - มีอิสระความคิด ผสมผสาน เชื่อมโยง สื่อ ความหมายที่ซับซ้อน ได้อย่างรวดเร็ว การ สอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่ กำหนด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
	<b>รวม</b>	<b>+9</b>	<b>+8</b>	<b>+9</b>	<b>+26</b>	<b>8.64</b>	
	<b>เฉลี่ย</b>					<b>0.86</b>	<b>สอดคล้อง</b>



## ข้อเสนอแนะ

หัวข้อ	ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ	รายการแก้ไข
1. ด้านคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	ในคำชี้แจง ควรอธิบายบทบาทของครูผู้สอนให้ชัดเจน	ปรับแก้ในคำชี้แจงสำหรับครู ในส่วนบทบาทของครูผู้สอนให้ชัดเจนเข้าใจง่าย
2. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้	1. สารระการการเรียนรู้ควรมีรายละเอียดมากพอที่นักเรียนชั้น ม.3 จะเข้าใจเนื้อหาได้ดี 2. ควรระบุเวลาในการจัดกิจกรรม แต่ละขั้นตอนให้ชัดเจน	1. ปรับสารระการการเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาโดยศึกษารายละเอียดจากหนังสือเรียนทัศนศิลป์ชั้น ม.3 และคู่มือครูวิชาทัศนศิลป์ชั้น ม.3 2. กำหนดเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สอนแต่ละขั้นตอนไว้อย่างชัดเจน
3. ด้านสื่อการเรียนรู้	1. ควรอ้างอิงแหล่งที่มาของสื่อที่นักเรียนจะรู้จักและเข้าใจได้ง่าย ๆ 2. อุปกรณ์ที่นำมาทดลองควรเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียน และพบเห็นได้ทั่วไป 3. มีคำที่พิมพ์ผิด พิมพ์ตกหล่น	1. แก้ไขเพิ่มชื่อเครดิตเจ้าของผลงานด้วยคำที่นักเรียนเข้าใจง่าย ๆ 2. ปรับปรุงการใช้วัสดุอุปกรณ์ ในการทดลองให้เหมาะสมกับนักเรียน ให้มีเทคนิคที่หลากหลาย 3. ตรวจสอบแก้ไขคำให้ถูกต้อง
4. ด้านการวัดและประเมินผล	1. ตรวจสอบความสอดคล้องของ จุดประสงค์และแบบประเมินผลงานศิลปะระหว่างเรียนและหลังเรียนของชุดกิจกรรม	1. ปรับแก้ไขความสอดคล้องให้ตรงกับใน ใบกิจกรรม

ภาคผนวก ช ผลการประเมินชุดความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริงหลังเรียนด้วยชุด  
กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส

ตาราง 25 แสดงแสดงผลการประเมินชุดความสามารถในการวาดภาพเหมือนจริงของ  
หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะ  
ปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้าน  
การวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 32 คน

ชุดที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ												
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน								E2 : คะแนนหลังเรียน			
	กิจกรรมที่							รวมเฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	ร้อยละ	
	1	2	3	4	5	6	7					8
	50	50	50	50	50	50	50	350	50	100	50	100
1	43	38	35	38	35	35	41	265	37.86	75.71	41	82.00
2	36	34	36	34	36	37	41	254	36.29	72.57	42	84.00
3	41	43	34	39	36	32	43	268	38.29	76.57	44	88.00
4	40	35	45	35	36	45	39	275	39.29	78.57	46	92.00
5	36	41	45	35	36	44	39	276	39.43	78.86	46	92.00
6	35	41	34	35	34	41	35	255	36.43	72.86	41	82.00
7	35	35	45	42	39	44	37	277	39.57	79.14	45	90.00
8	48	36	37	38	41	47	47	294	42.00	84.00	47	94.00
9	36	35	40	36	42	41	42	272	38.86	77.71	44	88.00
10	37	45	34	34	34	36	35	255	36.43	72.86	45	90.00
11	35	35	34	34	36	35	35	244	34.86	69.71	38	76.00

**รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ**

เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน							E2 : คะแนนหลังเรียน				
	กิจกรรมที่							รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7					
	50	50	50	50	50	50	50	350	50	100	50	100
12	36	35	43	35	36	38	35	258	36.86	73.71	40	80.00
13	49	49	49	44	43	48	48	330	47.14	94.29	48	96.00
14	41	49	49	45	43	48	47	322	46.00	92.00	48	96.00
15	36	35	34	29	34	28	36	232	33.14	66.29	38	76.00
16	41	34	40	45	44	48	37	289	41.29	82.57	48	96.00
17	47	45	39	43	43	43	41	301	43.00	86.00	46	92.00
18	47	41	35	43	43	41	43	293	41.86	83.71	46	92.00
19	35	35	34	34	35	35	35	243	34.71	69.43	38	76.00
20	44	35	34	45	45	36	35	274	39.14	78.29	46	92.00
21	49	49	48	48	48	48	49	339	48.43	96.86	49	98.00
22	36	47	36	35	35	44	46	279	39.86	79.71	47	94.00
23	35	46	46	47	39	43	45	301	43.00	86.00	46	92.00
24	34	41	46	42	43	41	44	291	41.57	83.14	46	92.00
25	45	41	35	44	47	39	37	288	41.14	82.29	46	92.00
26	35	35	44	34	35	39	39	261	37.29	74.57	45	90.00
27	35	39	47	34	35	39	44	273	39.00	78.00	46	92.00
28	35	35	46	34	35	35	43	263	37.57	75.14	46	92.00
29	36	35	35	35	35	35	40	251	35.86	71.71	44	88.00
30	45	44	42	44	46	44	46	311	44.43	88.86	48	96.00

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ												
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน							E2 : คะแนนหลังเรียน				
	กิจกรรมที่							รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่	ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7					
	50	50	50	50	50	50	50	350	50	100	50	100
31	45	44	45	44	45	43	44	310	44.29	88.57	47	94.00
32	42	45	44	44	44	44	45	308	44.00	88.00	46	92.00
รวม	1,270	1,277	1,290	1,248	1,258	1,296	1,313	8,952	1,278.86	2,557.71	1,433	2,866.00
เฉลี่ย	39.69	39.91	40.31	39.00	39.31	40.50	41.03	279.75	39.96	79.93	44.78	89.56
ร้อยละ	79.38	79.81	80.63	78.00	78.63	81.00	82.06	79.93	79.93	79.93	89.56	89.56

## ชุดที่ 2 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน					E2 : คะแนนหลังเรียน		
	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่ 4	ร้อยละ
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
1	40	43	40	123	41.00	82.00	44	88.00
2	42	40	39	121	40.33	80.67	37	74.00
3	35	40	41	116	38.67	77.33	43	86.00
4	35	40	41	116	38.67	77.33	42	84.00
5	35	41	39	115	38.33	76.67	44	88.00
6	34	41	36	111	37.00	74.00	44	88.00
7	46	40	42	128	42.67	85.33	45	90.00
8	46	45	44	135	45.00	90.00	49	98.00
9	36	41	40	117	39.00	78.00	42	84.00
10	36	36	35	107	35.67	71.33	34	68.00
11	36	35	30	101	33.67	67.33	30	60.00
12	42	35	41	118	39.33	78.67	34	68.00
13	45	43	44	132	44.00	88.00	48	96.00
14	45	42	43	130	43.33	86.67	48	96.00
15	34	34	33	101	33.67	67.33	30	60.00
16	42	42	42	126	42.00	84.00	38	76.00
17	41	41	41	123	41.00	82.00	43	86.00
18	42	41	41	124	41.33	82.67	43	86.00
19	36	36	35	107	35.67	71.33	33	66.00

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน						E2 : คะแนนหลังเรียน	
	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่ 4	ร้อยละ
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
20	36	40	35	111	37.00	74.00	34	68.00
21	43	44	44	131	43.67	87.33	48	96.00
22	42	41	41	124	41.33	82.67	45	90.00
23	42	38	40	120	40.00	80.00	44	88.00
24	42	38	39	119	39.67	79.33	44	88.00
25	37	40	40	117	39.00	78.00	31	62.00
26	42	39	42	123	41.00	82.00	44	88.00
27	41	39	39	119	39.67	79.33	43	86.00
28	39	39	38	116	38.67	77.33	44	88.00
29	38	40	39	117	39.00	78.00	44	88.00
30	44	41	40	125	41.67	83.33	46	92.00
31	42	41	44	127	42.33	84.67	47	94.00
32	40	42	45	127	42.33	84.67	45	90.00
<b>รวม</b>	<b>1,276</b>	<b>1,278</b>	<b>1,273</b>	<b>3,827</b>	<b>1,275.67</b>	<b>2,551.33</b>	<b>1,330.00</b>	<b>2,660.00</b>
<b>เฉลี่ย</b>	<b>39.88</b>	<b>39.94</b>	<b>39.78</b>	<b>119.59</b>	<b>39.86</b>	<b>79.73</b>	<b>41.56</b>	<b>83.13</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>79.75</b>	<b>79.88</b>	<b>79.56</b>		<b>79.73</b>		<b>83.13</b>	

## ชุดที่ 3 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน						E2 : คะแนนหลังเรียน	
	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่ 4	ร้อยละ
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
1	39	39	39	117	39.00	78.00	40	80.00
2	35	38	37	110	36.67	73.33	38	76.00
3	37	40	45	122	40.67	81.33	42	84.00
4	43	39	42	124	41.33	82.67	42	84.00
5	37	40	42	119	39.67	79.33	44	88.00
6	38	39	32	109	36.33	72.67	39	78.00
7	47	43	44	134	44.67	89.33	44	88.00
8	49	44	43	136	45.33	90.67	44	88.00
9	47	37	39	123	41.00	82.00	37	74.00
10	34	36	38	108	36.00	72.00	39	78.00
11	26	36	37	99	33.00	66.00	36	72.00
12	29	38	35	102	34.00	68.00	37	74.00
13	46	44	44	134	44.67	89.33	45	90.00
14	48	46	45	139	46.33	92.67	41	82.00
15	27	34	31	92	30.67	61.33	36	72.00
16	41	42	45	128	42.67	85.33	38	76.00
17	43	41	46	130	43.33	86.67	39	78.00
18	45	42	45	132	44.00	88.00	42	84.00
19	30	36	34	100	33.33	66.67	38	76.00

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน					E2 : คะแนนหลังเรียน		
	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่ 4	ร้อยละ
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
20	30	40	37	107	35.67	71.33	42	84.00
21	49	40	41	130	43.33	86.67	44	88.00
22	43	39	40	122	40.67	81.33	46	92.00
23	41	40	40	121	40.33	80.67	39	78.00
24	42	40	40	122	40.67	81.33	42	84.00
25	39	37	35	111	37.00	74.00	39	78.00
26	39	37	37	113	37.67	75.33	42	84.00
27	39	44	33	116	38.67	77.33	41	82.00
28	39	35	40	114	38.00	76.00	41	82.00
29	40	35	38	113	37.67	75.33	41	82.00
30	49	41	39	129	43.00	86.00	41	82.00
31	45	44	46	135	45.00	90.00	47	94.00
32	42	44	46	132	44.00	88.00	47	94.00
<b>รวม</b>	<b>1,278</b>	<b>1,270</b>	<b>1,275</b>	<b>3,823</b>	<b>1,185.33</b>	<b>2,370.67</b>	<b>1,313.00</b>	<b>2,626.00</b>
<b>เฉลี่ย</b>	<b>39.94</b>	<b>39.69</b>	<b>39.84</b>	<b>119.47</b>	<b>37.04</b>	<b>74.08</b>	<b>41.03</b>	<b>82.06</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>79.88</b>	<b>79.38</b>	<b>79.69</b>		<b>74.08</b>		<b>82.06</b>	



## ชุดที่ 4 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน					E2 : คะแนนหลังเรียน		
	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่ 4	ร้อยละ
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
1	32	36	39	107	35.67	71.33	44	88.00
2	32	35	39	106	35.33	70.67	41	82.00
3	43	41	41	125	41.67	83.33	44	88.00
4	32	35	37	104	34.67	69.33	40	80.00
5	41	37	42	120	40.00	80.00	43	86.00
6	34	32	40	106	35.33	70.67	41	82.00
7	43	42	40	125	41.67	83.33	42	84.00
8	43	42	41	126	42.00	84.00	43	86.00
9	41	39	36	116	38.67	77.33	40	80.00
10	35	39	43	117	39.00	78.00	39	78.00
11	34	35	35	104	34.67	69.33	36	72.00
12	42	37	40	119	39.67	79.33	42	84.00
13	42	41	43	126	42.00	84.00	45	90.00
14	42	40	42	124	41.33	82.67	45	90.00
15	35	37	39	111	37.00	74.00	42	84.00
16	40	42	40	122	40.67	81.33	43	86.00
17	46	43	41	130	43.33	86.67	44	88.00
18	46	44	43	133	44.33	88.67	44	88.00
19	45	40	37	122	40.67	81.33	44	88.00

รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ								
เลขที่	E1 : คะแนนระหว่างเรียน					E2 : คะแนนหลังเรียน		
	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	รวม	เฉลี่ย	ร้อยละ	กิจกรรมที่ 4	ร้อยละ
	50	50	50	150	50.00	100.00	50	100.00
20	39	38	39	116	38.67	77.33	41	82.00
21	46	43	38	127	42.33	84.67	44	88.00
22	32	37	39	108	36.00	72.00	43	86.00
23	42	42	38	122	40.67	81.33	42	84.00
24	42	44	37	123	41.00	82.00	44	88.00
25	32	38	36	106	35.33	70.67	33	66.00
26	32	39	39	110	36.67	73.33	43	86.00
27	38	41	39	118	39.33	78.67	41	82.00
28	36	41	41	118	39.33	78.67	40	80.00
29	36	37	37	110	36.67	73.33	40	80.00
30	41	45	42	128	42.67	85.33	43	86.00
31	40	44	42	126	42.00	84.00	45	90.00
32	42	43	44	129	43.00	86.00	45	90.00
รวม	1246	1182	1269	3,784	1,261.33	2,522.67	1,346	2,692.00
เฉลี่ย	38.94	36.94	39.66	118.25	39.42	78.83	42.06	84.13
ร้อยละ	77.88	73.88	79.31		78.83		84.13	

ภาคผนวก ฅ ค่าเฉลี่ยและร้อยละของผลการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพในผลงานศิลปะจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้  
ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพ  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 32 คน

ตาราง 26 แสดงค่าเฉลี่ยและร้อยละของผลการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพในผลงานศิลปะจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้  
ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียน 32 คน

ชุดที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น

ที่	รายการ	คะแนนความสามารถด้านการวาดภาพ / ชิ้นงานระหว่างเรียน								รวม	$\bar{X}$	ร้อยละ
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>												
1	ความถูกต้องในการทำงาน	3.06	4.06	3.88	3.78	4.06	3.94	4.13	3.75	30.66	3.83	76.65
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	4.06	4.06	4.38	4.03	4.16	4.38	4.53	3.75	33.35	4.17	83.38
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	4.03	4.94	4.00	4.94	4.94	4.31	4.44	4.66	36.26	4.53	90.65
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	3.06	4.00	3.50	4.06	3.50	3.72	3.75	3.75	29.34	3.67	73.35
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	3.72	3.56	3.50	3.59	4.00	3.75	3.69	3.75	29.56	3.70	73.90

ตาราง 26 (ต่อ)

ที่	รายการ	คะแนนความสามารถด้านการวาดภาพ / ชิ้นงานระหว่างเรียน										ร้อยละ
		1	2	3	4	5	6	7	8	รวม	$\bar{X}$	
		5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>												
6	เทคนิคการ/ความสมบูรณ์ของเส้น แสงเงา	4.06	3.69	3.94	4.06	4.06	4.06	4.06	3.84	31.77	3.97	79.43
7	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	4.03	3.75	4.13	4.22	4.31	4.22	4.25	4.00	32.91	4.11	82.28
8	ความคิดสร้างสรรค์	3.09	2.81	3.53	3.06	3.50	3.41	3.34	2.81	25.55	3.19	63.88
9	ความสมบูรณ์ ความเป็นศิลปะของชิ้นงาน	3.47	3.50	3.97	4.00	4.03	3.91	4.00	3.75	30.63	3.83	76.58
10	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	3.50	3.41	3.69	4.03	4.00	3.88	4.00	3.75	30.26	3.78	75.65
	<b>รวม</b>	<b>36.08</b>	<b>37.78</b>	<b>38.52</b>	<b>39.77</b>	<b>40.56</b>	<b>39.58</b>	<b>40.19</b>	<b>37.81</b>	<b>310.29</b>	<b>38.79</b>	<b>775.73</b>
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>3.61</b>	<b>3.78</b>	<b>3.85</b>	<b>3.98</b>	<b>4.06</b>	<b>3.96</b>	<b>4.02</b>	<b>3.78</b>	<b>31.03</b>	<b>3.88</b>	<b>77.57</b>

ชุดที่ 2 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

ที่	รายการ	คะแนนความสามารถด้านการวาดภาพ / ชิ้นงานระหว่างเรียน						ร้อยละ
		1	2	3	4	รวม	$\bar{X}$	
		5	5	5	5	40	5	
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>								
1	ความถูกต้องในการทำงาน	3.75	3.75	3.84	3.72	15.06	3.77	75.30
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	4.50	4.03	4.16	4.47	17.16	4.29	85.80
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	4.50	4.75	4.59	4.34	18.18	4.55	90.90
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	3.69	3.91	3.94	3.22	14.76	3.69	73.80
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	3.91	3.47	3.75	4.22	15.35	3.84	76.75
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>								
6	เทคนิคการ/ความสมบูรณ์ของเส้น แสงเงา	3.91	4.31	4.09	4.31	16.62	4.16	83.10
7	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	4.50	4.56	4.31	4.44	17.81	4.45	89.05
8	ความคิดสร้างสรรค์	3.09	3.06	3.06	3.09	12.30	3.08	61.50
9	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	3.97	3.97	3.97	3.59	15.50	3.88	77.50
10	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	4.06	4.13	4.03	3.66	15.88	3.97	79.40
	<b>รวม</b>	39.88	39.94	39.74	39.06	158.62	39.66	793.10
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	3.99	3.99	3.97	3.91	15.86	3.97	79.31

ชุดที่ 3 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้

ที่	รายการ	คะแนนความสามารถด้านการวาดภาพ / ชิ้นงานระหว่างเรียน						
		1	2	3	4	รวม	$\bar{X}$	ร้อยละ
		5	5	5	5	40	5	
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>								
1	ความถูกต้องในการทำงาน	4.03	3.88	4.00	3.88	15.79	3.95	78.95
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	4.28	4.53	4.44	4.78	18.03	4.51	90.15
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	4.28	4.09	4.38	4.28	17.03	4.26	85.15
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	3.72	3.72	3.38	3.34	14.16	3.54	70.80
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	3.78	3.31	3.81	3.81	14.71	3.68	73.55
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>								
6	เทคนิคการ/ความสมบูรณ์ของเส้น แสงเงา	4.06	4.22	4.25	4.56	17.09	4.27	85.45
7	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	4.31	4.59	4.34	4.81	18.05	4.51	90.25
8	ความคิดสร้างสรรค์	3.34	3.06	3.06	3.28	12.74	3.19	63.70
9	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	4.03	4.16	4.06	4.09	16.34	4.09	81.70
10	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	4.09	4.13	4.13	4.16	16.51	4.13	82.55
	<b>รวม</b>	<b>39.92</b>	<b>39.69</b>	<b>39.85</b>	<b>40.99</b>	<b>160.45</b>	<b>40.11</b>	<b>802.25</b>
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>3.99</b>	<b>3.97</b>	<b>3.99</b>	<b>4.10</b>	<b>16.05</b>	<b>4.01</b>	<b>80.23</b>

ชุดที่ 4 เรื่องการวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค

ที่	รายการ	คะแนนความสามารถด้านการวาดภาพ/ชิ้นงานระหว่างเรียน						
		1	2	3	4	รวม	$\bar{X}$	ร้อยละ
		5	5	5	5	40	5	
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>								
1	ความถูกต้องในการทำงาน	3.66	3.50	3.59	3.97	14.72	3.68	73.60
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	4.44	4.41	4.00	4.00	16.85	4.21	84.25
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	4.09	4.59	4.34	4.91	17.93	4.48	89.65
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	3.56	3.50	3.47	4.03	14.56	3.64	72.80
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	3.63	3.50	3.91	4.09	15.13	3.78	75.65
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>								
6	เทคนิคการ/ความสมบูรณ์ของเส้น แสงเงา	3.94	4.00	4.19	4.22	16.35	4.09	81.75
7	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	4.19	4.59	4.75	4.66	18.19	4.55	90.95
8	ความคิดสร้างสรรค์	3.53	3.22	3.16	3.66	13.57	3.39	67.85
9	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	4.09	4.06	4.19	4.19	16.53	4.13	82.65
10	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	3.81	4.28	4.06	4.34	16.49	4.12	82.45
	<b>รวม</b>	<b>38.94</b>	<b>39.65</b>	<b>39.66</b>	<b>42.07</b>	<b>160.32</b>	<b>40.08</b>	<b>801.60</b>
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>3.89</b>	<b>3.97</b>	<b>3.97</b>	<b>4.21</b>	<b>16.03</b>	<b>4.01</b>	<b>80.16</b>

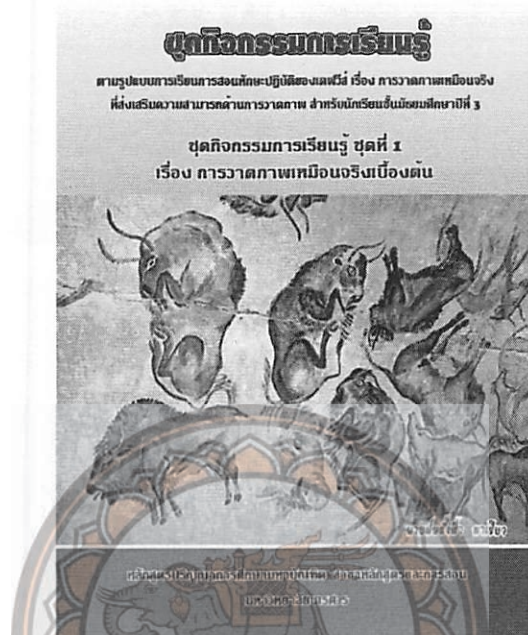
ตาราง 27 แสดงผลรวมการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพในผลงานศิลปะจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถในการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้น ม.3

ที่	รายการ	คะแนนความสามารถด้านการวาดภาพ						ระดับความ สามารถด้าน การวาดภาพ	
		ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3	ชุดที่ 4	รวม	$\bar{X}$		S.D.
		5	5	5	5	20			
<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>									
1	ความถูกต้องในการทำงาน	3.83	3.77	3.95	3.68	15.23	3.81	0.11	ปฏิบัติได้ดี
2	ความคล่องแคล่วในการทำงาน	4.17	4.29	4.51	4.21	17.18	4.30	0.15	ปฏิบัติได้ดี
3	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย	4.53	4.55	4.26	4.48	17.82	4.46	0.13	ปฏิบัติได้ดีมาก
4	การใช้เวลาเหมาะสม/การลดขั้นตอนการทำงาน	3.67	3.69	3.54	3.64	14.54	3.64	0.07	ปฏิบัติได้ดี
5	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	3.70	3.84	3.68	3.78	15.00	3.75	0.07	ปฏิบัติได้ดี
<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>									
6	เทคนิคการ/ความสมบูรณ์ของเส้น แสงเงา	3.97	4.16	4.27	4.09	16.49	4.12	0.13	ปฏิบัติได้ดี
7	การจัดภาพองค์ประกอบ	4.11	4.45	4.51	4.55	17.62	4.41	0.20	ปฏิบัติได้ดี
8	ความคิดสร้างสรรค์	3.19	3.08	3.19	3.39	12.85	3.21	0.13	ปฏิบัติได้ดี
9	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	3.83	3.88	4.09	4.13	15.93	3.98	0.15	ปฏิบัติได้ดี
10	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด	3.78	3.67	4.13	4.12	15.70	3.93	0.24	ปฏิบัติได้ดี
	<b>รวม</b>	38.78	39.38	40.13	40.07	158.36	39.59	0.64	
	<b>รวมเฉลี่ย</b>	3.88	3.94	4.01	4.01	15.84	3.96	0.06	ปฏิบัติได้ดี

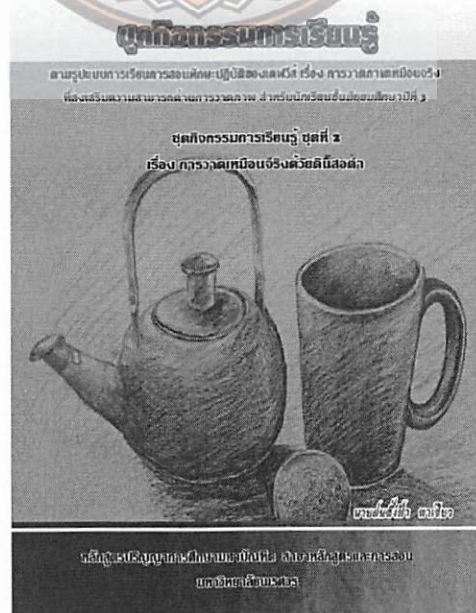


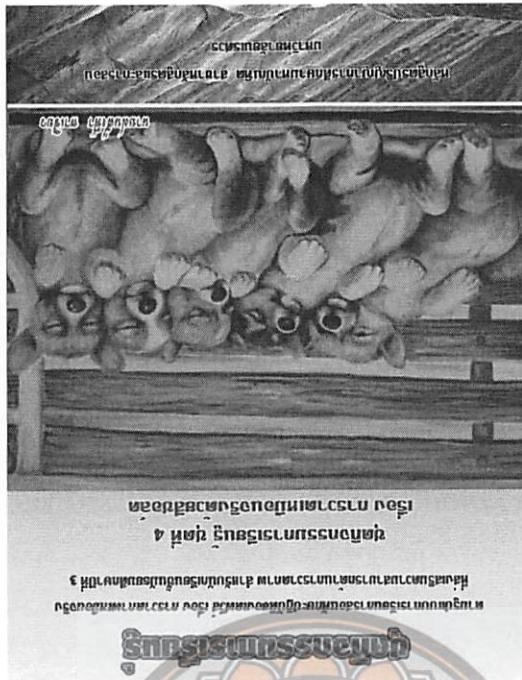
## ภาคผนวก ญ ปกติตัวอย่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

### ชุดที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น



### ชุดที่ 2 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ





**មន្ត្រីរាជធានីភ្នំពេញ ២០១៧  
១ អ្នករៀន រដ្ឋបាលបណ្ណាល័យ**

៖ អ្នករៀនបណ្ណាល័យភ្នំពេញ ២០១៧ គឺជាមន្ត្រីរាជធានីភ្នំពេញ ដែលមានបទពិសោធន៍ និងជំនាញខ្ពស់ ក្នុងការងាររដ្ឋបាលបណ្ណាល័យ

**វិញ្ញាបនបត្របណ្ណាល័យ**

ឆ្នាំ ២០១៧ លេខ ៤ អង្គការ ១២៧ ២០១៧



**ប្រឹក្សាមន្ត្រីរាជធានីភ្នំពេញ ២០១៧  
២ អ្នករៀន រដ្ឋបាលបណ្ណាល័យ**

៖ អ្នករៀនបណ្ណាល័យភ្នំពេញ ២០១៧ គឺជាមន្ត្រីរាជធានីភ្នំពេញ ដែលមានបទពិសោធន៍ និងជំនាញខ្ពស់ ក្នុងការងាររដ្ឋបាលបណ្ណាល័យ

**វិញ្ញាបនបត្របណ្ណាល័យ**

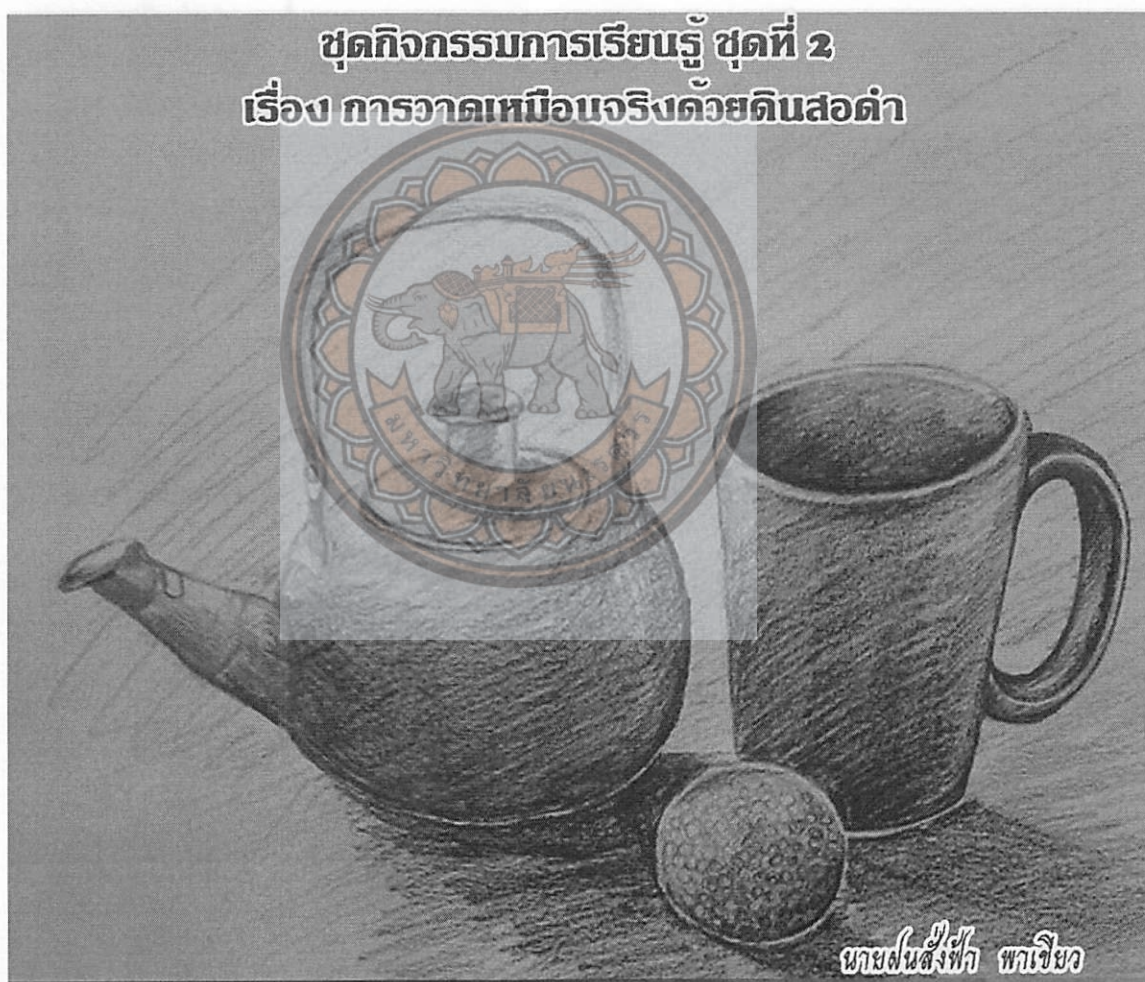
ឆ្នាំ ២០១៧ លេខ ៣ អង្គការ ១២៧ ២០១៧

ภาคผนวก ฎ ตัวอย่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

## คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้<sup>๑</sup>

ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดฟวิส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง  
ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ ๒  
เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ



กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนพิชัย อำเภอพิชัย จังหวัดอุดรธานี  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๓๑

ឧបទ្វីបកម្ពុជានិរតី  
ក្រុងសៀមរាប ២០១៧



ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា  
ឧបទ្វីបកម្ពុជានិរតី ២

## คำนำ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ชุดนี้ประกอบไปด้วยองค์ประกอบดังนี้ คือ รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส คู่มือการใช้ชุดการจัดการเรียนการสอน ใบความรู้ ใบกิจกรรม สื่อของจริง และวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งครูควรศึกษาให้เข้าใจชัดเจน เพื่อจะสามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้จัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้จัดทำชุดกิจกรรมหวังว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้จะสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการสอนได้เป็นอย่างดี โดยครูมีบทบาทหน้าที่เอื้ออำนวยความสะดวก จัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์การเรียนรู้ สนับสนุนให้นักเรียนมีโอกาสฝึกปฏิบัติงานสร้างสรรค์ทางศิลปะทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพ และสามารถสร้างองค์ความรู้การวาดภาพเหมือนจริง ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ทำให้ทราบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทันที

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการพัฒนานวัตกรรม และผู้เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่กรุณาตรวจสอบชุดกิจกรรม พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปรับปรุงให้ชุดกิจกรรมมีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

นายฝนสังฟ้า พาเขียว

**สารบัญ**

<b>เรื่อง</b>	<b>หน้า</b>
1 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส	1
2 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ 2 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ	2
3 ไบความรู้	26
ไบความรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ	26
4 ไบกิจกรรม	27
ไบกิจกรรมที่ 1 การฝึกการฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป	27
ไบกิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง	29
ไบกิจกรรมที่ 3 เทคนิคการวาดเส้น	30
ไบกิจกรรมที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง	32
5 สื่อของจริง วัสดุ อุปกรณ์	34
6 บรรณานุกรม	34



**รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์**  
(Davie's Instructional Model for Psychomotor Domain)

**ทฤษฎี / หลักการ / แนวคิดของรูปแบบ**

เดวีส์ (ทศนา เขมณี. 2545 : 244- 245 ; อ้างอิงจาก เดวีส์, 1971 : 50 – 56) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ว่า ทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อยๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อยๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันไปเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ดีและรวดเร็วยิ่งขึ้น

**วัตถุประสงค์ของรูปแบบ**

รูปแบบนี้มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะที่ประกอบด้วยทักษะย่อยจำนวนมาก

**กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ**

**ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ**

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ทักษะหรือการกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนดูนั้น จะต้องเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ไม่ซ้ำหรือเร็วเกินปกติ ก่อนการสาธิต ครูควรให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ควรชี้แนะจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในการสังเกต

**ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย**

เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อยๆ หรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อยๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปที่ละส่วนอย่างช้าๆ

### ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

ครูผู้สอนควรให้คำชี้แนะ และช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนทำได้ เมื่อได้แล้วผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไป และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนทำได้ ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน

### ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ

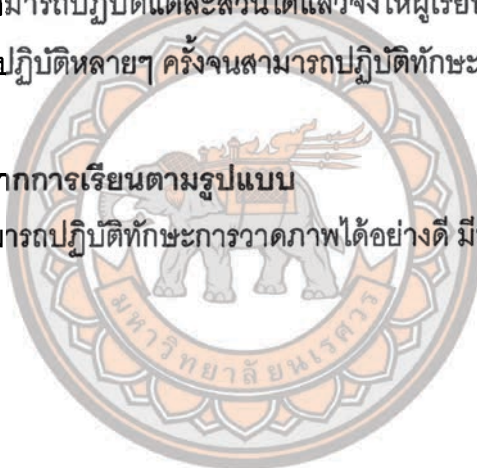
เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจจะแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนนั้นทำงานได้ดีขึ้น เช่น ทำได้ประณีตสวยงามขึ้น ทำได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้น หรือสิ้นเปลืองน้อยลง เป็นต้น

### ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์

เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้วจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยๆ ต่อเนื่องกัน ตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้งจนสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

**ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ**

ผู้เรียนจะสามารถปฏิบัติทักษะการวาดภาพได้ดี มีประสิทธิภาพ





### คำชี้แจงสำหรับครู

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใช้ประกอบการสอนรายวิชาเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วยชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ 4 ชุดกิจกรรม ดังนี้

ชุดที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น	7	ชั่วโมง
ชุดที่ 2 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ	3	ชั่วโมง
ชุดที่ 3 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้	3	ชั่วโมง
ชุดที่ 4 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค	3	ชั่วโมง

### ข้อปฏิบัติในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้นักเรียนดำเนินการเรียนรู้ บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้และมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอน ควรดำเนินการดังนี้

#### 1. ชั้นเตรียมการสอน

1.1 ศึกษาคำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรมให้เข้าใจก่อนอย่างละเอียดรอบคอบ

1.2 ศึกษาสาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะสอน และขั้นตอนต่างๆ ใน

แผนการจัดการเรียนรู้ให้เข้าใจชัดเจนเสียก่อน

1.3 ตรวจสอบอุปกรณ์ต่างๆ ในชุดกิจกรรมว่ามีครบตามที่ระบุไว้หรือไม่ อยู่ในสภาพใช้งานได้หรือไม่ ถ้าชำรุดควรนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้

1.4 จัดเตรียมสื่อของจริง และวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ให้เป็นไปตามลำดับการใช้

ก่อนหลัง

## 2. ชั้นสอน

2.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส มีอยู่ 5 ชั้น คือ

### ชั้นที่ 1 ชั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ

ชั้นนี้เป็นชั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ทักษะหรือการกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนดูนั้น จะต้องเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ไม่ช้าหรือเร็วเกินไปกติก ก่อนการสาธิต ครูควรให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ควรชี้แนะจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในการสังเกต

### ชั้นที่ 2 ชั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อยๆ หรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อยๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปที่ละส่วนอย่างช้าๆ โดยให้ฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมย่อยของชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

### ชั้นที่ 3 ชั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย

ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือการแสดงแบบอย่างให้ดู หากติดขัดจุดใด ผู้สอนควรให้คำชี้แนะ และช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนทำได้ เมื่อได้แล้วผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไป และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนทำได้ ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน ตามลำดับขั้นตอนในชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์

### ชั้นที่ 4 ชั้นให้เทคนิควิธีการ

เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจจะแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนนั้นทำงานได้ดีขึ้น ซึ่งมีรายละเอียดในชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์กิจกรรมย่อยในแต่ละชุด เช่น ทำได้ประณีตสวยงามขึ้น ทำได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้น หรือสิ้นเปลืองน้อยลง เป็นต้น

### ชั้นที่ 5 ชั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์

การเชื่อมโยงทักษะย่อยๆ ของกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้วจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยๆ ต่อเนื่องกัน ตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้งจนสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ และมีการถ่ายทอดการรับรู้ ประสบการณ์ จินตนาการสร้างสรรค์เป็นผลงานทางทัศนศิลป์ได้ตามความถนัดและมีความอิสระทางความคิดและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่นๆ

2.2 ขณะที่ผู้เรียนทำกิจกรรมครูควรคอยดูแล ให้คำแนะนำสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาข้อสงสัยในการลงมือปฏิบัติงานกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ

และมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานทางทัศนศิลป์ และสามารถบอก อธิบายความรู้ที่ได้รับ รวมถึงลำดับขั้นตอนกระบวนการทำงานกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ได้

### 3. ชั้นหลังสอน

3.1 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติงานกิจกรรมสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ ครูควรให้ผู้เรียนได้ร่วมตรวจสอบ และเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยเพื่อสะดวกในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

3.2 ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันตรวจประเมินผลงานจากกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชุดกิจกรรม โดยใช้แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ เก็บรวบรวมผลงานนักเรียนและคะแนนจากการประเมินต่างๆ ให้เป็นระบบ

#### สิ่งที่ครูต้องเตรียม

ครูจะต้องเตรียมสื่อการสอนให้ครบตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชุดการสอน ชุดที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น
2. สื่อของจริง หุ่นนิ่ง หรือผลิตสื่อจากกระดาษ
  1. รูปทรงกลม เช่นลูกบอล ขนาดต่างๆ
  2. รูปทรงกระบอก เช่นกระป๋องนม
  3. รูปทรงกรวย รูปทรงพีระมิด
  4. รูปทรงสี่เหลี่ยม หรือกล่องกระดาษ
  5. มังคุด กล้วยน้ำหว่า หรือผลไม้ตามฤดูกาล
  6. เครื่องปั้นดินเผา หรือวัตถุสิ่งของที่วางภายในห้องถื่น
3. ภาพผลงานสำเร็จและ วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

### คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

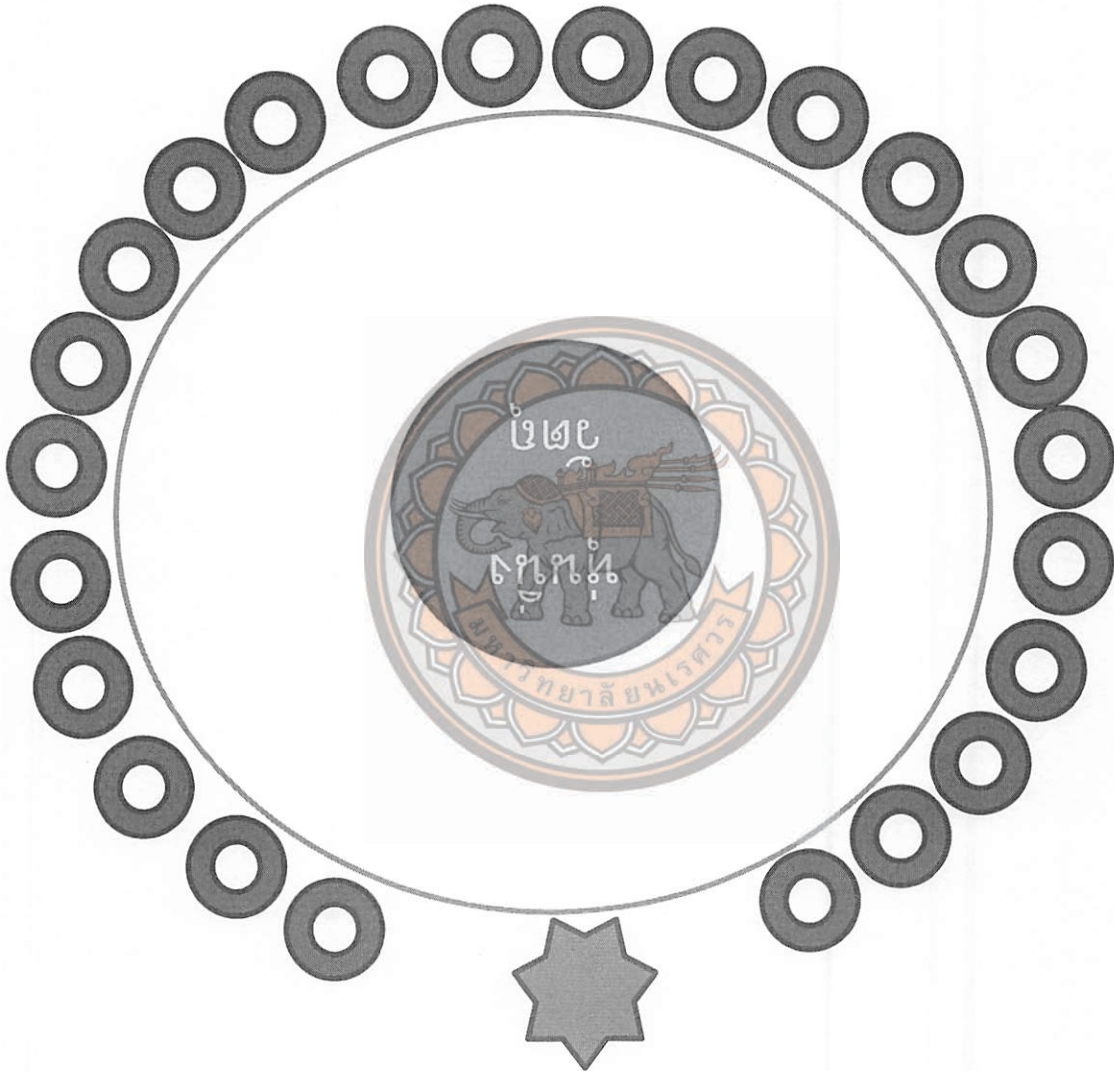
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริง ที่ส่งเสริมความสามารถด้านการวาดภาพสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดนักเรียนควรปฏิบัติตามคำชี้แจงต่อไปนี้

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น ใช้เวลา 7 ชั่วโมง
2. ศึกษาใบความรู้ เนื้อหา ใบกิจกรรม เรียนรู้จากการสาธิตการลงมือปฏิบัติงานศิลปะด้วยความสนใจ ใฝ่เรียนรู้
3. นักเรียนปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนของบัตรกิจกรรมที่ 1- 8 และฟังคำแนะนำจากครู
4. เตรียมวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือในการวาดภาพตาม คำสั่งให้พร้อมใช้งานอยู่เสมอ
5. ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพอย่างระมัดระวัง โดยคำนึงถึงความปลอดภัยให้มากที่สุด
6. หลังจากการปฏิบัติตามกิจกรรมแล้ว นักเรียนต้องทำความสะอาด และจัดเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

កង្កែប =



កង្កែប =



២២២ស្រីស្រីស្រីស្រី

កង្កែបកង្កែបកង្កែប

## โครงสร้างรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วิชาจิตรกรรม ประเภทรายวิชาเพิ่มเติม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความเป็นมาของการเขียนภาพมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ การวาดเส้น ระบายสี จากประสบการณ์ การรับรู้ การสังเกตรูปลักษณะทางทัศนธาตุ และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการเขียนภาพ เหมือนจริงเบื้องต้น โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ คือ การนำเอาทัศนธาตุ มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดี เหมาะสม ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่าอย่างสูงสุด ด้วยหลักเกณฑ์ประกอบด้วยหลักเกณฑ์ความงาม หลักเอกภาพ ความสมดุล การสร้างจุดสนใจหรือการเน้น ความกลมกลืน จังหวะ และปฏิบัติงานเขียนภาพเหมือนจริง การร่างภาพโครงร่าง แสดง แสง เงา ตามสัดส่วน ด้วยดินสอดำ ดินสอสี และสีชอล์ก ให้เหมือนแบบได้

### ผลการเรียนรู้ /จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกอธิบายความเป็นมาการวาดภาพเหมือนจริงได้
2. บอกอธิบาย เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพเหมือนจริงเบื้องต้นได้
3. สามารถฝึกปฏิบัติการลากเส้นร่างภาพวาดภาพเหมือนจริง แสดงแสง เงา โดยคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้
4. สามารถฝึกปฏิบัติการวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสี และ สีชอล์กได้

### เนื้อหาสาระ

- |                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| 1. การเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น | 7 ชั่วโมง |
| 2. การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ    | 3 ชั่วโมง |
| 3. การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอสีไม้ | 3 ชั่วโมง |
| 4. การวาดเหมือนจริงด้วยสีชอล์ค    | 3 ชั่วโมง |

**ชุดกิจกรรมการเรียนรู้**  
**ชุดที่ 2**  
**เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ**

ผลการเรียนรู้	เนื้อหา	เวลา/ชั่วโมง
1. สามารถฝึกปฏิบัติลากเส้นร่างภาพ แสดง แสง เงา และปฏิบัติงานวาด ภาพเหมือนจริงได้ 2. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติการ วาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสีและ สีชอล์กได้	<b>การวาดภาพเหมือนจริงด้วย ดินสอดำ</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การร่างภาพ หุ่นนิ่ง</li> <li>2. แสง - เงา</li> <li>3. การใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือการวาดภาพ</li> </ol>	3
<b>รวม</b>		3

## รายการอุปกรณ์ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้

### ชุดที่ 2 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

#### อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับชุดการสอน

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม
2. ภาพผลงานภาพวาดแสงเงาดินสอดำ
3. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ
4. ใบกิจกรรมที่ 1 การฝึกการฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป
5. ใบกิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง
6. ใบกิจกรรมที่ 3 เทคนิคการวาดเส้น
7. ใบกิจกรรมที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง
8. สื่อของจริงหุ่นนิ่ง ผลไม้ วัตถุสิ่งของต่างๆ และผลไม้ตามฤดูกาล
9. วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน





## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วิชา การวาดภาพเหมือนจริง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

เวลา 3 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ถ่ายทอดประสบการณ์ การรับรู้ การสังเกตรูปลักษณะทางทัศนธาตุ แล้วฝึกใช้เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการเขียนภาพเหมือนจริงเบื้องต้น ฝึกการลากเส้น กำหนดโครงร่างเลียนแบบวัตถุ จากสิ่งที่มองเห็น แสดง แสง เงา และปฏิบัติงานเขียนภาพเหมือนจริง ด้วย ดินสอดำ ดินสอสี และ สีชอล์กได้อย่างมั่นใจ

### 2. ผลการเรียนรู้

3. สามารถฝึกปฏิบัติลากเส้นร่างภาพ แสดง แสง เงา และปฏิบัติงานวาดภาพเหมือนจริงได้
4. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติกรวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ ดินสอสีและ สีชอล์กได้

### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านพุทธิพิสัย : ความรู้

1. บอกอธิบายขั้นตอนการทำงานและการใช้ เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพเหมือนจริงได้

ด้านทักษะพิสัย : ทักษะกระบวนการ

2. สามารถลากเส้นไล่น้ำหนักดินสอ 3 ระดับได้
3. สามารถลากเส้นร่างภาพหุ่นนิ่งตามที่ตามองเห็นได้
4. สามารถวาดภาพเหมือนจริงหุ่นนิ่งผลไม้ และวัตถุสิ่งของต่างๆ ไล่น้ำหนักแสง เงา 3 ระดับได้
5. สามารถวาดภาพเหมือนจริงหุ่นนิ่งผลไม้ และวัตถุสิ่งของต่างๆ ด้วยดินสอดำได้

ด้านจิตพิสัย : เจตคติ

6. มีความมุ่งมั่นในการทำงานวาดภาพเหมือนจริงได้

#### 4. สารการเรียนรู้

##### การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

1. การวาดเส้น
2. การใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือการวาดภาพ
3. การฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป
4. แสง – เงา
5. ขั้นตอนการวาดภาพเหมือนจริง หุ่นนิ่ง ผลไม้ และวัตถุสิ่งของต่างๆ

#### 5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ เวลา 3 ชั่วโมง

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์

มีอยู่ 5 ชั้น คือ

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำแบบเน้นกระบวนการทำงาน 30 นาที

1. ครูผู้สอนสาธิตวิธีการร่างรูปภาพหุ่นนิ่ง “วัตถุ” ด้วยดินสอดำ 2B, 4 B, 6B, EE
  - สาธิตการเลือกมุมมอง : การสังเกตสัดส่วน การวาดเส้นร่าง
  - การวาดเส้นลงน้ำหนักแสง – เงาตามที่ตามองเห็น
  - ให้ผู้เรียนศึกษา : ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ

ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะ 20 นาที

2. สาธิตการลากเส้นตรง และเส้นโค้ง ด้วยดินสอดำ กดน้ำหนักมือขึ้นลงแล้วผ่อนมือยกขึ้นจนเส้นดินสออ่อนจางลงให้เกิดน้ำหนักเข้ม ดำ (เข้ม) – กลาง (เทา) – อ่อน(ขาว)
3. ให้ผู้เรียนฝึกทำตามในการลากเส้น ตรงและเส้นโค้ง กดและผ่อนน้ำหนัก
4. ให้ผู้เรียนศึกษา : ใบกิจกรรมที่ 1 การฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 30 นาที

5. ให้ผู้เรียนฝึกสังเกตเส้นแกนหลัก รูปร่างเรขาคณิต ของหุ่นนิ่ง แต่ละชิ้น
6. ให้ผู้เรียนศึกษา : ใบกิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง

#### ชั้นที่ 4 ชั้นให้เทคนิค

20 นาที

7. ให้ผู้เรียนศึกษา : ไบโก็จกรรมที่ 3 เทคนิคการวาดเส้น
8. ให้ผู้เรียนสังเกตน้ำหนักแสงเงาที่ส่องสว่างบน "หุ่นนิ่ง" และการลากเส้นแสดงแสง-เงา โดยลากจากซ้ายไปขวา ในภาพที่วาดไว้ โดยลงน้ำหนักกลาง หรือเทาก่อน เว้นขาว จุดหรือบริเวณที่มีแสงส่องสว่างบนวัตถุ แล้วกดเน้นลากเส้นทับบริเวณที่อับแสง หรือเป็นส่วนของเงาให้เข้มดำ จนเป็นภาพเหมือนจริง

#### ชั่วโมงที่ 3

#### ชั้นที่ 5 ชั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ

50 นาที

9. กำหนดหุ่นนิ่ง "รวมวัตถุ" จัดวางให้ผู้เรียนสังเกตขนาดสัดส่วนและลักษณะเส้นแกน
10. ให้ผู้เรียนศึกษา : ไบโก็จกรรมที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่งวัตถุ
11. ครูและผู้เรียนชื่นชมงานศิลปะ และประเมินผลงานศิลปะ
12. ครูและผู้เรียนร่วมกันวิจารณ์งานศิลปะและแนะนำการปรับปรุงแก้ไขชิ้นงาน
13. ครูและนักเรียนสรุปอธิบายขั้นตอนการทำงานและการใช้ เครื่องมือวัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพเหมือนจริง
14. ครูและผู้เรียนทบทวนขั้นตอนและเทคนิคการวาดภาพ

#### 6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. คู่มือการใช้ชุดการสอน
2. ภาพผลงานภาพวาดแสงเงาดินสอดำ แบบต่างๆ
3. ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ
4. ไบโก็จกรรมที่ 1 การฝึกการฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป
5. ไบโก็จกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง
6. ไบโก็จกรรมที่ 3 เทคนิคการวาดเส้น
7. ไบโก็จกรรมที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง
8. สื่อของจริงหุ่นนิ่ง ผลไม้ วัตถุสิ่งของต่างๆและผลไม้ตามฤดูกาล
9. วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

## 7. การวัดผลประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัด
<p>ด้านทักษะพิสัย : ทักษะกระบวนการ</p> <p>1. สามารถลากเส้นไล่ น้ำหนักดินสอ 3 ระดับได้</p> <p>2. สามารถลากเส้นร่างภาพ หุ่นนิ่งตามที่ตามองเห็นได้</p> <p>3. สามารถวาดภาพเหมือน จริงหุ่นนิ่งผลไม้ และวัตถุ สิ่งของต่างๆ ไล่น้ำหนักแสง เงา 3 ระดับได้</p> <p>4. สามารถวาดภาพเหมือน จริงหุ่นนิ่งผลไม้ และวัตถุ สิ่งของต่างๆ ด้วยดินสอดำได้</p>	<p>ประเมิน ผลงาน ทาง ศิลปะ</p>	<p>แบบ ประเมิน ผลงานทาง ศิลปะ</p>	<p>เกณฑ์ให้คะแนน 50 คะแนน</p> <p>45 - 50 หมายถึง ปฏิบัติได้ดีมาก</p> <p>35 - 44 หมายถึง ปฏิบัติได้ดี</p> <p>25 - 34 หมายถึง ปฏิบัติได้ปาน กลาง</p> <p>15 - 24 หมายถึง ปฏิบัติได้น้อย</p> <p>1 - 14 หมายถึง ปฏิบัติได้น้อย ที่สุด</p>
<p>ด้านจิตพิสัย : เจตคติ</p> <p>1. มีความมุ่งมั่นในการ ทำงานวาดภาพเหมือนจริง ได้</p>	สังเกต	แบบสังเกต	<p>เกณฑ์การให้คะแนน</p> <p>0 คะแนน ไม่ผ่าน</p> <p>1 คะแนน ผ่าน</p> <p>2 คะแนน ดี</p> <p>3 คะแนน ดีเยี่ยม</p>

## แบบประเมินผลงานศิลปะ

### ชุดการสอน ชุดที่ 2 เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงด้วยดินสอ

#### จุดประสงค์ด้านทักษะพิสัย : ทักษะกระบวนการ

1. สามารถฝึกปฏิบัติลากเส้นร่างภาพ แสดง แสง เงา และปฏิบัติงานวาดภาพเหมือนจริงได้
2. สามารถฝึกทักษะการปฏิบัติ การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอได้

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินทักษะการปฏิบัติงานและผลงานศิลปะ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาการวัดต่อไปนี้ แล้วบันทึกผลลงใน แบบบันทึกคะแนนการประเมินผลงานทางศิลปะ

#### เกณฑ์การให้คะแนน

- |                             |   |                              |
|-----------------------------|---|------------------------------|
| 5 หมายถึง ปฏิบัติได้ดีมาก   | 2 | หมายถึง ปฏิบัติได้น้อย       |
| 4 หมายถึง ปฏิบัติได้ดี      | 1 | หมายถึง ปฏิบัติได้น้อยที่สุด |
| 3 หมายถึง ปฏิบัติได้ปานกลาง |   |                              |

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

ที่	รายการการประเมิน	คะแนน					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
	<b>ด้านทักษะกระบวนการทำงาน</b>						
1.	ความถูกต้องในการทำงาน						
2.	ความชำนาญในการทำงาน						
3.	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม และปลอดภัย						
4.	การใช้เวลาเหมาะสม						
5.	การใช้วัสดุอย่างประหยัด						
	<b>ด้านผลงานศิลปะ</b>						
1.	เทคนิควิธีการ/ความสมบูรณ์ของเส้น ความถูกต้องของแสงเงา						
2.	การจัดภาพ/องค์ประกอบ						
3.	ความคิดสร้างสรรค์						
4.	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน						
5.	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อที่กำหนด						
	<b>รวม</b>						

เกณฑ์ระดับคะแนนผลงานศิลปะ 50 คะแนน

45 - 50	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติดีดีมาก
35 - 44	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติดี
25 - 34	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติปานกลาง
15 - 24	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติน้อย
1 - 14	คะแนน หมายถึง	ปฏิบัติน้อยที่สุด



แบบบันทึกคะแนนการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมินความสามารถด้านการวาดภาพ										รวม	หมายเหตุ
		ด้านทักษะกระบวนการทำงาน					ด้านผลงานศิลปะ						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
		ความถูกต้องในการทำงาน	ความชำนาญในการทำงาน	การเลือกใช้เครื่องมือเหมาะสมปลอดภัย	การใช้เวลาเหมาะสม	การใช้วัสดุอย่างประหยัด	เทคนิควิธีการ/ลักษณะของเส้น และแสงเงา	การจัดภาพ/องค์ประกอบ	ความคิดสร้างสรรค์	ความสมบูรณ์ ความประณีตของชิ้นงาน	ความสอดคล้องของภาพกับหัวข้อ		
1		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
2													
	รวม												
	เฉลี่ย												

เกณฑ์ระดับคะแนนผลงานศิลปะ 50 คะแนน

45 - 50	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้ดีมาก
35 - 44	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้ดี
25 - 34	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้ปานกลาง
15 - 24	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อย
1 - 14	คะแนน	หมายถึง	ปฏิบัติได้น้อยที่สุด

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

**ข้อที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน**

มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ และรับผิดชอบ ในการทำหน้าที่การทำงานด้วยความเพียรพยายาม อุตุน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

ผู้ที่มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม พุ่เมทก่าลังกาย ก่าลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้เกณฑ์พิจารณาการวัดต่อไปนี้  
แล้วบันทึกผลลงใน แบบบันทึกคะแนนการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
<b>6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน</b> 1. เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 2. ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ 3. ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	ไม่ตั้งใจ ปฏิบัติหน้าที่ การงาน	ตั้งใจและรับ ผิด ชอบใน การปฏิบัติ หน้าที่ที่ได้รับ มอบ หมายถึง สำเร็จ มีการ ปรับปรุงการ ทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบ หมายให้สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการ ทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติ หน้าที่ที่ได้รับมอบ หมายให้สำเร็จ มี การปรับ ปรงและ พัฒนา การทำงาน ให้ดีขึ้นด้วยตนเอง
<b>6.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอุตุน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย</b> 1. พุ่เมทก่าลังกาย อุตุน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค	ไม่ขยัน อุตุน ในการ ทำงาน	ทำงานด้วยความขยัน อุตุน และ พยายามให้ งานสำเร็จ	ทำงานด้วยความขยันอุตุน และพยายามให้ งานสำเร็จตาม เป้า หมายถึง ไม่ย่อ	ทำงานด้วยความขยันอุตุน และ พยายามให้งาน สำเร็จตามเป้า หมายภายในเวลาที่



ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
ในการทำงาน 2. พยายามแก้ปัญหาและ อุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ		ตามเป้า หมาย และขึ้น ชม ผลงานด้วย ความ ภาคภูมิใจ	ท้อ ต่อปัญหาในการ ทำงาน และขึ้น ชมผลงานด้วย ความภาคภูมิใจ	กำหนดไม่ย่อท้อต่อ ปัญหาแก้ ปัญหา อุปสรรค ในการทำงาน และ ชื่นชมผลงานด้วย ความภาคภูมิใจ
3. ชื่นชมผลงานด้วยความภาค				

เกณฑ์การให้คะแนน (ใช้ข้อมูลจากการสังเกตตามสภาพจริงของครูผู้สอน)

- 0 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน  
 1 คะแนน หมายถึง ผ่าน  
 2 คะแนน หมายถึง ดี  
 3 คะแนน หมายถึง ดีเยี่ยม

อ้างถึงใน " แนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตาม  
 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551" (34-38)

**แบบบันทึกคะแนนการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์**  
**ข้อที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน**

วิชา การเขียนภาพเหมือนจริง ภาคเรียนที่ ...../..... ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	เกณฑ์การให้คะแนน								รวม	เฉลี่ย
		6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบ ในหน้าที่การงาน				6.2 ทำงานด้วยความ เพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย					
		ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)		
1											
2											
3											
	<b>รวม</b>									6	3
	<b>เฉลี่ย</b>										

เกณฑ์การให้คะแนน (ใช้ข้อมูลจากการสังเกตตามสภาพจริงของครูผู้สอน)

- 0 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน
- 1 คะแนน หมายถึง ผ่าน
- 2 คะแนน หมายถึง ดี
- 3 คะแนน หมายถึง ดีเยี่ยม

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

**บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

**ผลการจัดการเรียนรู้**

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

**แนวทางแก้ไข**

.....  
.....



ลงชื่อ .....  
(.....)

**ความคิดเห็นของผู้บริหารหรือผู้นิเทศ**

.....  
.....

ลงชื่อ ..... ผู้บริหาร/นิเทศ  
(.....)  
...../...../.....

**ใบความรู้ที่ 1**  
**เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ**

**การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ**

**การวาดเส้น (Drawing)**

เป็นวิธีการสร้างภาพโดยวิธีที่ง่ายและรวดเร็ว เพื่อสื่อความหมายทางการเห็นขั้นเริ่มแรกของมนุษย์ด้วยปัจจัยขั้นพื้นฐาน คือ การลาก ชูด ชีด สร้างร่องรอยต่างๆ ด้วยเครื่องมือง่ายๆ ที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ถ่าน เศษไม้ หรือแม้แต่นิ้วมือของตนเอง ซึ่งมนุษย์ต้องการแสดงออกในบางอย่างเป็นส่วนตนออกมาให้ปรากฏ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของประเทศชาติ ความเชื่อ ความนึกคิด อารมณ์ความรู้สึก หรือแม้แต่ร่องรอยง่ายๆ ที่ทำขึ้นมาเอง

วาดเส้นเป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และออกแบบ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่ง ศิลปะไทย ลายรดน้ำ เป็นต้น ก่อนที่เราจะสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่างๆ ดังที่ยกตัวอย่างมาข้างต้น จำเป็นจะต้องมีความชำนาญทางการวาดเส้นให้แม่นยำเสียก่อน เมื่อมีความชำนาญทางการวาดเส้นแล้วก็จะทำให้การทำงานศิลปะต่างๆ ง่ายขึ้น

**วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น**

1. กระดานรองเขียน ขนาด 40x60 เซนติเมตร
2. กระดาษ 100 ปอนด์
3. ยางลบ
4. ตัวหนีบกระดาษ
5. มีดเหลาดินสอ
6. ดินสอ HB 2B 4B 6B EE

ใบกิจกรรมที่ 1  
การฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป

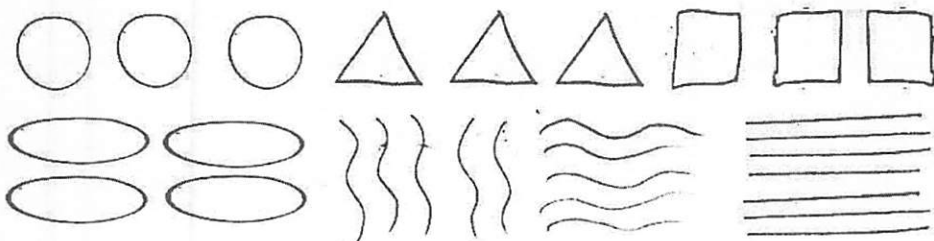
คำสั่ง : ให้นักเรียนการฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูปตามขั้นตอนที่กำหนด

วัสดุอุปกรณ์

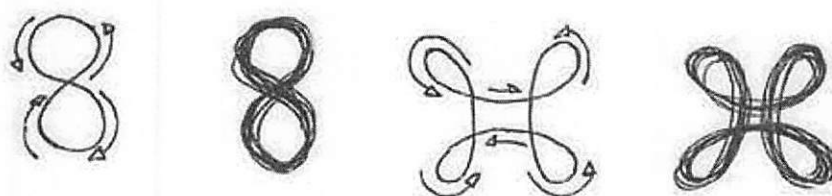
1. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4 1 แผ่น
2. กระดาษรอง 1 แผ่น
3. คลิปหนีบกระดาษ 4 ตัว
4. ดินสอดำ 2B , 4B , 6B , EE
5. ยางลบ มีดคัตเตอร์ หรือเครื่องเหลาดินสอ

วิธีทำ

1. ขั้นแรกให้นักเรียนฝึกขีดเขียน เส้นนอน เส้นตั้ง เส้นเฉียง ซ้ำๆ กันให้คล่องมือ ด้วยดินสอ 2B

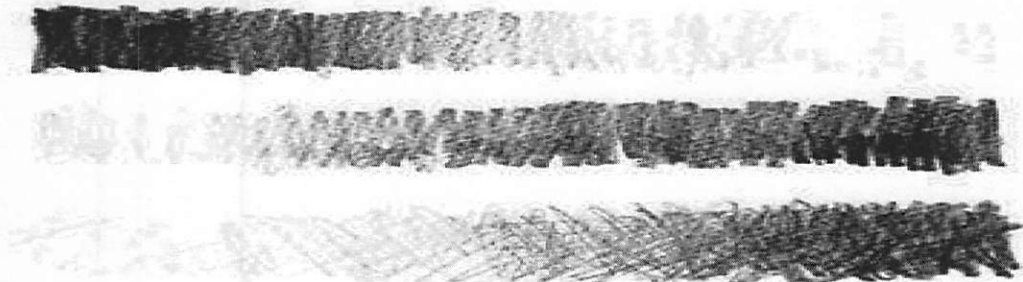


2. การฝึกสมาธิให้ใจสัมพันธ์กับมือ โดยการลงช้าบนรอยเดิมค่อยๆ ทำเวลาให้เร็วขึ้น



3. หลังจากนั้นให้หัดแรงไปตามรูปทรง โดยใช้เส้นตรงวางให้ชิดเป็นแนวเดียวกัน ใช้วิธีเหวี่ยงข้อมืออย่างรวดเร็วทั้งขึ้นและลง

ดำเข้ม ----->>>> กลาง ,เทา ----->>>> อ่อน,ขาว



อ่อน,ขาว <<<<----- กลาง ,เทา <<<<----- ดำเข้ม

4. ฝึกเขียนเลียนแบบจากที่สายตามองเห็น และลองขยายต้นแบบให้มีขนาดใหญ่ขึ้น และย่อส่วนจากแบบ สามารถทำให้เกิดภาพลวงตา บอกระยะได้



5. ให้ฝึกปฏิบัติ ใบกิจกรรมที่ 1 ลงในกระดาษ 100 ปอนด์หรือกระดาษวาดเขียน

## ใบกิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง

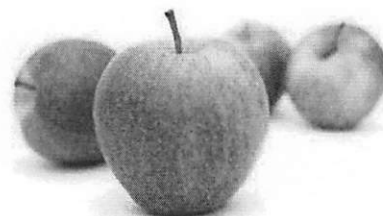
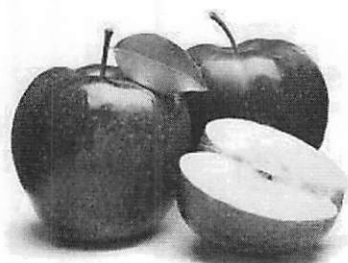
คำสั่ง : ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่งตามขั้นตอนที่กำหนด

### วัสดุอุปกรณ์

1. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4 1 แผ่น
2. กระดานรอง 1 แผ่น
3. คลิปหนีบกระดาษ 4 ตัว
4. ดินสอดำ 2B , 4B , 6B , EE
5. ยางลบ มีดคัตเตอร์ หรือเครื่องเหลาดินสอ

### วิธีทำ

1. ให้นักเรียนฝึกร่างภาพหุ่นนิ่ง "วัตถุสิ่งของ " "ผลไม้ "ตามขั้นตอนต่อไปนี้  
ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง
  - 1.1 เลือกหุ่นนิ่ง "วัตถุสิ่งของ " "ผลไม้ " ที่ต้องการจะวาด
  - 1.2 สังเกตรูปลักษณะ ว่าเป็นรูปทรงเรขาคณิตรูปใด
  - 1.3 ลากเส้นแกนวัตถุ หุ่นนิ่งนั้นๆ แล้วลากเส้นกำหนดโครงสร้างรูปเรขาคณิตที่คล้ายกับหุ่นนิ่งนั้นๆ
  - 1.4 เมื่อได้รูปที่ขนาดที่ใกล้เคียง ลงมือลากเส้นกำหนดเส้นโครงร่างรูปภาพภายนอก
  - 1.5 ลากเส้นแสดงรูปทรงกำหนดมิติความหนาของหุ่นนิ่งวัตถุนั้นๆ
  - 1.6 ฝึกสังเกตรูปลักษณะของหุ่นนิ่งอื่นๆ ฝึกร่างภาพในมุมมองต่างๆ ให้มีความคล่องแคล่วและแม่นยำ
2. ให้นักเรียนฝึกวาดเส้นภาพร่างลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ หรือกระดาษวาดเขียน หลายๆ มุมมอง หรือหลายๆ ชิ้น เพื่อฝึกให้มีความคล่องแคล่วและแม่นยำ



### ใบกิจกรรมที่ 3 เทคนิคการวาดเส้น

คำสั่ง : ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติเทคนิคการวาดเส้นตามขั้นตอนที่กำหนด

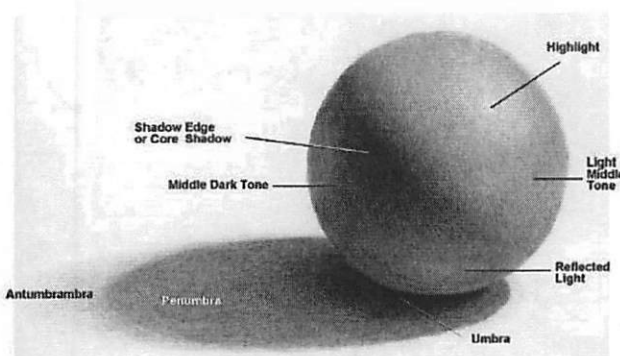
#### วัสดุอุปกรณ์

1. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4 1 แผ่น
2. กระดานรอง 1 แผ่น
3. คลิปหนีบกระดาษ 4 ตัว
4. ดินสอดำ 2B, 4B, 6B, EE
5. ยางลบ มีดคัดเตอร์ หรือเครื่องเหลาดินสอ

#### วิธีทำ

1. ให้นักเรียนฝึกร่างภาพหุ่นนิ่ง "วัตถุสิ่งของ" "ผลไม้" แล้วฝึกการลงน้ำหนักแสง-เงา ตามหลักการของแสง และเงา

- 1.1 ก่อนเขียนรูปควรสังเกตุลักษณะของหุ่น รูปทรง ขนาด ระยะ สังเกตุรูปทรงและขนาดของภาพให้ดี สังเกตุจากหุ่นที่ใกล้เคียง เปรียบเทียบ ขนาด ระยะ ความสูงต่ำ
- 1.2 แสงและเงา ทิศทางที่แสงตกกระทบหุ่น แสงมีหลายลักษณะ คือ



- แสงสว่างที่สุด (Highlight) อยู่ในส่วนที่รับแสงโดยตรง
- แสงสว่าง (Light Middle Tone) อยู่ในส่วนรับอิทธิพลของแสง
- เงา (Shadow or Umbra) อยู่ในส่วนรับอิทธิพลของแสงน้อยมาก
- เงามืด (Shadow Edge or Core of Shadow) อยู่ในส่วนที่ไม่ได้รับอิทธิพลของแสงเลย



- แสงสะท้อน (Reflects Light) บริเวณของวัตถุที่ไม่ได้รับแสงโดยตรง แต่เป็นการสะท้อนของแสงจากวัตถุใกล้เคียง

- เงาตกทอด (Cast Shadow or Penumbra) บริเวณที่เงาของวัตถุนั้น ๆ ตกทอดไปตามพื้นหรือตามวัตถุอื่นที่รองรับน้ำหนักแก่กว่าบริเวณแสงสะท้อน

1.3 สังเกตผิวหุ่นนิ่ง ว่ามีลักษณะผิวอย่างไร เช่น ผิวด้าน หยาบ ขรุขระ มันวาว ใส

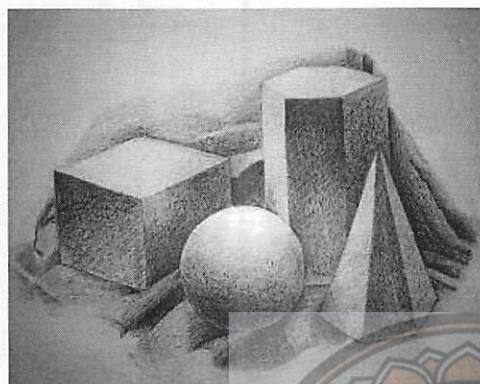
1.4 ลากเส้นสร้างภาพตามขั้นตอนการวาดภาพ กำหนดโครงร่างภาพ จัดวางภาพและหน้ากระดาษให้เหมาะสมกัน โดยไม่ให้ใหญ่และไม่เล็กจนเกินไป

1.5 ลากเส้นดินสอ 6B หรือ EE ลงน้ำหนักแสงเงา กำหนดขนาดสัดส่วน มวลของภาพ และผลักระยะภาพให้ลึก ไกลมีมิติ ให้มีความเหมือนจริง



ภาพจาก <http://hathai-art.exteen.com/20111130/entry-1>

ผลงานตัวอย่าง  
การวาดภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ



ข้อมูลอ้างอิง : เอกสารประกอบโครงการฝึกอบรมศิลปะสำหรับบุคคลภายนอก งานบริการ  
ศิลปวัฒนธรรม ฝ่ายศิลปวัฒนธรรม วิทยาลัยช่างศิลปะสุพรรณบุรี  
<http://www.oknation.net/blog/phaen/2007/12/13/entry-1>

**ใบกิจกรรมที่ 4**  
**เรื่อง การเขียนภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำ**

**คำสั่ง :** ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการเขียนภาพเหมือนจริงด้วยดินสอดำตามขั้นตอนที่กำหนด

**วัสดุอุปกรณ์**

1. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4 1 แผ่น
2. กระดาษรอง 1 แผ่น
3. คลิปหนีบกระดาษ 4 ตัว
4. ดินสอดำ 2B , 4B , 6B , EE
5. ยางลบ มีดคัดเตอร์ หรือเครื่องเหลาดินสอ

**วิธีทำ**

1. ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการวาดภาพเหมือนจริงหุ่นนิ่ง "วัตถุสิ่งของ" หรือ "ผลไม้" ที่กำหนดให้และมีการจัดวางองค์ประกอบให้
2. ฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนการร่างภาพ ใช้เทคนิควิธีการสร้างภาพต่าง ๆ มาประยุกต์เชื่อมโยงเทคนิควิธีการตามความสวยงาม ให้เกิดความชำนาญ และแม่นยำ มีความสวยงามตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. ลากเส้นแสดงน้ำหนักแสง – เงาให้กับหุ่นนิ่ง ตามที่สังเกตเห็น ให้ภาพมีมิติเหมือนจริงมากที่สุด
4. วาดภาพลงในกระดาษ 100 ปอนด์ หรือกระดาษวาดเขียน คนละ 3 ภาพ
5. ไม่ผ่าน (0) ผ่าน (1) ดี (2) ดีเยี่ยม (3)



### สื่อของจริง วัสดุ อุปกรณ์

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดที่ 2 เรื่อง การวาดเหมือนจริงด้วยดินสอดำ  
สื่อของจริง วัสดุ อุปกรณ์

1. รูปทรงกลม เช่นลูกบอล ขนาดต่างๆ
2. รูปทรงกระบอก เช่นกระป๋องนม
3. รูปทรงกรวย รูปทรงพีระมิด
4. รูปทรงสี่เหลี่ยม หรือกล่องกระดาษ
5. มังคุด กล้วยน้ำหว่า หรือผลไม้ตามฤดูกาล
6. เครื่องปั้นดินเผา หรือวัตถุสิ่งของที่หาภายในท้องถิ่น
7. ภาพผลงานสำเร็จและ วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

**บรรณานุกรม**

ชำนาญ เล็กบรรจง. การวาดเส้น(Drawing). ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัย มหาสารคาม : มหาสารคาม. 2546.

สุชาติ เกาทอง. วาดเส้น . กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์. 2536.

อารี สุทธิพันธ์. การวาดเขียน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช. 2519.

Bert Dodson. Key to Drawing.Ohio : North Light Cincinnati.1985.

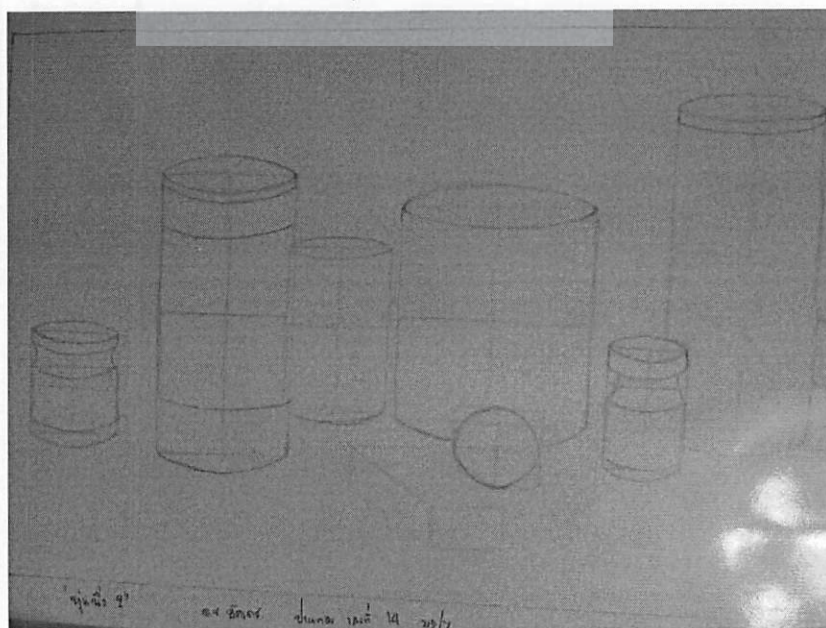


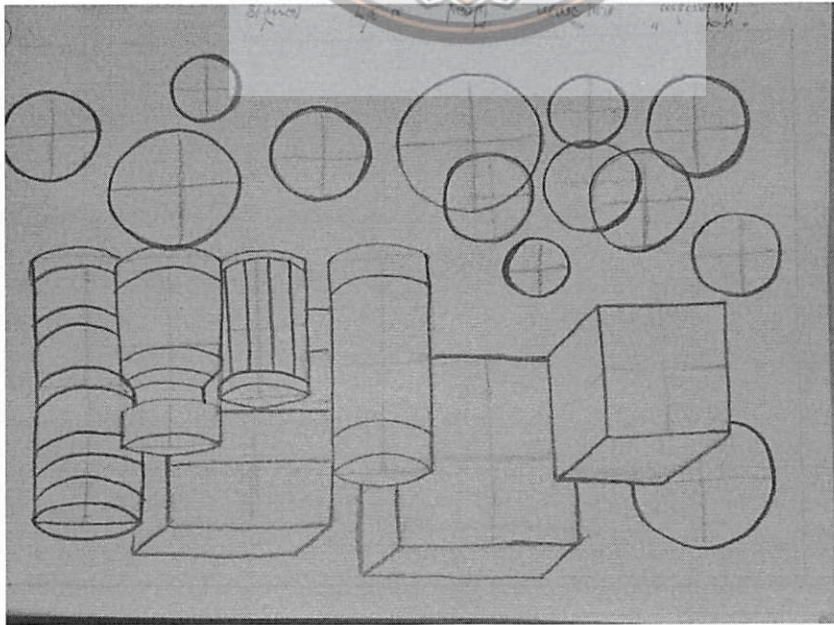
ภาคผนวก ๗ ผลงานนักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอน  
ทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง การวาดภาพเหมือนจริงที่ส่งเสริมความสามารถ  
ในการวาดภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ภาพกิจกรรมที่ 1 การฝึกการฝึกตนเองก่อนเริ่มลงมือวาดรูป

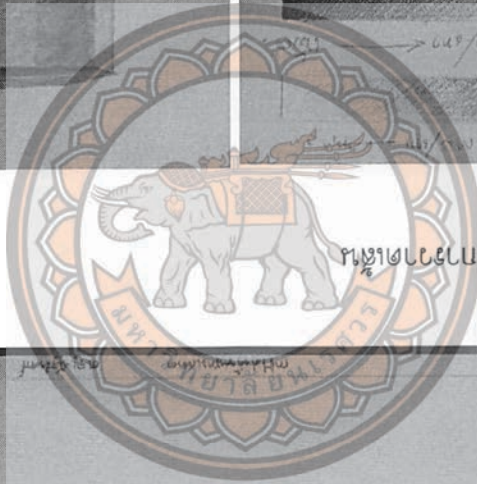
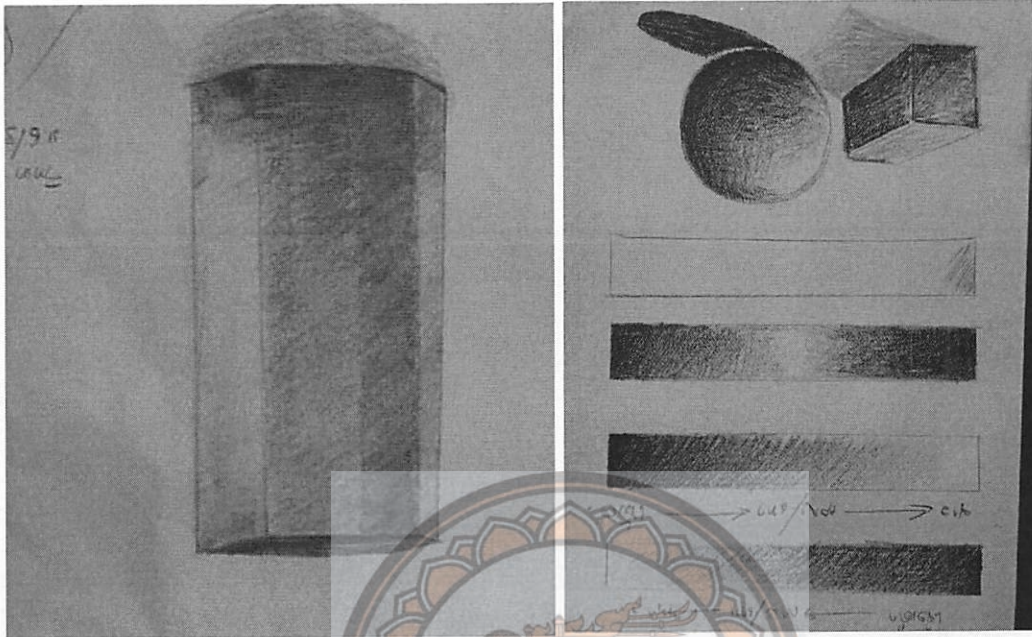


ภาพกิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง

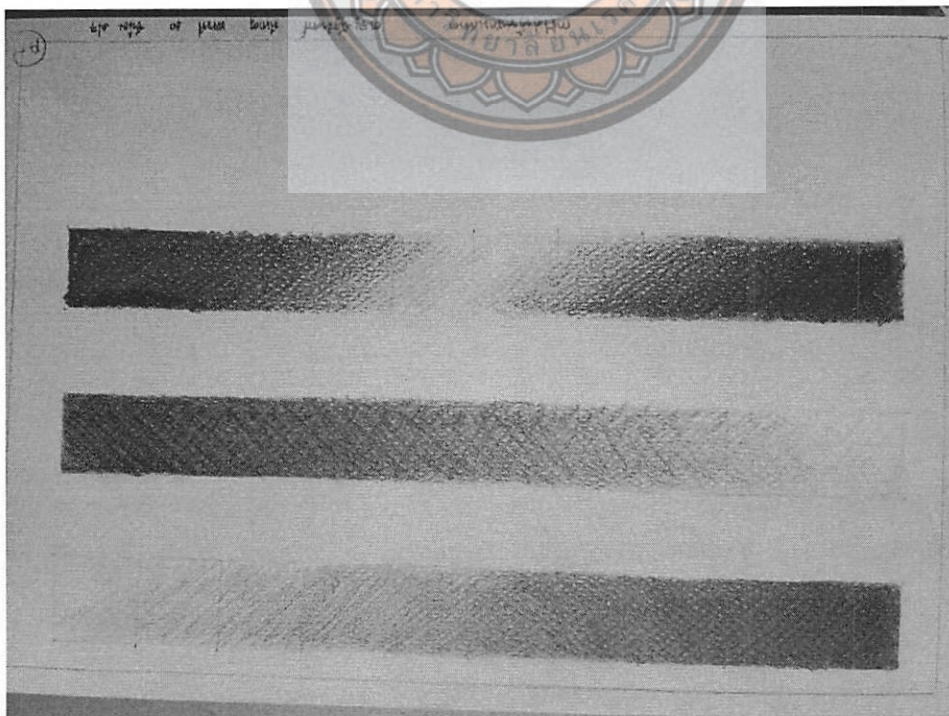




ภาพกิจกรรมที่ 2 ขั้นตอนการวาดเส้นพื้นฐาน

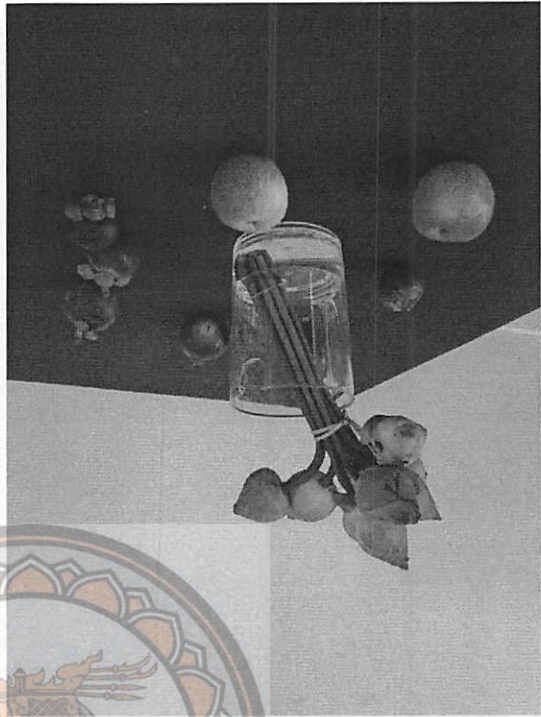


การวาดเส้นและแรเงาเบื้องต้น

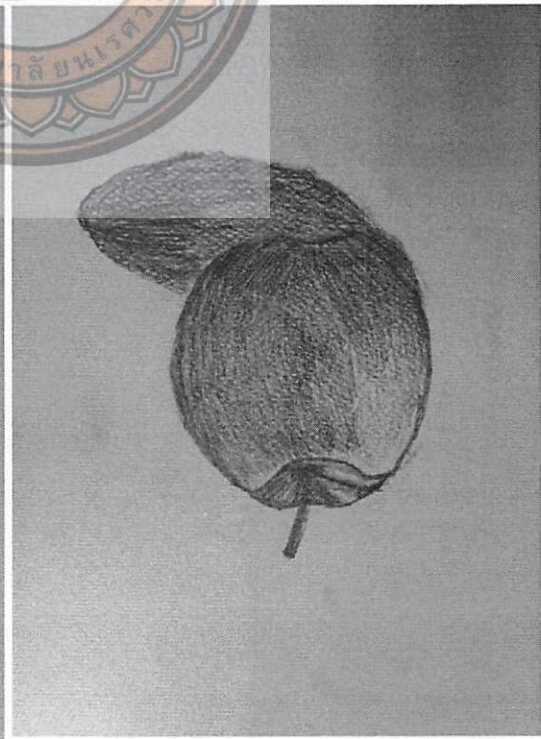
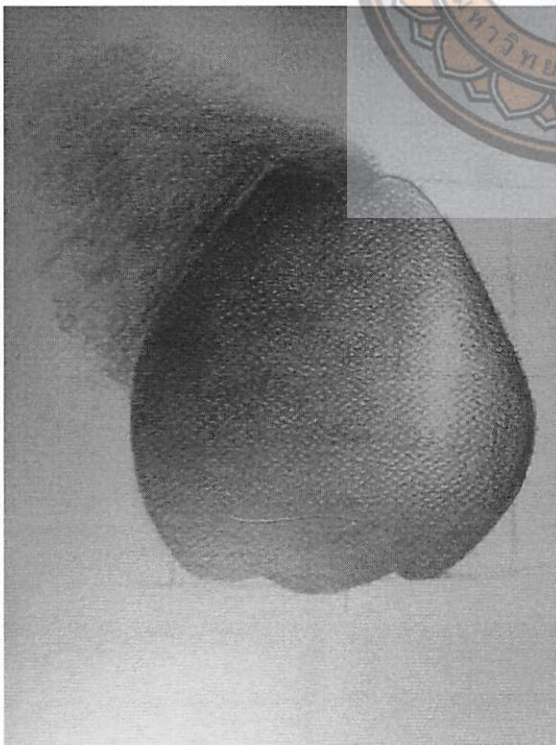


การวาดเส้นและแรเงาเบื้องต้น

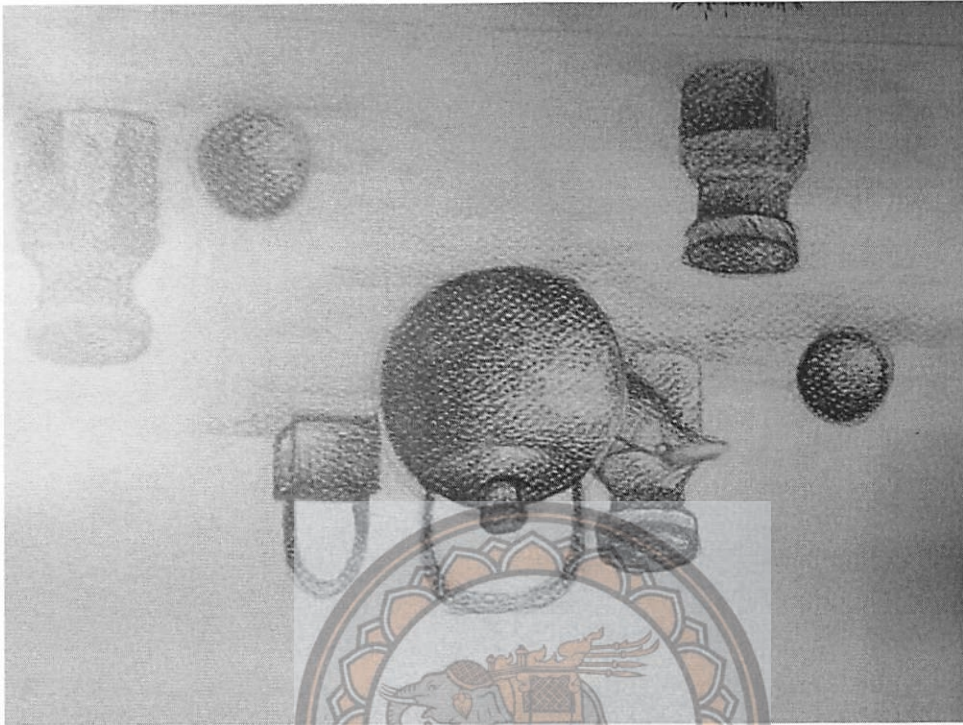




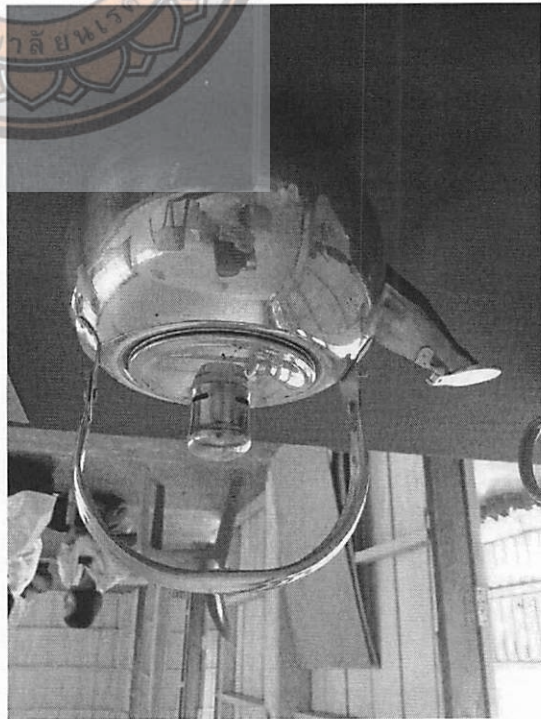
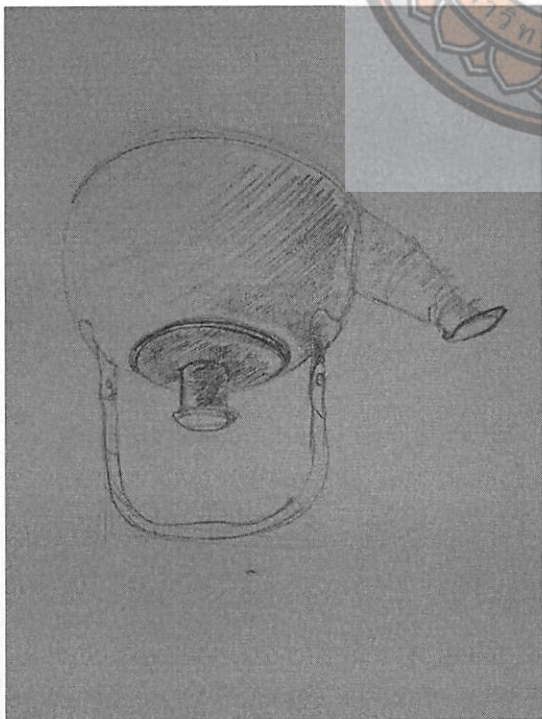
ภาพกิจกรรมที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง



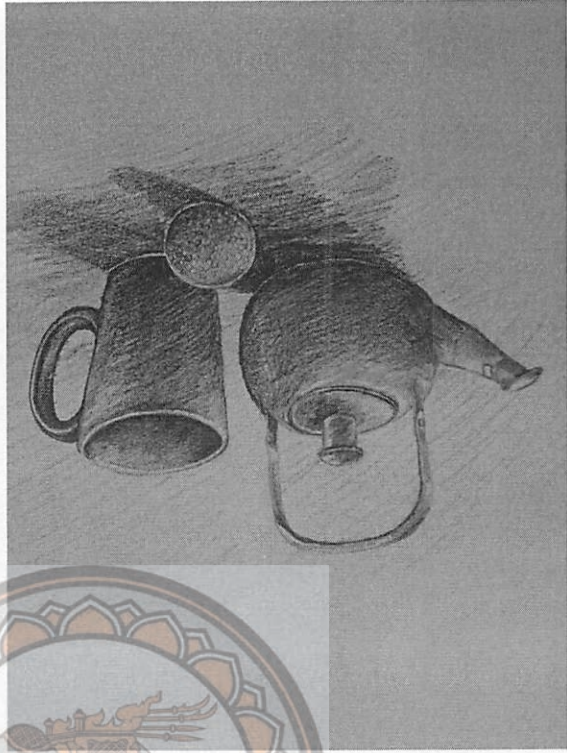
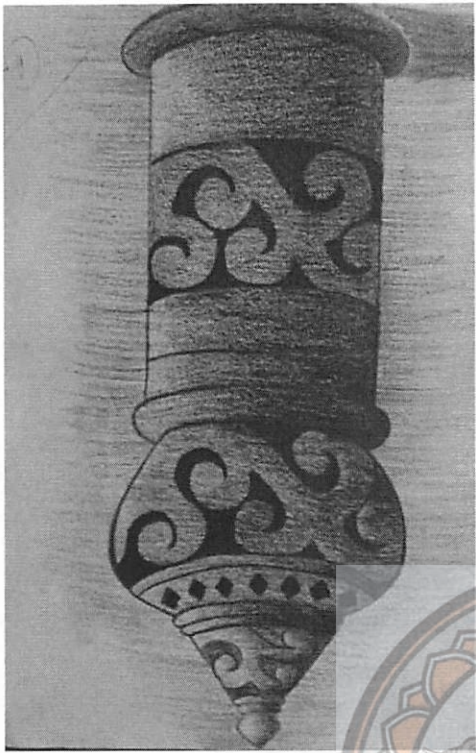
ภาพกิจกรรมที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง



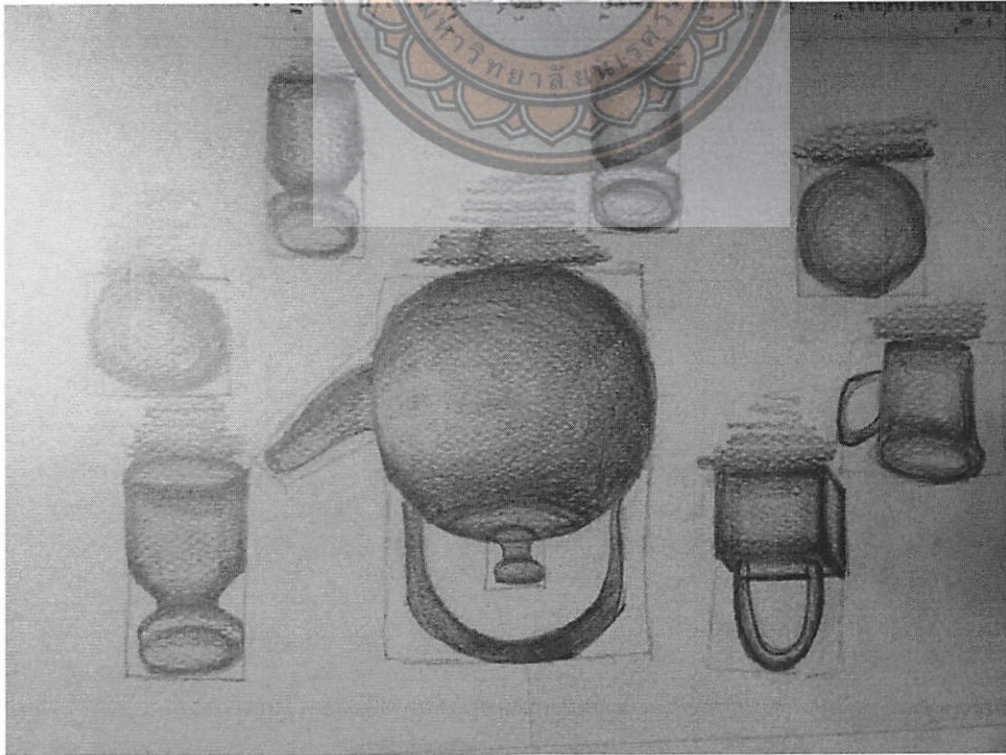
ภาพประกอบที่ 4 การวางภาพนิ่ง



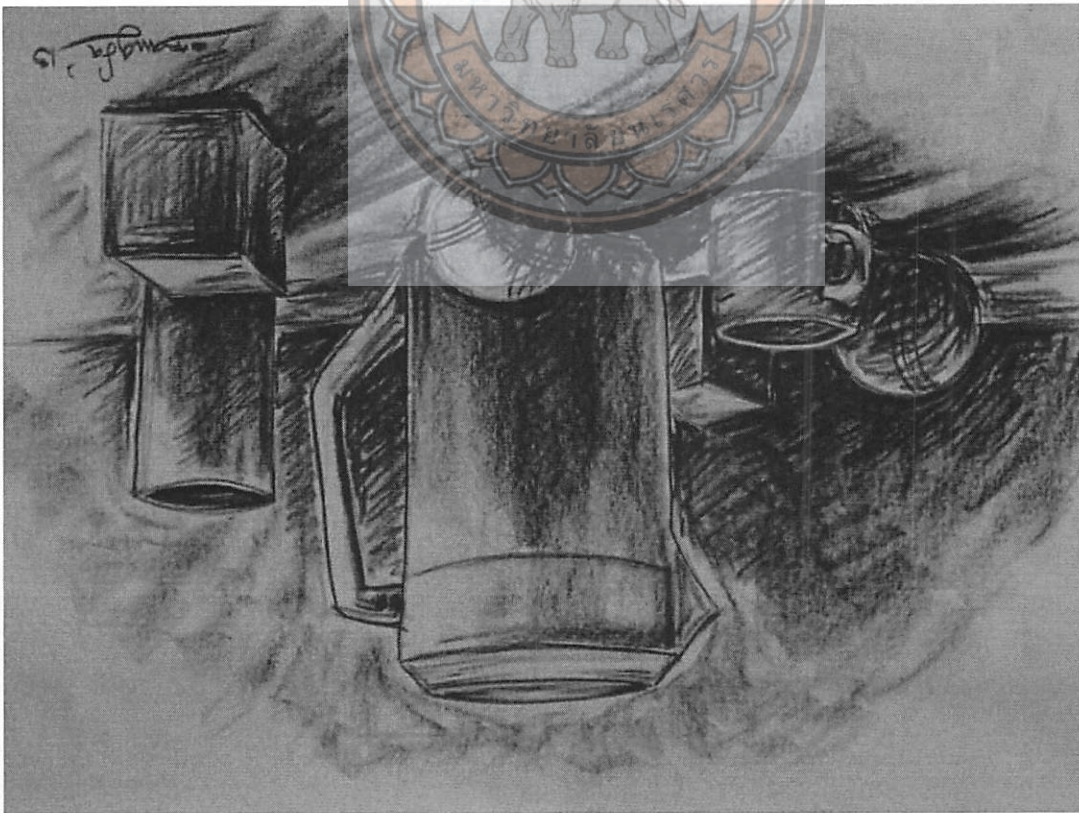
ภาพประกอบที่ 4 การวางภาพนิ่ง



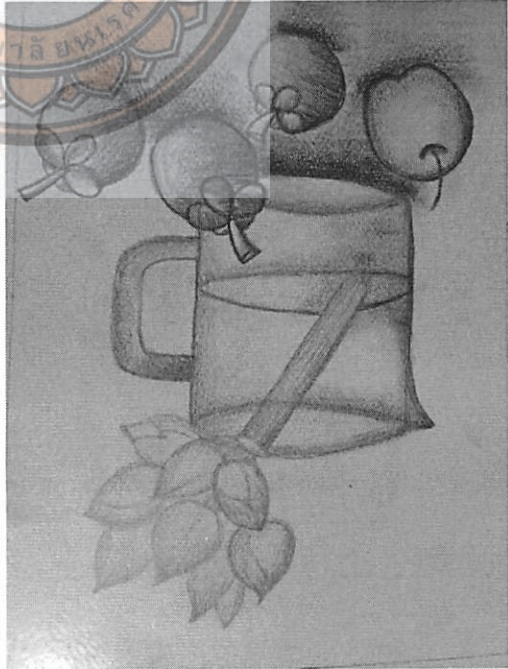
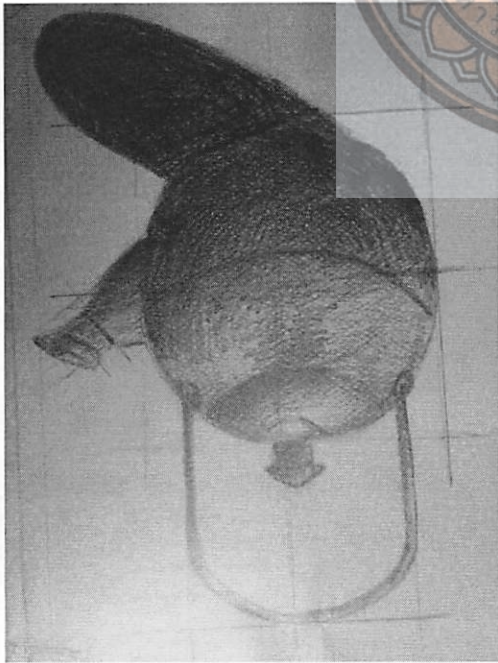
ภาพประกอบที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง



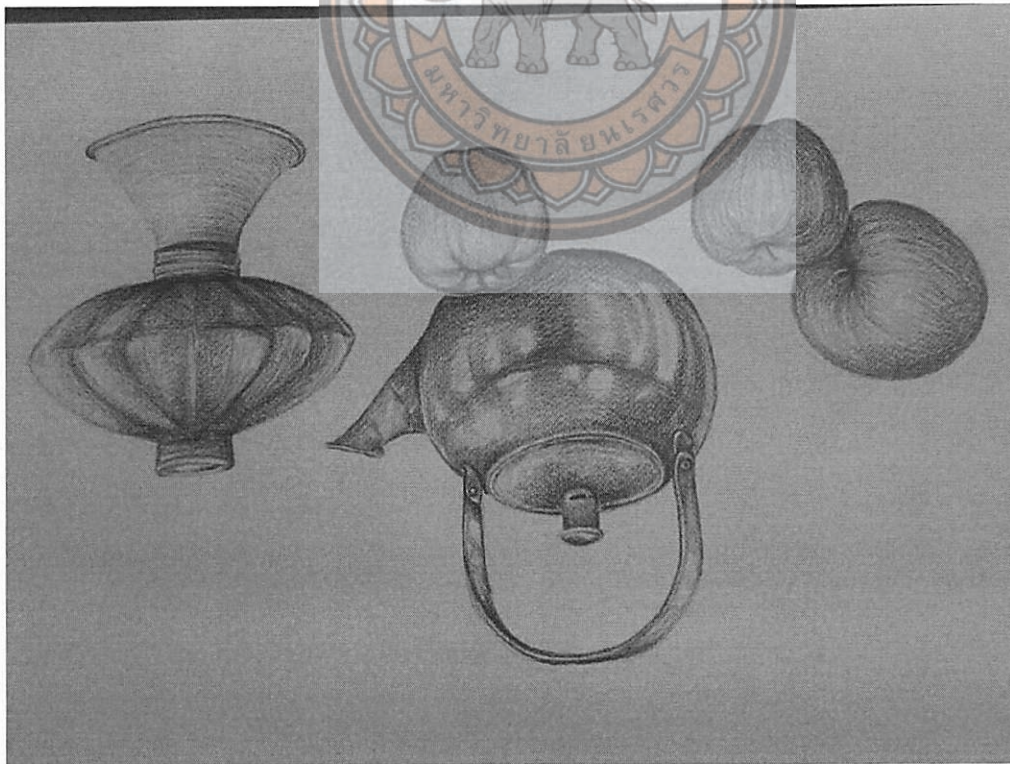
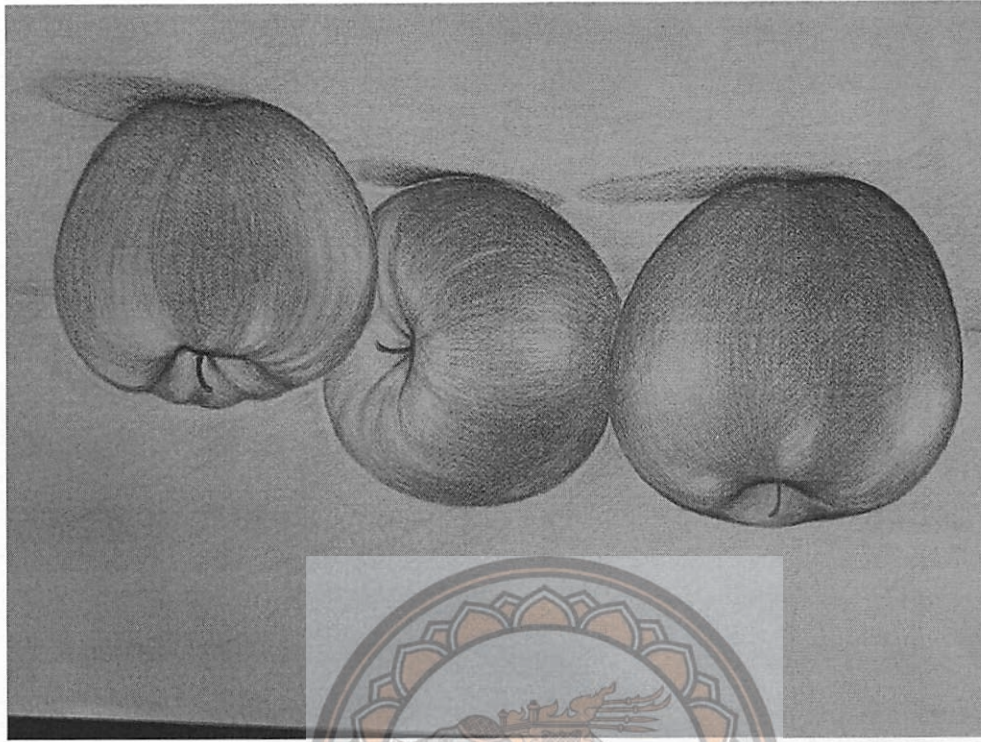
ภาพประกอบที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง



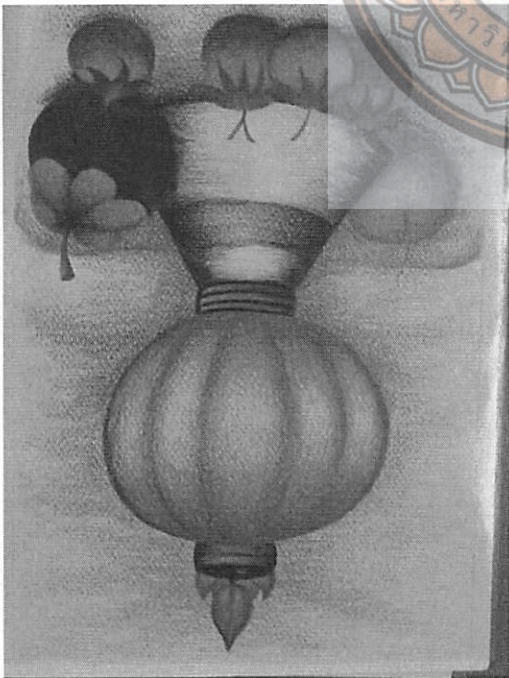
ภาพประกอบที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง



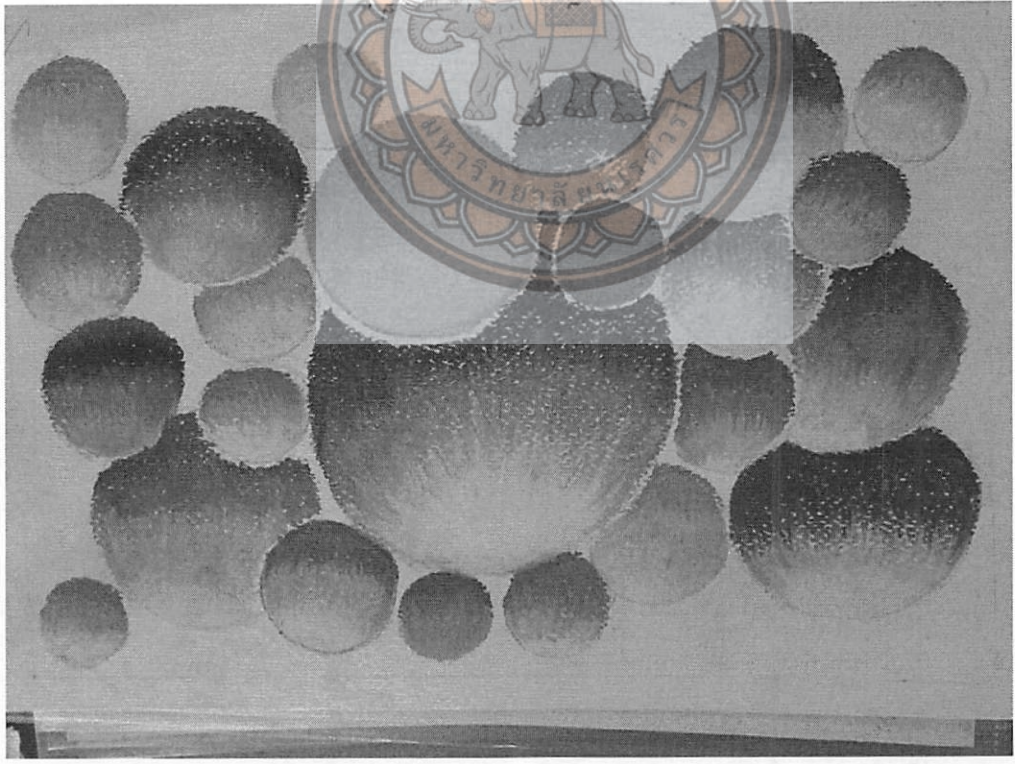
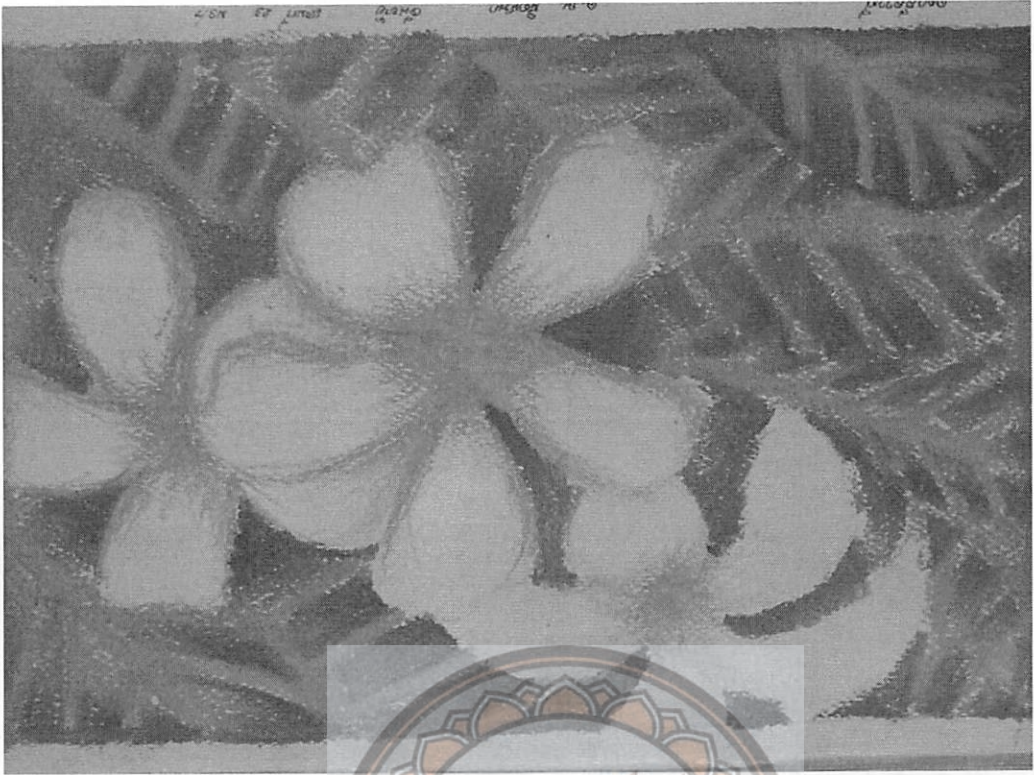
ภาพประกอบที่ 4 การวาดภาพหุ่นนิ่ง



รูปถ่ายของสิ่งของจริงที่นำมาวาดแบบ 3 มิติเพื่อใช้ในการประกอบชุดฝึก



รูปที่ ๓.๓ รูปปั้นพระพุทธรูปปางสมาธิ

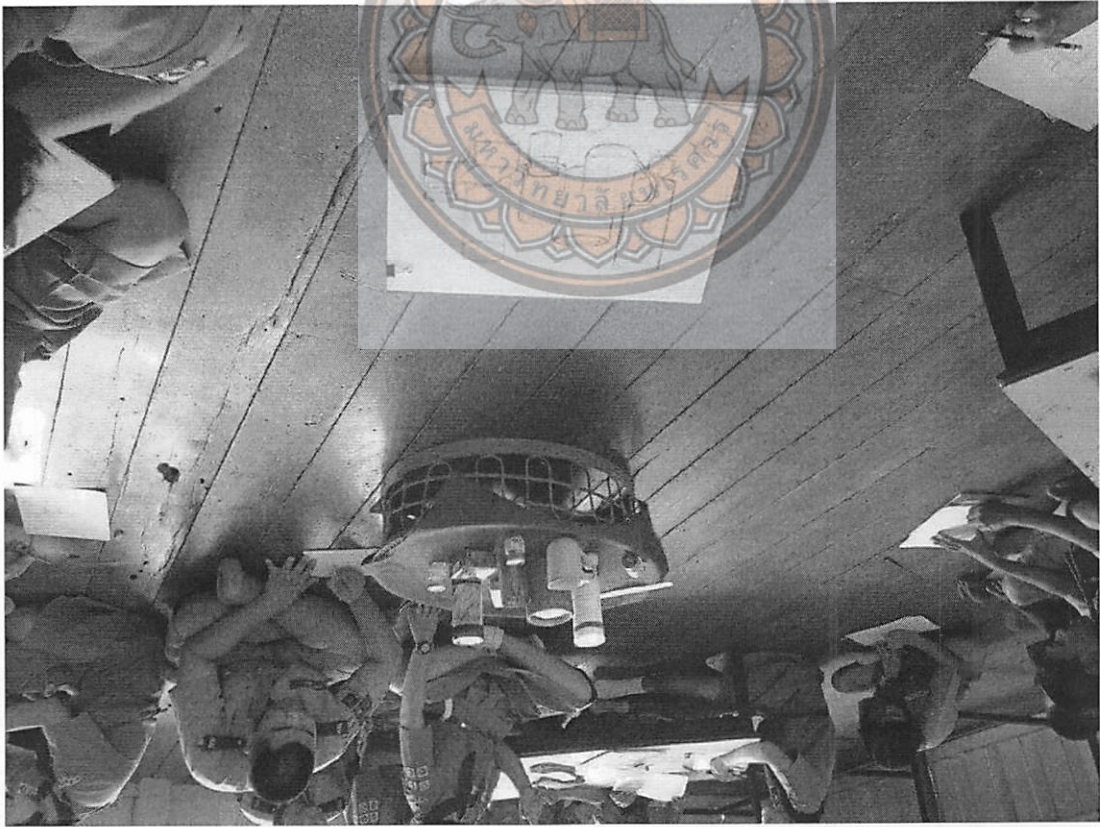


รูปที่ 4 การวาดภาพหุ่นขี้ผึ้งด้วยสีผสมอาหาร

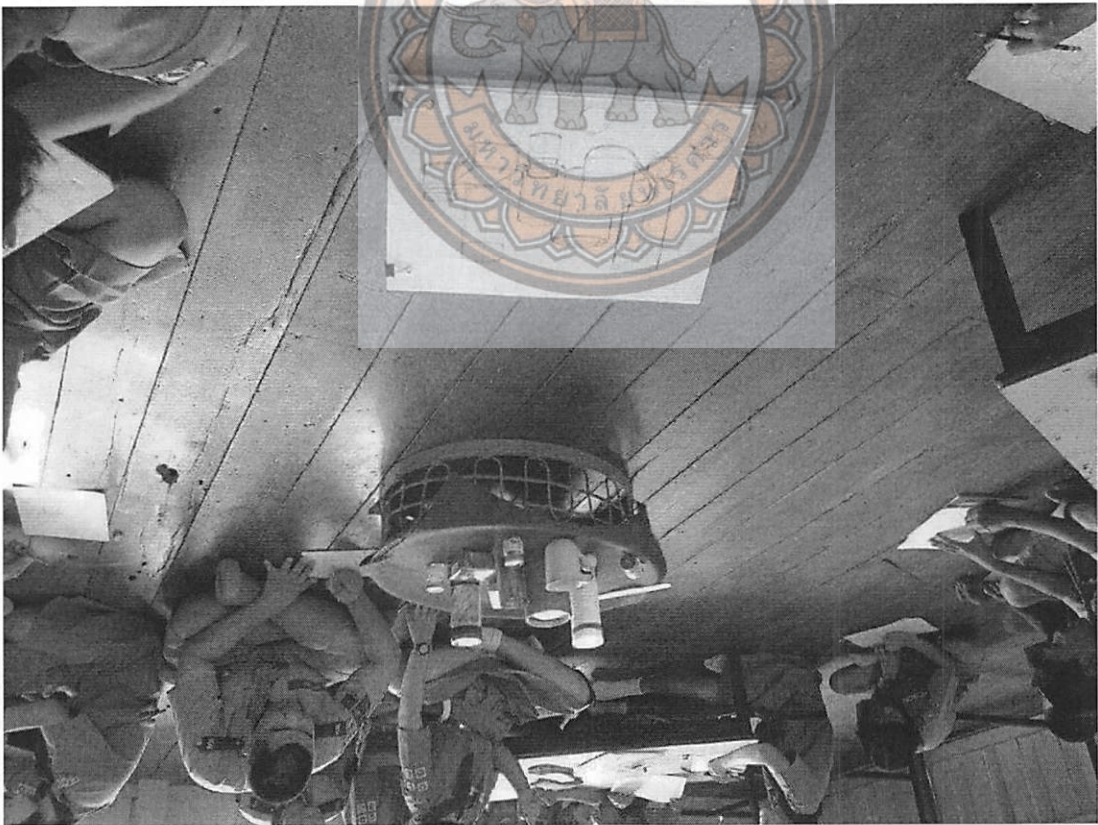




รูปที่ 4 การวาดภาพเหมือนจริงด้วยสีผสมสี



ภาพการกราบพระพุทธรูปและถวาย



ภาพการศึกษาศิลปะการประมงในศูนย์



វិទ្យាស្ថានស្រីសុភាព



រូបភាពសិស្សប្រឡងប្រឡងប្រឡងប្រឡង



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	ฝนสังข์ฟ้า พาเขียว
วัน เดือน ปี เกิด	2 เมษายน 2520
ที่อยู่ปัจจุบัน	127/9 หมู่ 3 ตำบลบ้านเกาะ อำเภอเมืองอุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์ 53000
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า อุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์ 53000
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2556	กศ.ม. (การบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น
พ.ศ. 2550	ประกาศนียบัตร (บัณฑิตวิชาชีพครู) มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
พ.ศ. 2542	ศศ.บ. (ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

