

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวดที่ 4 แนวทางการจัดการศึกษา ในมาตราที่ 22 หลักการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และในมาตราที่ 24 กระบวนการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหาสาระให้สอดคล้องกับความสนใจความถนัดและความแตกต่างของผู้เรียนฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์เพื่อใช้ป้องกันและแก้ปัญหาให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ ฉะนั้นครูผู้สอนและผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะ ผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ช่วยเหลือส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้ จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียนเพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปสร้างสรรค์ความรู้ของตน (กรมวิชาการ. 2545 : 21)

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง มีวินัย มีคุณธรรม มีความคิดสร้างสรรค์ มีความรู้ ทักษะกระบวนการ ภูมิใจในความเป็นไทย อนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย รักประเทศชาติและท้องถิ่น โดยกำหนดสาระการเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ของผู้เรียนเป็น 8 กลุ่ม คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยีและภาษาต่างประเทศ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่ใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างพื้นฐานการคิดและเป็นกลยุทธ์ การแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วยสุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพ ในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ. 2545 : 5)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วย ทศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม

สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมศิลปะสามารถนำไปพัฒนาผู้เรียนโดยตรง ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคมตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการรับรู้ทางศิลปะ การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเองอันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพด้วยความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า ศิลปะเป็นวิชาหนึ่งที่มีความสำคัญสามารถช่วยส่งเสริมสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กได้เป็นอย่างดี หรืออาจจะกล่าวได้ว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาเด็กครบทุกด้านคือ ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา รวมทั้งยังช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านความรู้การสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ (กรมวิชาการ. 2545 : 1) เนื่องจาก ธรรมชาติของมนุษย์มีความโน้มเอียงไปในทางรักความสวยงาม ถ้าสิ่งนี้ได้รับการพัฒนาอย่างดีและถูกต้องจะมีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อบุคลิกภาพ เมื่อเจริญเติบโตจะเป็นมนุษย์ที่มีความดีงาม ซึ่งจะไปด้วยดีกับด้านความรู้ความสามารถทำให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ตามปกติมนุษย์มีความสามารถแสดงออกเป็นความคิดสร้างสรรค์มาตั้งแต่เด็ก ถ้าได้รับการเสริมสร้าง พัฒนาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสมจะไปเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ปัจจัยที่เสริมสร้างศิลปะนิสัยของแต่ละคนขึ้นอยู่กับการศึกษาที่โรงเรียน การจัดสิ่งแวดล้อมที่โรงเรียนจะเป็นตัวบ่งชี้ว่า ศิลปะจะเจริญเติบโตเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับเวลาโอกาส สภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่เด็กได้รับ (วิชัย วงษ์ใหญ่. 2529 : 40) วงการศึกษาทั่วโลกต่างให้ความสำคัญแก่กิจกรรมศิลปะเด็กเป็นอย่างสูง เนื่องจากธรรมชาติของศิลปะมีลักษณะที่ยืดหยุ่น เหมาะกับลักษณะนิสัยของเด็กที่มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบแสดงออกอย่างอิสระ รักความสวยงามและให้ความสนใจกับการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว คุณลักษณะเหล่านี้สอดคล้องกับกิจกรรมทางศิลปะที่มีคำตอบไม่จำกัดตายตัว ศิลปะ มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นสื่อการเรียนรู้แก่เด็กอย่างยิ่ง (เลิศ อานันทนนะ. 2529 : 98)

สาระทัศนศิลป์เป็นการศึกษาเทคนิควิธีการสร้างผลงานทัศนศิลป์ ความหมายของทัศนธาตุ การใช้วัสดุอุปกรณ์ การรับรู้ความงามในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม วิธีการสร้างงานที่สื่อความคิด จินตนาการ ความงามของศิลปะ ประวัติผู้สร้างงานศิลปะและผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรม ประเพณีภูมิปัญญาท้องถิ่น ฝึกสร้างงานทัศนศิลป์ที่สื่อความคิด จินตนาการ ความรู้สึกประทับใจด้วยวิธีการต่างๆ จากการสำรวจทดลองใช้ทัศนธาตุ โดยเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสม ในการทำกิจกรรมทัศนศิลป์แสดงความรู้สึกในการรับรู้ความงามตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ในงานศิลปะของตนเองและผู้อื่น นำความรู้วิธีการทางทัศนศิลป์ไปใช้กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ และชีวิตประจำวันสืบทอดงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณีภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถในการสร้างงานทัศนศิลป์ โดยใช้ทัศน

ชาติและวิธีการต่าง ๆ ทดลอง สํารวจเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์และความรู้สึกรับรู้ความงามในธรรมชาติ  
สิ่งแวดล้อมตลอดจนเห็น คุณค่างานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น  
(โรงเรียนไม้ตราสมาชิการาม, 2546 : 54)

การแสดงออกทางศิลปะของเด็กไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์  
แกะสลัก ฯลฯ เป็นการแสดงออกที่มีอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมเป็นตัวบ่งการอยู่ด้วย  
มิใช่เป็นการแสดงออกจากความว่างเปล่าอันเป็นสูญญากาศ มิใช่สร้างสรรค์เพียงเพื่อสร้างสรรค์  
อย่างเดียวแต่เป็นการสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนถ่ายทอดสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความรู้สึกนึกคิด  
ของเด็กแต่ละวัฒนธรรม พร้อมกันนั้นเด็กแต่ละคนยังสะท้อนถ่ายทอดและสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้  
และพัฒนาสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมของเขาเองอีกด้วยเช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539 : 66) ในแง่  
ของผลงานทัศนศิลป์ ภาพวาดและภาพเขียน ย่อมสะท้อนเนื้อหาหรือเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดีกว่า  
ทัศนศิลป์ด้านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานปั้น แกะสลัก ภาพพิมพ์ งานออกแบบ ฯลฯ แต่ถ้าเป็นการ  
ตีความภาพรวมของบุคลิกภาพ รูปแบบและกลวิธีต่างๆ ที่เด็กแสดงออกมา ย่อมเป็นภาพสะท้อน  
ความประณีต ความรุนแรง การตัดสินใจ ความตั้งใจ ความกระตือรือร้น ฯลฯ ได้อย่างดียิ่ง (วิรุณ  
ตั้งเจริญ, 2537 : 15) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า การวาดภาพระบายสี เป็นการเรียนรู้ที่ดีวิธีหนึ่ง เพราะการที่  
เด็กวาดสิ่งต่าง ๆ ได้ แม้ว่าภาพที่วาดถ่ายทอดออกมาแล้วยังไม่ถูกต้องตามหลักความเป็นจริง ในเรื่อง  
สัดส่วนอันเนื่องมาจากระดับวุฒิภาวะของเด็กก็ตาม (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526 : 11) การวาดภาพระบายสี  
จึงเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่จะส่งเสริม พัฒนาการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ตลอดจน  
ยังช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านทักษะ พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์  
การรับรู้ การสร้างสรรค์ และสุนทรียภาพ อีกด้วย

จากการศึกษาค้นคว้าผลงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการศึกษาด้านศิลปะทำให้ทราบปัญหา  
สำคัญเกี่ยวกับการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ พบว่ามีปัญหาทั้งด้านหลักสูตร ด้านการจัดการ  
เรียนรู้ ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล โดยด้านหลักสูตรพบปัญหา การขาด  
ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา การขาดความเข้าใจในด้านการใช้หลักสูตร ด้านการจัดการเรียนรู้พบว่า  
ครูไม่มีทักษะในด้านการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติกิจกรรม ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้พบว่าครู  
ศิลปะศึกษาขาดแคลนงบประมาณในการผลิตสื่อ ด้านการวัดและประเมินผลพบว่าครูขาดความรู้  
ขาดหลักการในการวัดและประเมินผล รวมทั้งไม่สามารถประเมินผลได้ตามวิธีที่ถูกต้อง (พีระศักดิ์  
เทพไทรรัตน์, 2534 : บทคัดย่อ ; นพดล สายทองยนต์, 2536 : บทคัดย่อ และบรรจง บุญการวี,  
2539 : บทคัดย่อ) จากการสรุปผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะศึกษา  
และดนตรี โรงเรียนไม้ตราสมาชิการาม พบว่า นักเรียนได้ผลการเรียนระดับ 3 และ 4 ร้อยละ 68.98  
ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด ในขณะที่เดียวกันจากการศึกษาวิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้ของ

ผู้วิจัย พบว่า คะแนนผลการเรียนรู้และผลงานการวาดภาพระบายสีของนักเรียนต่ำกว่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนด เนื่องจากนักเรียนส่วนหนึ่งเมื่อมีกิจกรรมศิลปะ นักเรียนขาดความกระตือรือร้น ขาดการเตรียมความพร้อม ไม่เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งาน ขาดความมั่นใจในการแสดงออก ขาดทักษะและความคิดสร้างสรรค์ งานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนด

จากปัญหาการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการที่จะแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น และเห็นว่าการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์)ที่ดีนั้นเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้ของครูเป็นสิ่งสำคัญมากและส่งผลโดยตรงต่อการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมผู้เรียนมีความจำเริญ การศึกษาทางศิลปะเพื่อให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน การพัฒนาความสามารถของผู้เรียนจึงเป็นหัวใจของการจัดการศึกษา และการศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบและการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านผลการเรียนรู้และด้านผลงานการวาดภาพระบายสีได้ดียิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบเป็นเทคนิคหนึ่งในการฝึกฝนทักษะการคิดที่คิดขึ้นโดย ดร. เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นผู้นำระดับโลกทางสาขาวิชาแนวความคิดและการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิด การจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบเป็นแนวทางส่งเสริมให้นักเรียนไม่ยึดติดกับความคิดแบบใดแบบหนึ่ง แต่จะช่วยให้รู้จักคิดได้อย่างรอบด้านครอบคลุมประเด็นที่ควรนำมาพิจารณาอันจะช่วยให้ได้ความคิดที่รอบคอบขึ้น สามารถที่จะคิดได้หลายแบบในสถานการณ์หนึ่ง ๆ เพื่อให้สามารถหาทางแก้ไขได้อย่างชัดเจนการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบเป็นการแสดงบทบาทการคิดตามสีหมวกที่ตนสวมอยู่ ได้แก่ หมวกสีขาว คิดข้อมูลและข้อเท็จจริงต่าง ๆ หมวกสีแดง ด้านอารมณ์ ความรู้สึก หมวกสีดำ วิพากษ์วิจารณ์และให้เหตุผลว่าเหตุใดสิ่งนั้นจึงเป็นไปได้ หมวกสีเหลืองให้ทัศนะในเชิงบวกและพิจารณาความเป็นไปได้ หมวกสีเขียว ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์คิดในสิ่งที่ท้าทายใหม่ ๆ หมวกสีฟ้า การสรุปและการควบคุมการคิด (ปริยาภรณ์ โพธิ์บัณฑิต. 2544 : 5) และจากผลการวิจัยของ ประยูทธ ไทยธานี (2541 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า นักวิชาการศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานมากขึ้น หลังจากได้รับการฝึกคิดแบบหมวกหกใบและมีความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานมากกว่านักวิชาการที่ไม่ได้รับการฝึกคิดแบบหมวกหกใบ และงานวิจัยของ ปิยานี จิตรเจริญ (2543 : บทคัดย่อ) ที่พบว่า คะแนนความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกคิดแบบหมวกหกใบสูงกว่ากลุ่มควบคุม การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิควิธีการหลายรูปแบบมาผสมผสานร่วมกันระหว่างกระบวนการกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้การคิด การจัดการเรียนรู้แก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้เน้นทักษะกระบวนการ การจัดการเรียนรู้ แบบปริศนาความคิดและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมกันคิด ทั้งนี้มุ่งหวังให้ผู้เรียน เรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง จากความสนใจอยากรู้อยากเรียนของนักเรียนเอง โดยใช้กระบวนการและ วิธีการทางวิทยาศาสตร์นักเรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อค้นหาคำตอบด้วยตนเอง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงกับแหล่งความรู้เบื้องต้น นักเรียน สามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบโครงงานจึงเป็นการเรียนรู้ตามความสนใจของ นักเรียนแต่ละคน ซึ่งผู้เรียนสามารถนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ และการเรียนรู้แบบโครงงานนี้ ผู้เรียนจะมีการนำเสนอองค์ความรู้และผลงานด้วยตนเองอีกด้วย (สุริย์ ศรีสุภา. 2545 : 4)

จากสภาพในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวประกอบกับการศึกษาผลงานวิจัยที่ผ่านมา ยังไม่มี งานวิจัยที่ทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และผลงานการวาดภาพระบายสีระหว่างการเรียนรู้ จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และ การจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนขึ้นว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสามวิธีนั้นจะส่งผลกระทบต่อผลการเรียนรู้และผลงานการวาดภาพระบายสี ของผู้เรียนแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร ซึ่งผลงานวิจัยจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการกิจกรรม การเรียนรู้และเป็นแนวทางให้ครูสามารถนำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เทคนิคแบบหวมกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระ การเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในเรื่องอื่น ๆ รวมทั้งเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องและเป็นแนวทาง ในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้การวาดภาพระบายสีระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการ จัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบผลงานการวาดภาพระบายสีหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหวมกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและ การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

### ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบว่า การเรียน โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จะทำให้ผลการเรียนรู้และผลงานการวาดภาพระบายสีของนักเรียน มีความแตกต่างกัน โดยผลการวิจัยดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ในการประยุกต์ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

### ขอบเขตของการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดไม้ไผ่ตราสมาชิการาม โรงเรียนศรีบางไทร โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 5 ห้องเรียน รวมนักเรียน 175 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดไม้ไผ่ตราสมาชิการาม โรงเรียนศรีบางไทร และโรงเรียนไทยรัฐวิทยา 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ได้รับการสุ่มเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากห้องเรียนตามสภาพจริงมา 3 ห้องเรียน จำนวน 102 คน เนื่องจากนักเรียนอยู่ในบริบทเดียวกัน มีความรู้ความสามารถพื้นฐานใกล้เคียงกัน จากการทดสอบก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนไม่แตกต่างกัน ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยเป็นครูชำนาญการพิเศษด้านศิลปะ ทั้ง 3 ห้อง ประกอบด้วย นักเรียนโรงเรียนวัดไม้ไผ่ตราสมาชิการาม จำนวน 25 คน โรงเรียนศรีบางไทร 42 คน โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 2 จำนวน 35 คน เพื่อจับสลากเป็นกลุ่มทดลอง 2 ห้องเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ 1 ห้องเรียน การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน 1 ห้องเรียน และกลุ่มควบคุมที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 1 ห้องเรียน

#### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษานี้ประกอบด้วยตัวแปร 2 ประเภท ดังนี้

##### 2.1 ตัวแปรต้น คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ 3 วิธี ได้แก่

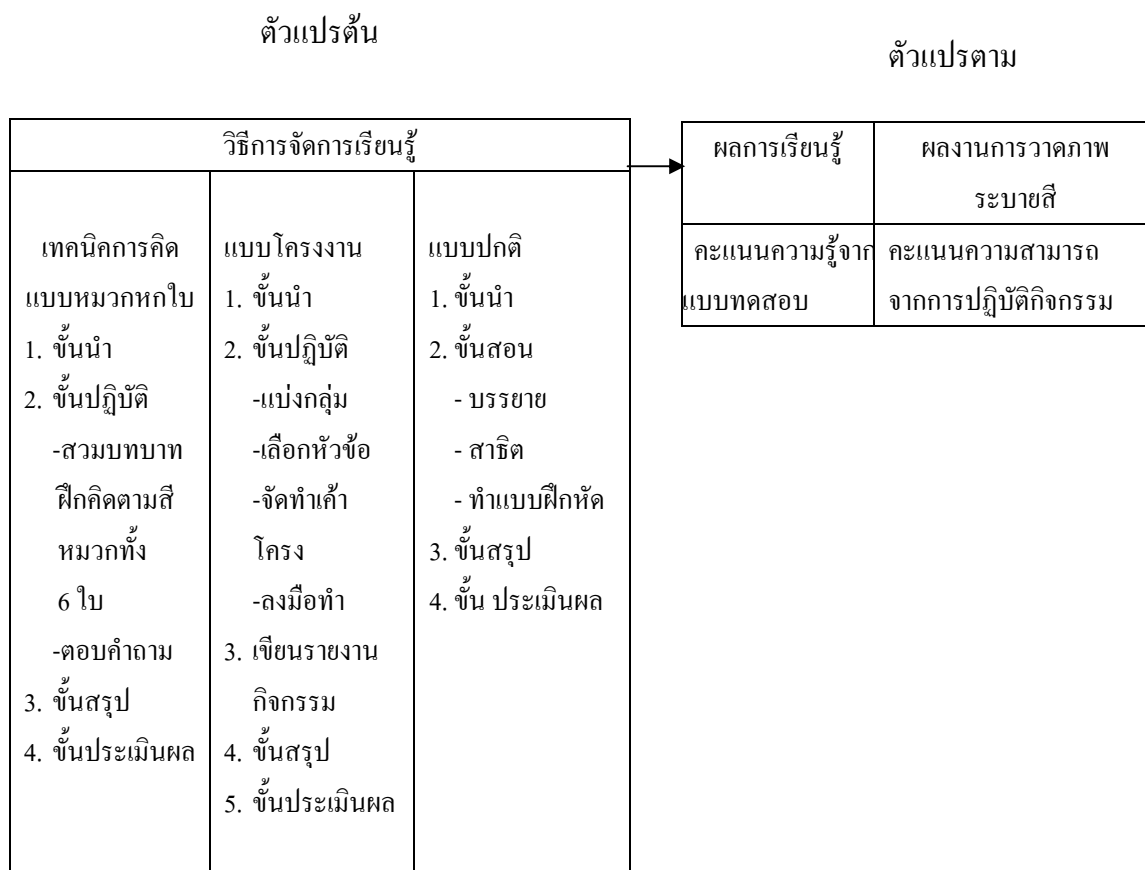
- 2.1.1 การจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ
- 2.1.2 การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน
- 2.1.3 การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

##### 2.2 ตัวแปรตาม คือ

- 2.2.1 ผลการเรียนรู้ของนักเรียน
- 2.2.2 ผลงานการวาดภาพระบายสีของนักเรียน

### 3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งทดลองเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และผลงานการวาดภาพระบายสีโดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหวมวกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัย คือภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ระหว่างวันที่ 11 พฤษภาคม 2549 – 10 ตุลาคม 2549 เป็นเวลา 15 สัปดาห์ โดยเรียนสัปดาห์ละ 1-2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียน 15 ชั่วโมง

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นทักษะการคิดตามลำดับขั้นตอน แยกกรอบความคิดออกเป็น 6 ด้าน ประกอบด้วย หมวกสีขาว การคิดด้านข้อมูล ข้อเท็จจริง หมวกสีแดงการคิดจากอารมณ์ ความรู้สึก หมวกสีเหลืองการคิดหาข้อดี มุมมองด้านบวก หมวกสีดำการคิดทางข้อเสีย มุมมองด้านลบ หมวกสีเขียวการคิดหาแนวทางใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ หมวกสีฟ้าการคิดหาข้อสรุป การควบคุมกระบวนการคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 9 แผน ใช้เวลาเรียน 15 สัปดาห์ ๆ ละ 1-2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียน 15 ชั่วโมง มีวิธีการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้น คือ

1. ขั้นนำ
2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม
3. ขั้นสรุป
4. ขั้นประเมินผล

2. การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลุ่มลึกตามความสนใจโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ วิธีการและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ลงมือปฏิบัติจริงและสามารถนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 4 แผน ใช้เวลาเรียน 15 สัปดาห์ ๆ ละ 1-3 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียน 15 ชั่วโมง มีวิธีการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้น คือ

1. ขั้นนำ
2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม
3. ขั้นสรุป
4. ขั้นประเมินผล

3. การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่สถานศึกษากำหนด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 8 แผน ใช้เวลาเรียน 15 สัปดาห์ ๆ ละ 1-2 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียน 15 ชั่วโมง มีวิธีการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้น คือ

1. ขั้นนำ
2. ขั้นสอน
3. ขั้นสรุป
4. ขั้นประเมินผล

4. ผลการเรียนรู้ หมายถึง คะแนนความรู้ ความสามารถของผู้เรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพระบายสีวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน



เรื่องการวาดภาพพระบายสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อวัดความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมินคุณค่า ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในเนื้อหาสาระทัศนศิลป์

5. ผลงานการวาดภาพพระบายสี หมายถึง คะแนนความสามารถด้านทักษะปฏิบัติที่ผู้เรียนรู้ ได้จากการประเมินผลงานจากเกณฑ์ของกระทรวงศึกษาธิการในเรื่องการลากเส้น การใช้สี รูปร่าง และรูปทรง แสงและเงา รูปและพื้นและการวาดภาพตามจินตนาการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีผลการเรียนรู้หลังเรียนต่างกัน
3. นักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีผลงานการวาดภาพพระบายสีต่างกัน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบ การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติคาดว่าผลที่ได้รับจะเป็นประโยชน์ดังนี้

1. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้อุทิศสู่การศึกษาศิลปะ(ทัศนศิลป์)
2. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนรู้เทคนิคการคิดแบบหมวกหกใบกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้อุทิศสู่การศึกษาศิลปะ (ทัศนศิลป์) และเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไป