

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนศิลปศึกษา เสริมสร้างให้ชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น ช่วยให้ มีจิตใจงดงามมีสมาธิ สุขภาพและสุขภาพจิตมีความสมดุล อันเป็นรากฐานของการพัฒนาชีวิต ที่สมบูรณ์ เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษยชาติโดยส่วนตน ส่งผลต่อการยกระดับ คุณภาพชีวิตของสังคมโดยรวม (กระทรวงศึกษาธิการ 2545: 7) นอกจากนี้ศิลปะยังช่วยพัฒนา เซลล์สมองของมนุษย์อีกด้วย

1.1 สภาพที่พึงประสงค์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็น กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียน ได้พัฒนาความสามารถของตนเองตามศักยภาพ มุ่งเน้นเพิ่มเติมจาก กิจกรรมที่ได้จัดให้เรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระ(กระทรวงศึกษาธิการ : 2544) การเข้าร่วมและปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข กับกิจกรรมที่เลือกด้วย ตนเองตามความถนัดและความสนใจอย่างแท้จริง ซึ่งสถานศึกษาต้องดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย มีรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเสนอแนะ

กิจกรรมเสนอแนะ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้ เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว เป็นเครื่องมือที่มีส่วนช่วยในการ ถ่ายทอดความรู้ที่เปลี่ยนไปจากเดิม พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ส่งผลให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ใหม่ๆถูกผลิตขึ้นเพื่อรองรับการใช้งานอย่างหลากหลาย โปรแกรมคอมพิวเตอร์หลายประเภทสามารถนำมาปรับใช้สร้างสรรค์งานศิลปะให้ง่ายมากขึ้น รวมทั้งสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปะและทักษะการใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน

1.2 สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบัน

โรงเรียน ได้จัดกิจกรรมเสนอแนะหลายกิจกรรมภายในโรงเรียน เพื่อให้นักเรียน ได้มีโอกาสเลือกตามความถนัด กิจกรรมการสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ก็เป็นอีก กิจกรรมหนึ่งที่มีนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก แต่กิจกรรมดังกล่าวยังขาดครูผู้สอนที่มีความชำนาญในการสอน แม้จะมีครูด้านคอมพิวเตอร์ แต่ก็ยังขาดการนำความรู้ทางด้านศิลปะเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

1.3 สภาพที่เป็นปัญหา

จากสภาพดังกล่าวทำให้ผลงานนักเรียนที่สร้างสรรค์ออกมานั้น ทำได้ตาม ขั้นตอนของ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่ยังเป็นผลงานที่ยังขาดความสร้างสรรค์ทางศิลปะอยู่

1.4 ความพยายามในการแก้ปัญหา

จากสภาพปัญหาดังกล่าว โรงเรียนได้พยายามสนับสนุนให้มีการจัดทำชุดการสอนและชุดฝึกอบรมเกี่ยวกับการสร้างงานศิลปะ เพื่อให้ครูผู้สอนมีความรู้ทางด้านศิลปะมา ถ่ายทอดแก่ผู้เรียน และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะของตนได้ โดยมีงานวิจัยหลายเรื่อง ที่สนับสนุนเรื่องนี้ เช่น

คาราพร เปี่ยมงาม (2544: บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกอบรม เรื่อง การจัดกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือสำหรับครูปฐมวัย ในโรงเรียนเทศบาลจังหวัดพิจิตร ผลปรากฏว่า (1) ชุดฝึกอบรม เรื่อง การจัดกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือมีประสิทธิภาพ 92.66/81.88 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (2) ครูปฐมวัยที่ใช้ชุดฝึกอบรมมีความรู้เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 และ (3) ความคิดเห็นของครูปฐมวัยที่มีต่อชุดฝึกอบรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

วินัย คุ้มคิวคำ ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการสอนวิชาศิลปะศึกษา เรื่อง การพิมพ์ภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยปรากฏผลว่า ชุดการสอนที่ สร้างขึ้นทั้ง 6 ชุด มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (2) ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ(3) นักเรียนมีความพอใจในการเรียนจากชุดการสอน แต่ละหน่วยในระดับมาก

1.5 แนวทางในการแก้ปัญหา

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงคิดว่า ควรจัดกิจกรรมการสร้างงานศิลปะด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยนำชุดฝึกอบรมมาช่วยครูพัฒนาทักษะที่ผู้เรียนต้องการได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์มาใช้ เนื่องจากเห็นว่า วิธีการฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์เป็นวิธีการที่เหมาะสม เพราะกำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังสำหรับให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เผชิญ ผจญ และเผชิญ

ประสบการณ์ โดยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระสำหรับประกอบภารกิจ งาน และ ความชำนาญจากแหล่งวิทยาการที่มีการชี้แนะแหล่ง หรือจัดเตรียมให้ได้ประสบการณ์ที่กำหนดให้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2540:) การฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์จะใช้ชุดฝึกอบรมแบบอิง ประสบการณ์ ประกอบด้วยสื่อหลายประเภท คือ ประมวลสาระ สไลด์คอมพิวเตอร์ ตัวอย่าง ภาพชิ้นงาน และมัลติมีเดีย ประมวลสาระจะช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทบทวนเนื้อหาสาระที่ เรียนได้ตลอดเวลา สไลด์คอมพิวเตอร์ช่วยปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ ตัวอย่างภาพชิ้นงาน ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เกิดแนวคิดในการตกแต่งชิ้นงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ มัลติมีเดียจะช่วยขยายเนื้อหาสาระที่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเรียนจากประมวลสาระให้เข้าใจดียิ่งขึ้น ได้เรียนรู้ตามความสามารถทีละขั้นตอน โดยเน้นเรื่องความสามารถและความแตกต่างของแต่ละ บุคคล ดังนั้นผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.2.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าของผู้รับการฝึกอบรม เรื่อง การสร้างงานศิลปะ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

2.2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้รับการฝึกอบรม ที่มีต่อคุณภาพของชุดฝึกอบรม แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 85/85

3.2 ผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่อบรมด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3.3 ผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่อบรมด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร มีความคิดเห็นต่อคุณภาพชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์อยู่ในระดับ“เหมาะสมมาก”

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.2.1 ประชากร คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ของโรงเรียนเปรมประชา จำนวน 375 คน

4.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ของโรงเรียนเปรมประชา จำนวน 29 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

4.3 เนื้อหาสาระในการวิจัย คือ หลักสูตรการฝึกอบรม เรื่อง การสร้างงานศิลปะ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 3 หน่วยประสบการณ์ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดทำภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การจัดทำบัตรอวยพรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และหน่วยประสบการณ์ที่ 3 การจัดทำปฏิทินด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

4.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

4.4.1 ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง

กรุงเทพมหานคร ที่ยึดระบบการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ของศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์

4.4.2 แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบแบบคู่ขนาน และอัตนัย

4.4.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้รับการฝึกอบรม

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 การฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง การอบรมโดยจัดประสบการณ์ที่หลากหลายให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรม ให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ลงมือปฏิบัติจริง ตามขั้นตอน

5.2 ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง ชุดฝึกอบรมที่มีสื่อหลากหลายชนิด จัดเตรียมไว้ให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้ความรู้จากประมวลสาระ สไลด์คอมพิวเตอร์ ตัวอย่างภาพชิ้นงาน และมัลติมีเดีย

เป็นแห่งวิทยาการ ชุดอบรมแบบอิงประสบการณ์ประกอบด้วย 3 หน่วย คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดทำภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การจัดทำบัตรอวยพรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และหน่วยประสบการณ์ที่ 3 การจัดทำปฏิทินด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

5.3 เกณฑ์ประสิทธิภาพ 85/85 หมายถึง คุณภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ที่ได้จาก “กระบวนการ” และ “ผลลัพธ์” มีค่าร้อยละ 85 ค่าร้อยละ 85 ตัวแรก คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากงานที่กำหนด ให้ทำระหว่างเผชิญประสบการณ์ ค่าร้อยละ 85 ตัวหลัง คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ เกณฑ์ประสิทธิภาพที่ยอมรับต้องไม่เกิน ± 2.5 เปอร์เซนต์ของเกณฑ์ที่กำหนด

5.4 การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างชิ้นงานทางศิลปะให้ประหยัด สวยงามและสะดวกขึ้น โดยครอบคลุม การจัดทำภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การจัดทำบัตรอวยพรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการจัดทำปฏิทินด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

5.5 ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่ฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง การเปรียบเทียบความแตกต่างของผู้รับการฝึกอบรมที่ฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์จากคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์

5.6 ความคิดเห็นของผู้เข้ารับการศึกษาที่มีต่อชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง ระดับคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามเกี่ยวกับคุณภาพชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ในด้านรูปแบบการเผชิญประสบการณ์ วิธีการเผชิญประสบการณ์ สื่อที่ใช้ในชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ และประโยชน์ที่ได้จากชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ได้ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 และผู้รับการฝึกอบรมมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น

6.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่องอื่นต่อไป