

บทที่ 6

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป์ในภาคตะวันออกเฉียงใต้ ได้ทดสอบประสิทธิภาพแล้วสามารถนำสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75 / 75

1.1.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

1.1.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

1.2 สมมุติฐานการวิจัย

1.2.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75 / 75

1.2.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2.3 นักเรียน มีความคิดเห็นต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป์ ในภาคตะวันออกเฉียง จำนวน 139 คน
- 2) กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 39 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

1.3.2 เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 ประเภท ได้แก่ (1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ ครอบคลุมหน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดนิทรรศการ เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย และ หน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ (2) แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยแบบคู่ขนาน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ จำนวน 10 ข้อ และ แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ จำนวน 10 ข้อ รวม 3 หน่วยประสบการณ์จำนวน 60 ข้อ แบบทดสอบมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.23- 0.77 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20- 0.60 และค่าความเที่ยงระหว่าง 0.67-0.72 และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นแบบสอบถามปลายปิด แบบมาตราประมาณค่าจำนวน 22 ข้อ และ แบบสอบถามปลายเปิด 1 ข้อคำถาม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ทั้ง 3 ประเภท ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว

1.3.3 การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ไปทดสอบหาค่าประสิทธิภาพเบื้องต้น คือ การทดสอบแบบเดียวกับนักเรียนจำนวน 3 คน การทดลองแบบกลุ่มกับนักเรียนจำนวน 6 คน หลังจากนั้นทำการสัมภาษณ์นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองแบบเดี่ยว และ แบบกลุ่ม เพื่อนำข้อบกพร่องต่าง ๆ มาปรับปรุงชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ จากนั้นการทดลองแบบภาคสนามจำนวน 39 คน ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้ คือ (1) เตรียมสถานที่ คือ ห้องเรียน และห้องปฏิบัติการทางศิลปะต่าง ๆ ดังนี้ มุมวิชาการ มุมแสดงผลงาน และมุมสื่อ (2) วันเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพ วันละ 1 หน่วยประสบการณ์ หน่วยหน่วยประสบการณ์ละ 2 ชั่วโมง ใช้เวลาตั้งแต่ 12.00 -15.00 นาฬิกา จำนวน 3 วัน หน่วยที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดนิทรรศการ เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ หน่วยประสบการณ์ที่ 2

การสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย และหน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ (3) ขั้นตอนการทดลองใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มี 7 ขั้นตอน คือ ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ ปฏิบัติเผชิญประสบการณ์ ผลการเผชิญประสบการณ์ สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ (4) ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเผชิญประสบการณ์ของนักเรียนแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าประสิทธิภาพ และ (5) ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนในการทดสอบแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และ แจกแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ในการทดสอบภาคสนาม

1.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเด็น คือ (1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยใช้สูตร E_1/E_2 (2) วิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยการทดสอบค่าที และ (3) วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยการหาค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.4 ผลการวิจัย

จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1.4.1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ พบว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 ดังนี้ (1) หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดนิทรรศการ เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ มีประสิทธิภาพ 74.80/73.87 (2) หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย มีประสิทธิภาพ 75.47/74.67 และ (3) หน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ มีประสิทธิภาพ 75.00 / 77.20 ทั้งนี้ค่าประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีประสิทธิภาพ 75 / 75

1.4.2 ผลความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ พบว่า ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4.3 ผลของความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอน

แบบอิงประสบการณ์ พบว่า ในภาพรวมนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องความรู้ด้านทัศนศิลป์ มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก

2. อภิปรายผล

2.1 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากองค์ประกอบของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีดังนี้ คือ

2.1.1 มัลติมีเดียประกอบประมวลสาระ ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย

หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดนิทรรศการ เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ ประกอบด้วยภาพตัวอย่างงานภาพวาด ภาพระบายสี ภาพประติมากรรมนูนต่ำงานเหรียญ ภาพประติมากรรมนูนสูง รูปปั้นตามฐานอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ภาพประติมากรรมลอยตัวอนุสาวรีย์พระเจ้าตากสิน ภาพพิมพ์พื้นราบ ภาพพิมพ์ผิวนูน ภาพพิมพ์ร่องลึก และภาพพิมพ์ผ่านฉากพิมพ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย นำเสนอภาพตัวอย่างงานทัศนศิลป์ โดยเน้นภาพประเภทจิตรกรรม ภาพประติมากรรม และสถาปัตยกรรมที่ปรากฏอยู่ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ชาติไทย และสมัยประวัติศาสตร์ชาติไทย และหน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ ได้แก่ ภาพตัวอย่างหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพความสมดุล ภาพการเน้นให้เกิดจุดเด่น และภาพความเป็นเอกภาพ เป็นต้น มัลติมีเดียที่ผู้วิจัยออกแบบนำเสนอในแต่ละหน่วยประสบการณ์ มีสไลด์คอมพิวเตอร์เสนอเป็นภาพตัวอย่างประกอบคำบรรยาย โดยภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา แสดงแผนผังแยกทัศนศิลป์แต่ละประเภทไว้ชัดเจน และเน้นข้อความขึ้นทีละกรอบภาพ ออกแบบให้พื้นหลังสีเข้ม ตัวอักษรสีอ่อน ทำให้อ่านแล้วสบายตา ใช้อักษรรูปแบบเดียวกันและขนาดตามความเหมาะสมของแต่ละหัวเรื่อง

จากการสังเกต พบว่านักเรียนตั้งใจชมมัลติมีเดียประกอบประมวลสาระ และบันทึกสาระสำคัญจากการชมมัลติมีเดีย สอดคล้องกับการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเห็นด้วยมาก ว่าการใช้มัลติมีเดียประกอบประมวลสาระช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.43$)

2.1.2 แผนเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วยภารกิจและงาน เป็นแนวทางให้นักเรียนทำงานอย่างมีขั้นตอน ทำการเผชิญประสบการณ์ในกลุ่มกิจกรรม และดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพ ในการกำหนดภารกิจและงาน ผู้วิจัยได้กำหนดอย่างละเอียด คือ การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ การออกแบบ การดำเนินการ และนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนย่อย ๆ ให้นักเรียนทำได้นำไปสู่ความรู้เกี่ยวกับการจัดนิทรรศการ เรื่องความรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ การสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย และการจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ได้อย่างเข้าใจ

จากการสังเกต พบว่านักเรียนสามารถปฏิบัติภารกิจและงานได้ครบถ้วนตามที่กำหนด และจากการตรวจสอบผลงานที่นักเรียนทำและประเมินพบว่าชิ้นงานของนักเรียนอยู่ในระดับดี แสดงว่านักเรียนเข้าใจในภารกิจและงานและสามารถปฏิบัติได้ ในประเด็นนี้สอดคล้องกับการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนพบว่า แผนเผชิญประสบการณ์ช่วยให้นักเรียนทำได้ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.53$)

2.1.3 รูปแบบของการเรียนจากเพื่อน ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีรูปแบบของการเรียนจากเพื่อน โดยเรียนเป็นกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน จัดนักเรียนที่มีผลการเรียนทั้ง 3 ระดับละกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน นักเรียนที่เรียนเป็นกลุ่มจะมีการช่วยเหลือกันในการทำงานและดำเนินการจัดนิทรรศการ ร่วมกันดำเนินการสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย และ ร่วมกันดำเนินการจัดองค์ประกอบงานทัศนศิลป์

จากการสังเกต พบว่ารูปแบบการเรียนจากเพื่อนทำให้มีโอกาสดูแลเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม ทำให้สร้างชิ้นงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม ส่งผลทำให้ผลงานมีคุณภาพ และจากการประเมินการทำงานกลุ่มด้วยแบบประเมินพบว่า นักเรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ทำ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ช่วยเหลือนักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลาง และผลการเรียนอ่อน โดยเฉพาะนักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจแก้ปัญหา จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน นักเรียนเห็นว่ารูปแบบการเรียนจากเพื่อนช่วยแก้ปัญหาในการเผชิญประสบการณ์ได้มากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$)

2.1.4 มุมแสดงผลงาน ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีมุมแสดงผลงาน ไว้ด้านหลังห้องเรียนให้นักเรียนได้มีโอกาสนำผลงานที่จัดทำเป็นชิ้นงานมาจัดแสดง ได้แก่ ผลงานการออกแบบป้ายนิเทศ ผลงานสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทย และผลงานทัศนศิลป์ด้านจิตรกรรมและประติมากรรมปูนดำ

จากการสังเกตพบว่า การนำผลงานนักเรียนขึ้นจัดแสดงที่มุมแสดงผลงานทำให้นักเรียนได้เห็นผลงานของกลุ่มตนเองและผลงานของกลุ่มอื่น เพื่อนำไปพัฒนาผลงานให้ดี

ยิ่งขึ้น จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนพบว่า มุมแสดงผลงานช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสนำชิ้นงานมาจัดแสดง ทำให้เกิดความภาคภูมิใจนำมาสู่ความเชื่อมั่นมากขึ้นได้ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$)

2.1.5 วิธีการเผชิญประสบการณ์ด้วยการฝึกปฏิบัติ ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธี

การเผชิญประสบการณ์ด้วยการฝึกปฏิบัติ โดยให้นักเรียนลงมือปฏิบัติเป็นกลุ่ม โดยปฏิบัติตามภารกิจและงาน ในหน่วยประสบการณ์ที่ 1 ปฏิบัติการการตกแต่งป้ายนิเทศเพื่อจัดนิทรรศการ ในหน่วยประสบการณ์ที่ 2 ปฏิบัติการสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทยในแบบสำรวจ และหน่วยประสบการณ์ 5 สร้างงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคดินน้ำมันลงบนกระดาษสี และภาพประติมากรรมนูนตํานาคน้ำมันมาติดบนกระดานไม้อัด

จากการสังเกตพบว่า การฝึกปฏิบัติช่วยให้นักเรียนสามารถทำได้จริง บรรยากาศการเรียนรู้มีความสนุกสนาน นักเรียนฝึกปฏิบัติอย่างตั้งใจ และให้ความสนใจกับชิ้นงานที่ทำ จากการตรวจสอบชิ้นงานพบว่า คะแนนการประเมินจากชิ้นงานนักเรียนจะได้คะแนนสูง นอกจากนี้ นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นสอดคล้องกันในระดับมากที่สุด ว่าวิธีการเผชิญประสบการณ์ด้วยการปฏิบัติสามารถทำให้นักเรียนทำได้มากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$)

มีข้อสังเกตที่นำมาอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม ดังนี้

แบบทดสอบภาคสนาม	หน่วยที่1	หน่วยที่2	หน่วยที่5
E1 / E2	74.80/ 73.87	75.47/ 74.67	75/77.20

คะแนนกิจกรรมระหว่างเผชิญประสบการณ์ของหน่วยประสบการณ์ที่ 2 และ หน่วยประสบการณ์ที่ 5 สูงกว่า หน่วยประสบการณ์ที่ 1 ทั้งนี้เป็นเพราะภารกิจและงานที่กำหนดให้ทำในหน่วยประสบการณ์ที่ 2 ให้นักเรียนสำรวจงานทัศนศิลป์ในประเทศไทยลงในแบบสำรวจที่ครอบคลุมด้านเนื้อหา คือ แหล่งที่ตั้ง แหล่งที่ค้นพบ วัสดุหรือชนิด ประเภท และอิทธิพลที่ได้รับ นักเรียนส่วนใหญ่กรอกข้อมูลได้ถูกต้องและเสร็จทันเวลา ส่วนภารกิจและงานที่กำหนดให้ทำในหน่วยประสบการณ์ที่ 5 ให้นักเรียนวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ โดยดำเนินการตามขั้นตอน และจัดเตรียมอุปกรณ์ พร้อมออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงาน นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจในการสร้างชิ้นงานเป็นอย่างมาก และเผชิญประสบการณ์ในกลุ่มกิจกรรมอย่างสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับการสอบถามนักเรียนให้ความเห็นในระดับมากกว่าภารกิจและงานที่ต้องทำในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ช่วยให้นักเรียนทำงานได้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.53$)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งสัดส่วนของคะแนนระหว่างการเผชิญ
ประสบการณ์เท่ากัน คือ การบันทึกสาระสำคัญ 10 คะแนน การทำแบบฝึกหัด 10 คะแนน
ชิ้นงาน 30 คะแนน รวมคะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์ 50 คะแนน ซึ่งจากการตรวจสอบ
คะแนน พบว่า นักเรียนได้คะแนนในส่วนของการทำแบบฝึกหัด และการทำชิ้นงาน สูงกว่า
หน่วยที่ 1 จึงส่งผลให้คะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์ของหน่วยประสบการณ์ที่ 2 และ
หน่วยประสบการณ์ที่ 5 มากกว่า หน่วยประสบการณ์ที่ 1

2.2 ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากการสอนแบบอิงประสบการณ์

ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์
เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี มีคะแนน
แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ สูงกว่าคะแนนแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก

2.2.1 **มัลติมีเดียประกอบประมวลสาระ** มัลติมีเดียประกอบประมวลสาระที่ผู้วิจัย
ได้ออกแบบให้มีข้อความ ภาพและเสียง เพื่อสร้างความสนใจของนักเรียนและให้เข้าใจในเนื้อหา
มากขึ้น โดยเฉพาะหน่วยประสบการณ์ที่ 5 เมื่อนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ส่งผลให้ทำภารกิจและงาน
ได้ และที่สำคัญนักเรียนทำแบบฝึกหัดแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก ที่มีรูปแบบเดียว
กับแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ ได้คะแนนสูงขึ้นหลังจากทำแบบฝึกหัดแล้ว นักเรียนทำ
แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ มีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้น ดังจะเห็นได้ว่าคะแนน
แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์สูงกว่าคะแนนแบบทดสอบ
ก่อนเผชิญประสบการณ์

2.2.2 **แผนเผชิญประสบการณ์** แผนเผชิญประสบการณ์นี้เป็นแนวทางให้นักเรียน
ประกอบภารกิจและงาน นำสู่การเผชิญประสบการณ์ และระบุเนื้อหาสาระเป็นหัวเรื่อง ให้นักเรียน
ได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ก่อนปฏิบัติการกิจและงาน แผนเผชิญประสบการณ์ได้เขียนภารกิจ
และงานไว้อย่างชัดเจน ครอบคลุมขั้นตอนที่สำคัญ คือ วางแผน เตรียมการ ดำเนินการ และ
การประเมิน นักเรียนได้ดำเนินการตามภารกิจและงาน ทำให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญ
ประสบการณ์ ได้ส่งผลให้คะแนนแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ สูงกว่าคะแนนแบบทดสอบ
ก่อนเผชิญประสบการณ์

2.2.3 **รูปแบบของการเรียนจากเพื่อน** ช่วยทำให้นักเรียนเกิดการช่วยเหลือกัน
มีโอกาทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อน เป็นการเรียน
แบบเพื่อนช่วยเพื่อน การเรียนโดยใช้รูปแบบนี้นักเรียนชอบ เพราะนักเรียนที่ไม่กล้าถามครูก็จะกล้า
ถามเพื่อนที่มีความรู้มากกว่าตน ทำให้นักเรียนมีความรู้ในเรื่องของทัศนศิลป์ และมีทักษะความ

ชำนาญในการสร้างงานทัศนศิลป์ นอกจากนี้ นักเรียนมีโอกาสดำเนินแก้ปัญหาในขณะที่เรียนร่วมกับเพื่อน จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น เมื่อนักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ได้

2.2.4 วิธีการเผชิญประสบการณ์ ที่ออกแบบไว้ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระศิลปะ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ ทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตรงกับประสบการณ์ของกลุ่มพัฒนาการนิยมน การเรียนรู้ของนักเรียนจะเรียนรู้ได้จากการลงมือปฏิบัติ การที่ทำให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการสร้างจิตรกรรมและการสร้างประติมากรรมนูนต่ำ ทำให้นักเรียนทำได้มากกว่ามุ่งให้รู้ จึงส่งผลให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ได้คะแนนสูง

2.2.5 ความชอบในการเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ การเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจ การอยากเรียน และความชอบชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ทำให้นักเรียนชอบเรียน โดยเฉพาะสื่อมัลติมีเดีย ประกอบประมวลสาระ มุมแสดงผลงานและตัวอย่างของภาพ องค์ประกอบเหล่านี้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.00 ขึ้นไป เมื่อองค์ประกอบในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ดังกล่าวมีความน่าสนใจ จึงทำให้นักเรียนชอบเรียน และส่งผลให้นักเรียนตั้งใจเรียน นำมาสู่การทำคะแนนแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ได้สูง

ข้อสังเกตเกี่ยวกับคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ของหน่วยประสบการณ์ที่ 5 มีคะแนนสูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 1 และ 2 เนื่องจากหน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่องการจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาสาระของหน่วยประสบการณ์ที่ 5 นักเรียนให้ความสนใจมาก เพราะเป็นเรื่องที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนมากที่สุด และสามารถนำไปสร้างงานทัศนศิลป์เป็นชิ้นงานได้เหมาะกับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื้อหาสาระง่ายต่อความเข้าใจและมัลติมีเดียประกอบประมวลสาระมีเครื่องหมายชี้แนะและเสียงบรรยาย ช่วยทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจดียิ่งขึ้น ซึ่งแตกต่างจากหน่วยประสบการณ์ที่ 1 และหน่วยประสบการณ์ที่ 2 ส่งผลให้คะแนนเฉลี่ยหลังเผชิญประสบการณ์ของหน่วยประสบการณ์ที่ 5 มีคะแนนสูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 1 และหน่วยประสบการณ์ที่ 2

2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แต่มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ 4 ข้อดังนี้

2.3.1 วิธีการเผชิญประสบการณ์ด้วยการฝึกปฏิบัติช่วยให้นักเรียนทำงานได้

($\bar{X} = 4.77$) เนื่องจาก การฝึกปฏิบัติในแต่ละหน่วยประสบการณ์นักเรียนได้ลงมือสร้างชิ้นงานทัศนศิลป์ที่มีความน่าสนใจทั้งเนื้อหาและวิธีการ เช่น หน่วยประสบการณ์ที่ 5 มีการจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ ด้วยการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมด้วยดินน้ำมัน เป็นวิธีใหม่ที่นักเรียนสร้างงานได้ง่ายจัดเก็บสะดวกและสะอาด สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น การฝึกปฏิบัติชิ้นงานจึงก่อเกิดทักษะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์จิตรกรรมรูปแบบต่าง ๆ ได้หลากหลาย นักเรียนจึงมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

2.3.2 วิธีการเผชิญประสบการณ์ด้วยกิจกรรมกลุ่มช่วยให้นักเรียนมีโอกาส

ช่วยเหลือกันซึ่งและกัน ($\bar{X} = 4.67$) เนื่องจากกิจกรรมกลุ่มทำให้นักเรียน มีโอกาสช่วยเหลือกันทางด้านความคิดเห็นและการแลกเปลี่ยนวัสดุอุปกรณ์ อีกทั้งยังสร้างความสามัคคีในกลุ่มบรรยากาศการเรียนไม่ตึงเครียด การช่วยเหลือกันยังเป็นการทำให้ผลงานของกลุ่มออกมาในรูปแบบของกลุ่ม ไม่ใช่งานของคนใดคนหนึ่ง ทั้งนักเรียนเก่ง ปานกลาง และ อ่อน ได้ช่วยกันทำทางด้านความคิด การจัดหาอุปกรณ์ และภารกิจอื่น ๆ ที่ทั้งกลุ่มต้องร่วมมือกัน นักเรียนจึงมีระดับความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

2.3.3 รูปแบบของการเรียนจากเพื่อนช่วยให้นักเรียนแก้ปัญหาในการเผชิญ

ประสบการณ์ ($\bar{X} = 4.67$) เนื่องจากรูปแบบการเรียนจากเพื่อนทั้งระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ทำให้นักเรียนมีการแก้ปัญหาร่วมกัน จากการสังเกตพบว่านักเรียนที่เรียนอ่อนไม่กล้าถามครูและมักนั่งเฉยพอลูกถามมักจะหลบไม่กล้าแสดงความคิดเห็น เมื่อครูปล่อยให้เรียนที่มีผลการเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนได้เผชิญประสบการณ์ร่วมกัน นักเรียนที่เรียนอ่อนกล้าถามเพื่อนนักเรียนที่เรียนเก่งในสิ่งที่สงสัย บรรยากาศการเรียนจะไม่ตึงเครียด นักเรียนเก่งจะถ่ายทอดความเข้าใจของตนให้แก่เพื่อนปานกลางและอ่อน เพื่อหวังให้กลุ่มตนทำงานได้ผลดีและเสร็จสิ้นภารกิจได้รวดเร็ว นักเรียนจึงมีระดับความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

2.3.4 มัลติมีเดียประกอบประมวลสาระช่วยให้นักเรียนเข้าใจความรู้ด้านทัศนศิลป์

ได้ดียิ่งขึ้น ($\bar{X} = 4.43$) เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบมัลติมีเดียให้มีภาพประกอบที่แตกต่างไปจากภาพประกอบในประมวลสาระ อีกทั้งรูปแบบการนำเสนอไม่น่าเบื่อ มีเสียงบรรยายประกอบนักเรียนไม่ต้องอ่านเอง ช่วยลดระยะเวลาของนักเรียนในการศึกษาหาความรู้ และสามารถจดจำเนื้อหาและภาพประกอบได้ง่าย นักเรียนจึงมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก

ส่วนค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน

แบบอิงประสบการณ์มีความคิดเห็นระดับมาก ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{X} = 3.13$) ใน เรื่อง ภารกิจและงานเหมาะสมกับระยะเวลาที่กำหนดให้ เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบภารกิจและงานในชุดการสอน

แบบอิงประสบการณ์ในบางหน่วยประสบการณ์มีการกิจที่ต้องใช้เวลา เช่น ในหน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดองค์ประกอบในงานทัศนศิลป์ การดำเนินการสร้างชิ้นงานมีขั้นตอนการสร้างที่ต้องอาศัยเวลา ทักษะ และความเพียรพยายาม เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน นักเรียนจึงสนใจในการกิจและงานนั้น ๆ โดยไม่คำนึงถึงเวลา จึงเป็นเหตุให้รับเร่งทำงาน ส่งผลให้งานไม่สวยงามดังที่นักเรียนต้องการ นักเรียนจึงมีความคิดเห็นระดับมากที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 และนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสามารถนำไปใช้ได้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์อีก 11 แห่งทั่วประเทศ

3.1.2 จากการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดเวลาการเรียนรู้ 1 หน่วยประสบการณ์ใช้เวลา 3 ชั่วโมง พบว่านักเรียนส่วนมากปฏิบัติภารกิจและงานตามเวลาที่กำหนด

3.1.3 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนนักเรียนในกลุ่มและนักเรียนต้องมีผลการเรียนคละกัน ผลการเรียนรู้ 3 ระดับ ได้แก่ นักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง จำนวน 2 คน ปานกลางจำนวน 1 คน และ อ่อน จำนวน 2 คน โดยให้เลือกเข้ากลุ่มตามความสมัครใจ จำนวนกลุ่มละ 5 คน พบว่านักเรียนมีความตั้งใจในการทำงาน ช่วยเหลือกันในการทำงานเป็นอย่างดี ปฏิบัติภารกิจและงานได้ทันตามกำหนด และแสดงออกทางความคิดเห็นมากขึ้น

3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์ ครั้งนี้ ประมวลสาระเป็นสื่อหลักที่ใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระจากการสังเกต นักเรียนเปิดดูภาพประกอบในประมวลสาระเป็นส่วนใหญ่ มักไม่ชอบอ่านเนื้อหาในประมวลสาระ ทั้งนี้เป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลป์ ซึ่งเรียนทางสายวิชาชีพมากกว่าสายสามัญ จึงทำให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า ประมวลสาระช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น ระดับมากมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 3.60$) กว่าข้อคำถามอื่น ๆ ดังนั้น ในการทำวิจัยครั้งต่อไปคือพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์อื่น น่าจะใช้ซีดีรอมนำเสนอในรูปแบบ

มัลติมีเดียประกอบด้วยข้อความ ภาพ และเสียง ให้นักเรียนได้ศึกษาแทนประมวลสาระ ช่วยทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจด้านทัศนศิลป์ได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้น น่าจะผลิตประมวลสาระในรูปมัลติมีเดีย เป็นสื่อหลักที่ใช้ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ จะทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นหรือไม่ และที่สำคัญนักเรียนมีความคิดเห็นว่าประมวลสาระในรูปมัลติมีเดียเป็นสื่อหลักช่วยให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น

3.2.2 จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์

ครั้งนี้ พบว่ารูปแบบการเรียนจากครูที่ให้นักเรียนได้รับคำแนะนำ และทราบผลความก้าวหน้าในผลงานที่ทำ นักเรียนมักไม่ขอคำแนะนำจากครู เนื่องจากมัลติมีเดียประกอบประมวลสาระทำให้นักเรียนได้เห็นภาพของทัศนศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาสาระ เห็นตัวอย่าง เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานทัศนศิลป์ ในประเด็นนี้ตรงกับแบบสอบถามที่สอบถามนักเรียนให้ความเห็นในระดับมากที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.43$) ว่ามัลติมีเดียประกอบประมวลสาระช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจด้านทัศนศิลป์ได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้น นักเรียนจึงเห็นว่าการเรียนจากครูช่วยให้นักเรียนได้รับคำแนะนำ และทราบผลความก้าวหน้าในผลงานที่ทำน้อย ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์อื่น ๆ ควรเพิ่มบทบาทของครูในการให้คำแนะนำมากขึ้น ในประเด็นนี้ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นได้หรือไม่ และที่สำคัญนักเรียนมีความคิดเห็นว่าครูมีส่วนช่วยในการให้คำแนะนำนักเรียนมากขึ้น

3.2.3 จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง ความรู้ด้านทัศนศิลป์

ครั้งนี้ พบว่าแหล่งความรู้ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ คือ มุมวิชาการที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมไว้ มุมห้อง ได้แก่ ประมวลสาระที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ เอกสารตำรา และคู่มือเผชิญประสบการณ์ เพื่ออำนวยความสะดวกในการศึกษาเนื้อหาสาระ พบว่านักเรียนไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร มีการใช้ประโยชน์จากมุมวิชาการน้อย จึงทำให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่า มุมวิชาการช่วยให้นักเรียนได้ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X} = 3.43$) ดังนั้น หากมีการวิจัยครั้งต่อไปโดยพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์อื่น ๆ ควรทำการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะโดยนำแหล่งความรู้ ได้แก่ เอกสารและตำรางานทัศนศิลป์ และคู่มือเผชิญประสบการณ์ ให้อยู่ในรูปแบบซีดีรอมจัดไว้ที่มุมวิชาการ น่าจะช่วยให้นักเรียนสนใจมุมวิชาการและมีการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะความชำนาญในการสร้างงานทัศนศิลป์ และมีพื้นฐานความรู้ในงานทัศนศิลป์อย่างดี ส่งผลทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มมากขึ้น และนักเรียนมีความคิดเห็นว่ามุมวิชาการช่วยให้นักเรียนได้ค้นคว้าความรู้หรือไม่