

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตและหน้าที่การงาน เพราะการศึกษานั้นทำให้คนเราอ่านออกเขียนได้ เข้าใจภาษาที่ใช้สื่อสารกัน ทุกคนรู้เรื่อง ทุกวันนี้การศึกษาพัฒนาไปไกลมาก ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยี ยิ่งเรียนสูงเท่าไรก็ยังมีสิทธิ์เลือกงานที่ดี มีสิทธิ์เลือกดำเนินชีวิตในทางที่ดี ที่เจริญ การศึกษาจึงช่วยให้คนมีโอกาสในการทำงาน รวมทั้งการใช้ชีวิตในสังคม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ซึ่งสรุปได้ว่า มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ฉะนั้นการที่จะให้บรรลุถึงเป้าหมายของวิสัยทัศน์ดังกล่าว บุคคลจะต้องมีความรู้ที่จะต้องเรียนรู้ควบคู่กันไปทั้งศาสตร์และศิลป์ การเรียนรู้ที่เต็มศักยภาพนั้นก็ต้องมาจากสมองที่มีประสิทธิภาพในการรับรู้ เด็กจึงต้องได้รับการพัฒนาสมองควบคู่กันไปทั้งสองซีก แนวทางง่าย ๆ ที่สามารถทำให้เราใช้สมองทั้งสองซีกคือ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ จะเป็นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับสมองทุกส่วนในขณะที่เราใช้สมองซีกขวาทำงานด้านศิลปะ จะเป็นการเสริมความแข็งแกร่งให้กับส่วนที่ทำหน้าที่เชื่อมสมองทั้งสองซีกเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (คุชฎี บริพัตร ณ อยุธยา, 2549)

การที่จะทำให้สมองทั้งสองซีกทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นก็ต้องอาศัยการฝึกความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งที่จะฝึกการทำงานของสมองทุกส่วนวิชาวาดเขียนและการแรเงาเป็นพื้นฐานสำคัญของงานศิลปะทุกแขนง และยังเป็นพื้นฐานส่งผลต่อการพัฒนาทักษะไปจนถึงขั้นเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ การเรียนการสอนมักจะเริ่มต้นด้วยการศึกษาวิชาวาดเขียนเสียก่อน จึงสามารถเขียนภาพ ร่างภาพและสเกตซ์ภาพต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง โดยการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ปฏิบัติงานด้วยเทคนิคและวิธีการเพื่อนำมาปรับปรุงใช้ตามแผนการเรียนเฉพาะสาขาวิชา อีกทั้งส่งเสริมให้มีความสามารถทางด้านทักษะ สติปัญญา

ความสามารถ ปฏิบัติการถ่ายทอดออกมาเป็นงานทัศนศิลป์ทุกสาขา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จิตรกรส่วนใหญ่ใช้เทคนิคการวาดเส้น เขียนเป็นโครงร่างก่อน แล้วจึงจะลงสี หรือระบายสีเป็นภาพ จิตรกรรมและ การแรเงา ประติมากรใช้การวาดเส้นแสดงแนวความคิดเกี่ยวกับรูปทรง ที่ว่าง และ ปริมาตรก่อนที่จะก้าวไปถึงวิธีการเพื่อการสร้างงานประติมากรรม สถาปนิกร่างความคิดด้วยการ วาดเส้น ก่อนจะถึงขั้นออกแบบ และเขียนแบบในงานออกแบบผลงานสุดท้าย ซึ่งเสร็จสมบูรณ์ย่อมมีจุดเริ่มต้น มีเค้าโครงจากความคิด ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นความสัมพันธ์ของเส้นสาย ศิลปิน ภาพพิมพ์จะเกี่ยวข้องกับการวาดเส้น มากกว่าสาขาอื่น ตั้งแต่การร่างความคิดไปจนถึงการทำ แม่พิมพ์ ส่วนมากศิลปินภาพพิมพ์จะร่างและพัฒนาความคิดด้วยการวาดเส้น จนถึงระดับหนึ่งจึง วาดลงบนแผ่นขึ้นงาน (สุชาติ เถาทอง, 2536) ที่สำคัญการวาดเขียน เป็นวิธีการฝึกการ โต้ตอบ ระหว่างอารมณ์ของผู้วาดกับสิ่งที่เขามองเห็นหรือสิ่งที่เขารู้สึก ฝึกการแสดงผลการโต้ตอบออกมา เป็นรูปทรง และที่สำคัญที่สุดก็คือ การวาดเขียนเป็นวิธีการแสดงออกหรือเป็นสื่อทางทัศนศิลป์ที่ เสร็จสมบูรณ์ในตัว (อภิศักดิ์ บุญเลิศ, 2541) เพื่อจะให้เห็นความสำคัญของการวาดเส้น อีกประการ หนึ่ง โดยอ้างคำกล่าวของแองเกอร์ (Ingres) –ช่างเขียนใหญ่ ของฝรั่งเศสที่กล่าวว่า “ต้องใช้เวลา สามสิบปีสำหรับการวาดเขียน” – และเสริมอีกว่า “เพียงสามวันเท่านั้นสำหรับเรียนการระบายสี” (แองเกอร์ อ้างถึงใน สุชาติ เถาทอง, 2536) ทั้งนี้หลักสูตร ได้กำหนดหลักเกณฑ์ให้ผู้เรียนวิชาศิลปะ ในสาระทัศนศิลป์มี ให้มีการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และ วัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การวาดเส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญยิ่งของงานจิตรกรรมศิลป์ส่วนใหญ่ของศิลปะสมัยใหม่ ทุกคน ล้วนต่างวาดเส้นได้เป็นเยี่ยม (Robert B verily hale อ้างอิงใน นิวิต หนะนนท์, 2540) ว่าการ วาดที่ยิ่งใหญ่ สามารถเป็นครูที่ยิ่งใหญ่ได้ การวาดเป็นวิชาที่ต้องการใช้ความชำนาญ ซึ่งเหมือนกับ เรื่องอื่น ๆ คือต้องใช้สมรรถภาพอย่างอื่นเข้าร่วม จึงเป็นหน้าที่ของ จิตใต้สำนึก การฝึกฝนให้คุ้นเคย กับสมรรถภาพเหล่านั้นอยู่เป็นประจำ จนฝังอยู่ใต้จิตสำนึกจึงเป็นวิธีการทรงประสิทธิภาพในการ ฝึกวาดเพราะช่วยให้จิตสำนึกของเรากำกับควบคุมมือได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น (นิวิต หนะนนท์, 2540) ความสัมพันธ์ระหว่างวาดเส้น กับจิตรกรรมมีความสอดคล้องกันอย่างมากจนบางอย่าง ไม่สามารถ แยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน เพราะมีเทคนิคบางประการที่ใช้ร่วมกันอยู่ เช่น การป้าย การเขียน การระบาย เป็นต้น ศิลปินส่วนใหญ่ จะใช้เทคนิคการวาดเส้นเขียนเป็นโครงร่างของภาพก่อนแล้ว

จึงลงสี หรือระบายสีเป็นภาพจิตรกรรมภายหลัง ปริมาณงานของการวาดเส้น จึงเท่ากับสามในสี่ ส่วนของงานจิตรกรรมเพราะการวาดเส้นทำได้ทุกอย่างคล้ายจิตรกรรม (สุชาติ เกาทอง, 2536)

การวาดเส้นเป็นพื้นฐานสำคัญในการวาดรูปคนด้วย กอรปกับการวาดรูปคนยาก เพราะร่างกายของเรามีรูปทรงย่อยต่าง ๆ มากมายที่ผู้ฝึกใหม่ยังไม่เคยเจอ มีเส้นมากมาย สิ่งเหล่านี้ที่จะมาประกอบเป็นรูปร่าง รูปทรง ผู้ที่มีพื้นฐานทางการวาดเส้นจะช่วยให้การวาดรูปคนได้ดีขึ้น และนอกจากนี้งานจิตรกรรม ประติมากรรม การออกแบบ การออกแบบกราฟิกของคอมพิวเตอร์ยังใช้พื้นฐานของการวาดเส้นด้วยเช่นกัน

การวาดเส้น เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างงานศิลปะในทุกสาขา แต่นักเรียนก็ยังขาดทักษะการวาดและการแรเงาที่ถูกวิธีซึ่งจะมีผลต่อการพัฒนาทักษะการวาดเส้น นักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะในส่วนนี้น้อยมาก นักเรียนไม่สามารถมองวัตถุ และวาดวัตถุเหล่านั้นออกมาเป็นรูปร่าง รูปทรงที่ถูกต้องได้ ส่งผลให้การประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานรอบ 2 พ.ศ. 2549-2553 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะอยู่ในระดับ 1.75 ซึ่งทำให้มาตรฐานที่ 5 ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตร อยู่ในระดับพอใช้(สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2551)

การพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้ จากผลการสำรวจของ NEAP News Letter พบว่าทักษะทางด้านศิลปะ สามารถเรียนกันได้เหมือนกับทักษะวิชาการด้านอื่นๆ ไม่ใช่พรสวรรค์ที่เกิดขึ้นเฉพาะบุคคล (รัชนีกร โปศาล, 2547) การวาดภาพเป็นทักษะที่เรียนรู้ได้ สอนได้ การวาดภาพเป็นทักษะที่คนธรรมดาเรียนได้หากว่ามีสายตาสบายดี หรือสามารถใช้สายตาประสานกับการใช้มือในระดับปานกลาง ซึ่งหมายถึงมีความสามารถที่จะสนใจ หรือมีความสามารถที่จะรับลูกบอลได้ ทักษะในการใช้มือไม่ใช่ปัจจัยหลักในการวาดภาพ ถ้าหากลายมือตัวเขียนอ่านได้ ลายมือตัวพิมพ์เขียนได้ชัดเจน ฉะนั้นก็มีความชำนาญมากพอแล้วที่จะฝึกงานวาดภาพได้ดีต่อไป การเรียนวาดภาพมีความเกี่ยวพันมากกว่าเพียงแต่การเรียนทักษะการวาด การเรียนรู้วิธีการมองเห็น ซึ่งหมายถึงว่า จะเรียนรู้วิธีการแปลงข้อมูลด้วยวิธีการมองแบบเดียวกับศิลปิน ซึ่งต้องแตกต่างจากที่เคยมองแล้วเปลี่ยนข้อมูลเป็นภาพ ซึ่งจะต้องใช้สมองที่แตกต่างไปจากที่เคยใช้สมองจัดการกับข้อมูลส่วนที่เป็นภาพได้ ผลจากการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์แสดงให้เห็นถึงความสามารถอันน่าพิศวงและซับซ้อนของสมอง ซึ่งมีคุณสมบัติพิเศษอย่างหนึ่งที่ทำให้เราวาดภาพสิ่งที่มองเห็นได้ (ชนิสรา อรรถจินดา, 2549)

เมื่อพิจารณาถึงกระบวนการในการฝึกทักษะของนักเรียนพบว่าวิธีการสแกฟโฟลด์ดิ้งสามารถทำให้นักเรียนมีทักษะที่ดีขึ้นและนักเรียนจะสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้วิธีการสแกฟโฟลด์ดิ้ง ได้บัญญัติเป็นภาษาไทยว่า การเป็นนั่งร้าน (Scaffolding) ซึ่งหมายถึง การ

ช่วยเหลือ แนะนำ ที่ตรงกับปัญหาที่กำลังเกิดขึ้น ซึ่งจะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้การพูดกับตนเอง (Private speech) หรือการคิดเป็นถ้อยคำเกี่ยวกับปัญหาที่เป็นอยู่ เป็นแนวทางในการค้นพบแนวการทำงานและแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ในที่สุด สำหรับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จะเริ่มจากกิจกรรมที่ซับซ้อนน้อย ไปสู่รูปแบบกิจกรรมการฝึกที่ซับซ้อนมากขึ้นตามลำดับ โดยผู้สอนหรือผู้ที่มีความสามารถมากกว่าจะให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการตามลำดับขั้นอย่างเต็มศักยภาพและปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเองในที่สุด ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์จึงมี 6 ขั้นตอนคือ 1) การชักจูง 2) การลดทางเลือก 3) การรักษาเส้นทาง 4) การชี้จุดสำคัญ 5) การป้องกันปัญหา 6) การสาธิต (ชินะพัฒน์ ชื่นแฉ่ม, 2542 : 14-15)

สื่อประเภทชุดฝึกทักษะเป็นสื่อการสอนที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนในการฝึกทักษะโดยเน้นกระบวนการมากกว่าเน้นเฉพาะผลงานจึงถือได้ว่าเป็นกลไกที่สำคัญในการสร้างทักษะหลาย ๆ อย่าง ให้กับตัวบุคคลยังเป็นตัวที่สนองต่อแนวทางการจัดการศึกษาที่ถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด (กมล โปธิเย็น, 2547) และยังคงสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 22 และมาตรา 23 ที่ว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542)

ส่วนชุดฝึก ชุดการฝึก ชุดการเรียนรู้ แบบฝึกกิจกรรม ล้วนเป็นสื่อที่มีเป้าหมายเดียวกัน เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่สามารถพัฒนาทักษะต่างๆได้ ชุดฝึกช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่คงทน ชุดฝึกสามารถให้ผู้เรียนได้ฝึก ทักษะหลังจากจบบทเรียน หรือการฝึกซ้ำหลายๆครั้งเพื่อความแม่นยำในเรื่องที่ต้องการฝึก หรือเน้นย้ำให้นักเรียนทำชุดฝึกเพิ่มเติมในเรื่องที่ผิด สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551:89) ชุดฝึกที่สร้างจะเป็นตัวประสานระหว่างมือกับสายตาที่ใช้การมองภาพให้ประสานสัมพันธ์กันเพื่อการพัฒนาทักษะการวาดภาพและการแรเงาได้ ตัวอย่างงานวิจัยที่มีผลอ้างอิงว่าชุดฝึกสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านต่างๆ ตามความต้องการของครูผู้สอนได้ เช่น งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะขั้นพื้นฐานในการใช้เครื่องมือช่างสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเดื่อศรีไพรวัลย์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 3 (นนทชัย เวยสาร, 2549) มีผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้เครื่องมือช่างสูงขึ้น การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (มณีวรรณ วิริทุม, 2546) มีผลทำให้ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนหลังใช้ชุดฝึกสูงขึ้น อีกทั้งยังมีงานวิจัย วิไลวรรณ คำมัน (2546) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างชุดฝึกทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้สื่อประสมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น จากการศึกษาวิธีการแก้ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนมี

ความสามารถในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ โดยใช้ชุดฝึก มีผลสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียน พัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะด้านใดด้านหนึ่งได้

จากการศึกษาถึงสภาพปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นและแนวทางในการแก้ไขในแต่ละปัญหา ตลอดจนข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางในการแก้ปัญหาตามที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าครูควรมีบทบาทสำคัญที่จะต้องพัฒนาความสามารถทางด้านทักษะต่างๆให้กับนักเรียน และยืนยันได้ว่าชุดฝึกทักษะและวิธีการสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยพัฒนาทักษะแก้ปัญหาการขาดทักษะด้านใดด้านหนึ่งของนักเรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในส่วนที่อยู่เหนือความพยายามของนักเรียน ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนเองวางตัวในลักษณะของผู้ให้การช่วยเหลือตามสภาพปัญหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมต่อระหว่างความสามารถปัจจุบันสู่เป้าหมายของชุดฝึกแต่ละชุดได้ด้วยตนเอง อย่างเป็นลำดับขั้น จากชุดฝึกที่ยากน้อยไปจนถึงระดับที่ยากมาก จนสุดท้ายนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามชุดฝึกได้ด้วยตนเอง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ร่วมกับชุดฝึก ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการวาดและการแรเงาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนศิลปะและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการวาดและการแรเงาของนักเรียนให้มีทักษะที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ร่วมกับชุดฝึก
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการวาดและการแรเงาก่อนและหลังการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ร่วมกับชุดฝึก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ร่วมกับชุดฝึก

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยนี้ได้กำหนดสมมติฐานของการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ร่วมกับชุดฝึกสูงกว่าก่อนใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ทักษะการวาดและแรเงาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ่งร่วมกับชุดฝึกสูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ่งร่วมกับชุดฝึกอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ระบุขอบเขตของการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 2 (สพม.) สังกัดเอกชน จำนวน 13 โรงเรียน รวมจำนวน 391 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนธรรมศึกษามูลนิธิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลาเขต 2 (สพม.) สังกัดเอกชน จำนวน 1 ห้อง 40 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

2. ขอบเขตตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น คือ วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ่งร่วมกับชุดฝึก

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.2 ทักษะการวาดและการแรเงา

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ่งร่วมกับชุดฝึก

3. ขอบเขตเนื้อหา

ในการศึกษาผลการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ่งร่วมกับชุดฝึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการวาดและการแรเงาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีเนื้อหา

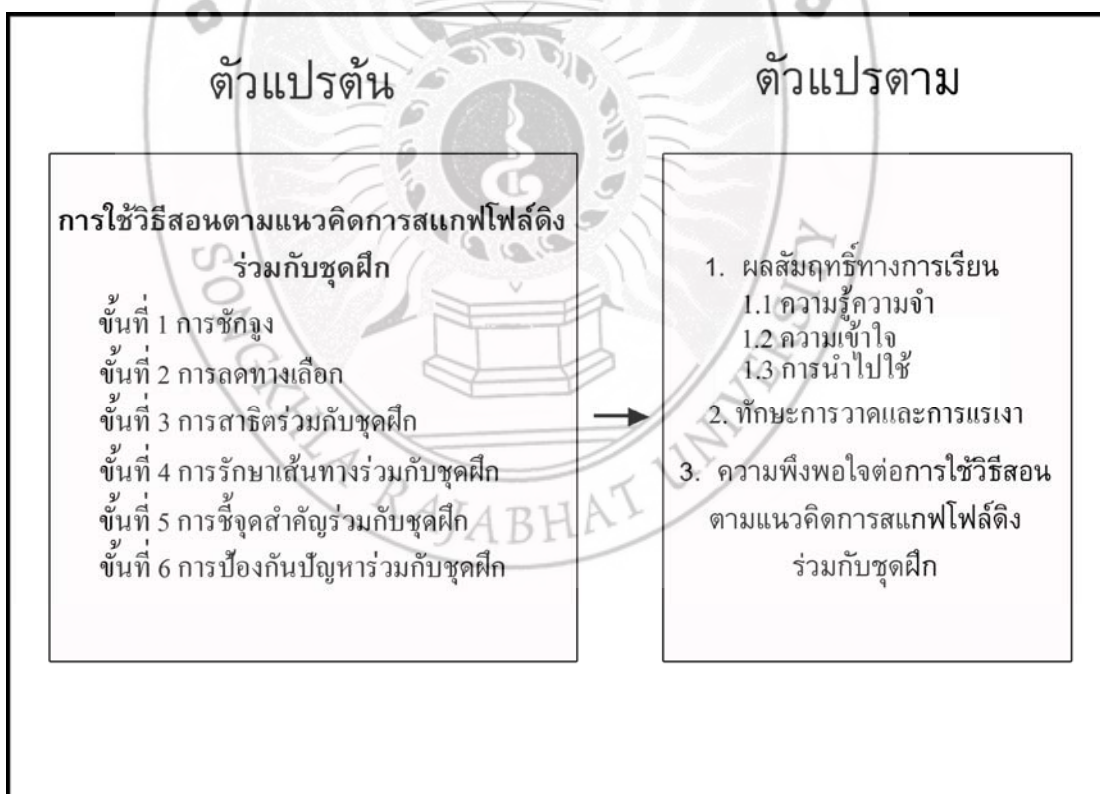
ได้แก่ การจัดองค์ประกอบศิลป์และจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักและการแรเงา บริเวณว่าง และ ภาพทัศนียวิทยา ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

4. ขอบเขตระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยใช้เวลา จำนวน 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาที่ใช้ 18 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากปัญหาที่นักเรียนขาดทักษะการวาดและการแรเงาผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาผลการใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ร่วมกับชุดฝึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการวาดและการแรเงาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นียมศัพท์เฉพาะ

1. ชุดฝึก หมายถึง สื่อการสอนที่เป็นเอกสารแบบฝึกหัดและสื่อประสม ให้นักเรียนได้ฝึกตามหรือเป็นช่องทางการสอนของครูผู้เรียนและให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายไปที่ผลสัมฤทธิ์ การพัฒนาทักษะทางการวาดภาพและการแรเงา ชุดฝึกประกอบด้วยตัวอย่าง แบบฝึกการวาดและการแรเงา แผนการสอน ใบงาน เกณฑ์การให้คะแนน โดยมีองค์ประกอบเนื้อหาเกี่ยวกับทัศนธาตุของศิลปะ โดยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ องค์ประกอบศิลป์และจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก บริเวณว่าง พื้นผิว และ ภาพทัศนียวิทยา และชุดฝึกที่ใช้ร่วมกันกับการเอาใจใส่แนะนำจากครูผู้สอนอย่างใกล้ชิดจนนักเรียนสามารถเรียนรู้และช่วยเหลือตนเองได้

2. การสอนตามแนวความคิดการสแกฟโฟลด์ดิ้งร่วมกับชุดฝึก หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ควบคู่กับชุดฝึกทักษะ โดยมีแนวอยู่ว่าจะต้องจัดรูปแบบกิจกรรมจากกิจกรรมที่ซับซ้อนน้อยไปสู่รูปแบบกิจกรรมการฝึกที่ซับซ้อนมากขึ้นตามลำดับ โดยผู้วิจัยเป็นผู้คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ นักเรียน ได้มีพัฒนาการตามลำดับขั้นจนนักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ด้วยตนเองในที่สุด โดยประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 การชักจูง (Recruitment) หมายถึง การทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียน และตั้งเป้าหมายในการเรียน ด้วยการกระตุ้นชักชวนให้บรรลุเป้าหมายของงานรวมทั้งการเลือกเรื่องที่เหมาะสมและน่าสนใจมานำเสนอ

2.2 การลดทางเลือก (Reduction in degrees of freedom) หมายถึง การลดกิจกรรมที่ไม่จำเป็นและลดขนาดของงานลงแจกแจงงานให้ง่ายขึ้นเป็นงานย่อยให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน

2.3 การสาธิต (Demonstration) หมายถึง การแสดงตัวอย่าง เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาที่ผู้เรียนกำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้น โดยการทำให้ผู้เรียนดูแล้วให้ผู้เรียนทำตามโดยใช้ร่วมกับชุดฝึก

2.4 การรักษาเส้นทาง (Direction maintenance) หมายถึง การรักษาความสนใจ ที่มีต่อเป้าหมาย ด้วยการจัดงานที่จะทำให้ดูสนุกสนานน่าสนใจ การเอ่ยถึงคุณค่าของงานที่กำลังทำ และความน่าสนใจของงานที่จะทำต่อไป โดยให้นักเรียนทำร่วมกับชุดฝึก

2.5 การชี้จุดสำคัญ (Marking critical features) หมายถึง การชี้ให้เห็นคุณสมบัติสำคัญที่แสดงว่างานนั้นสำเร็จหรือไปถูกทางแล้ว รวมถึงการให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อบกพร่อง หรือคลาดเคลื่อนในงานที่กำลังทำอยู่ประกอบการทำกิจกรรมร่วมกับชุดฝึก

2.6 การป้องกันปัญหา (Frustration control) หมายถึงการป้องกันความวิตกกังวล และความเครียดในการเรียน โดยการจัดเตรียมงานให้มีความปลอดภัยและสะดวกพอเพียงสำหรับทำกิจกรรมของผู้เรียน และป้องกันไม่ให้ผู้เรียนต้องกลัวทำผิด หรือต้องพึ่งพาผู้สอน มากเกินไปในระหว่างการทำกิจกรรม ประกอบกับการทำกิจกรรมร่วมกับชุดฝึก

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้เรียน ในด้านความรู้ที่เกี่ยวกับการวาดและการแรเงาหุ่นนิ่ง การวิจัยครั้งนี้มุ่งวัดความรู้ 3 ระดับ ได้แก่

3.1 ความรู้ความจำ หมายถึง การระลึกหรือท่องจำความรู้ต่างที่ได้เรียนมาแล้ว โดยตรง รวมไปถึงกฎเกณฑ์ทฤษฎี ตำรา

3.2 ความเข้าใจ หมายถึง การสามารถให้ความหมาย เข้าใจถึงความสำคัญ สามารถเข้าใจถึงจุดประสงค์ของเนื้อหาที่เรียน หรืออาจแปลความได้

3.3 การนำไปใช้ หมายถึง การนำความรู้ที่ได้เรียนมาไปใช้ในสถานการณ์ใหม่หรือนำไปใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้

4. ทักษะการวาดและการแรเงา หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการปฏิบัติการวาดและการแรเงาได้อย่างชัดเจนและเกิดความชำนาญวัดจากแบบทดสอบทักษะการวาดและการแรเงา

5. ความพึงพอใจ หมายถึง การแสดงออกซึ่งความรู้สึกที่ดีหรือชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือกิจกรรมต่างๆ โดยปรากฏออกมาเป็นพฤติกรรม ในที่นี้คือการเรียนโดยใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ้งร่วมกับชุดฝึก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธรรมศึกษามูลนิธิ ส่งผลไปสู่การเกิดสุนทรียภาพในภายหน้าต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยนี้ได้หวังประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นไว้ดังต่อไปนี้

1. ได้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ้งร่วมกับชุดฝึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการวาดและการแรเงาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการสอนได้

2. เป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้วิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ้งร่วมกับชุดฝึกที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการวาดและการแรเงาของนักเรียน

3. เป็นแนวทางกระตุ้นให้ครูนำวิธีสอนตามแนวคิดการสแกฟโฟลด์ดิ้งร่วมกับชุดฝึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการวาดและการแรเงา มาใช้ในการเรียนการสอนให้มากขึ้น

4. พัฒนาเทคนิคการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามวิสัยทัศน์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551