



การประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์
เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1*
THE EVALUATION OF CREATIVE TECHNOLOGY MEDIA DEVELOPMENT,
WATPRAMAHATHART SCHOOL GROUP UNDER NAKHON SI
THAMMARAT PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 1

ตูลยรักษ์ รัชพงษ์*, นิลรัตน์ นวกิจไพฑูรย์

Tulyarak Rakpong*, Nilrat Nawakitpaatoon

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, ประเทศไทย

Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Thailand

*Corresponding author E-mail: 6355701045@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินและเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 โดยใช้รูปแบบการประเมิน CIPP Model ประกอบด้วยการประเมินด้านบริบท ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ ด้านผลผลิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียน รวมทั้งสิ้น 205 คน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินเป็นแบบสอบถามความคิดเห็น แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า:

ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งปรากฏผลการประเมิน ดังนี้

1. ด้านบริบท โดยรวมอยู่ในระดับมาก พบว่า วิธีการดำเนินโครงการเป็นระบบขั้นตอนสามารถปฏิบัติได้ตรงตามกำหนดเวลา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ และวิธีดำเนินโครงการ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

* Received January 3, 2024; Revised March 4, 2025; Accepted March 11, 2025



2. ด้านปัจจัยนำเข้า โดยรวมอยู่ในระดับมาก พบว่า กิจกรรมเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และสื่อการเรียนการสอนมีความทันสมัยเหมาะสมเหมาะสมกับสภาพสังคมในยุคปัจจุบัน สอดคล้องตามยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบการจัดการศึกษาของประเทศ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

3. ด้านกระบวนการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า มีการนำผลการประเมินมาใช้ปรับปรุงพัฒนาโครงการอย่างต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และมีการดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามแผนงานโครงการทุกขั้นตอนตามที่ได้กำหนดไว้ในโครงการ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

4. ด้านผลผลิต โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ช่วยให้นักเรียน สร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด

คำสำคัญ: ประเมินโครงการ, ทักษะศิลป์, CIPP Model

Abstract

This quantitative research aimed to evaluate the guidelines for the "Creative Tech Media and Visual Arts Development" project at Wat Phra Mahathat School, which falls under the Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 1. The study utilized the CIPP Model evaluation framework, focusing on context, input factors, process, and output. The sample group comprised 205 participants, including administrators, teachers, and students. To gather data, a five-point Likert scale opinion questionnaire was used as the evaluation tool. The data analysis involved calculating the mean and standard deviation and performing content analysis.

The research findings:

Indicated a high overall level of effectiveness, with specific evaluation results as follows:

1. Overall, the context was high. The project's implementation method was systematic and could be completed on schedule, achieving the highest average value. However, stakeholder involvement in setting objectives and implementation methods received the lowest average score.

2. The overall input was high. The activities were appropriate and aligned with the project objectives, yielding the highest average scores. The teaching materials used were modern and well-suited to current social conditions.





However, the aspect related to alignment with the national education development strategy received the lowest average score.

3. The overall process was of the highest quality. The evaluation results, which were utilized for continuous improvement and development of the project, achieved the highest average score. However, the activities conducted under the project plan at each step had the lowest average value.

4. The product achieved the highest overall level. Students in the art subject group demonstrated the highest average academic achievement. However, the organization of learning activities that utilized creative technology media aimed to help students build knowledge and understanding independently had the lowest average performance.

Keywords: Project Evaluation, Visual Arts, CIPP Model

บทนำ

การศึกษาไทยในปัจจุบันเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยียุคดิจิทัล ทำให้ต้องปรับตัวและแสวงหาความรู้เพื่อนำมาพัฒนาความคิด วิสัยทัศน์ แก้ปัญหาและก้าวทันโลกเทคโนโลยีเข้ามาเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีได้เข้ามาบดบังด้านการจัดการศึกษาได้ปรับเปลี่ยนการจัดการศึกษาโดยนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการศึกษาเพื่อไปสู่การศึกษายุคดิจิทัล จากแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2574) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาภายใต้สังคมแห่งปัญญา สังคมแห่งการเรียนรู้ และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา, 2559) ดังนั้นการจัดการศึกษาต้องมีการเปลี่ยนแปลง ผู้เรียนจำเป็นที่จะได้เรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว บทบาทของครูต้องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ต้องปรับตัวให้เข้ากับการเรียนรู้ ให้เท่าทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ครูต้องพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เพื่อสามารถส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา (กวินธร รัฐอาจ, 2559)

การศึกษาเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาประเทศให้เกิดความเจริญงอกงาม ซึ่งการจัดการศึกษานั้นจะต้องมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกายจิตใจสติปัญญาอารมณ์ สังคม สามารถพัฒนาตนเอง ร่วมมือกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ มีความสุข สอดคล้องตามตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งผลให้ผู้เรียนมีมุมมองที่สร้างสรรค์ เกิดจินตนาการ มีความรักทางศิลปะ สนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว มองโลกในแง่ดี กล้าแสดงออกถึง



ความเป็นตัวตน มีความเป็นเอกลักษณ์ มีส่วนในการเพิ่มประสบการณ์ให้ผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเสรีทางความคิด การคิดสร้างสรรค์ จินตนาการตามความสนใจ ความถนัดตามธรรมชาติของเด็กแต่ละคน ดังนั้นการจัดกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกายจิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1 ในปีการศึกษา 2563-2565 ที่ผ่านมามีส่วนใหญ่นักเรียนขาดแคลนสื่อการสอน ซึ่งทางโรงเรียนได้รับการจัดสรรสื่อแบบเรียนเพียงแค่อายุละ 60 ของนักเรียนทั้งหมด ส่งผลให้เกิดปัญหาการจัดการกระบวนการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เนื่องจากสื่อไม่สามารถเช่า กระตุ้นผู้เรียนได้ ไม่มีสื่อที่น่าสนใจที่ดี ตลอดจนผู้เรียนไม่ได้แสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ ถูกจำกัดกรอบความคิด ขาดการใช้ความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ออกแบบผลงาน ซึ่งส่งผลไม่ดียิ่งต่อคุณภาพโดยรวมของผู้เรียน ซึ่งจากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จึงได้หาวิธีการและแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยคิดพัฒนาเครื่องมือเข้ามาช่วยในการสอนการวาดภาพระบายสี เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน ให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ประกอบการสอน เช่น สื่อเทคโนโลยี วัสดุทัศนโปรแกรม นำเสนอ เอกสารประกอบการเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจจากนักเรียนและปลูกฝังความต้องการเรียนรู้ ค้นคว้าได้ด้วยตนเองให้แก่ผู้เรียน ซึ่งบทเรียนสื่อประสมนับว่าเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่งเหมาะที่จะนำมาใช้จัดการเรียนการสอน เพราะเป็นการนำเอาเทคโนโลยีการศึกษา สื่อการสอนเทคนิค วิธีการใหม่ ๆ เข้ามาประกอบการเรียนการสอน ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่ง ที่จะนำมาแก้ปัญหาดังกล่าวได้ การนำนวัตกรรมในรูปแบบของชุดสื่อประสมในการจัดการเรียนการสอน จะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ตามจุดหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้ การใช้สื่อรูปแบบโปรแกรมนำเสนอสามารถให้นักเรียนมองเห็นเกิดความคิดทำความเข้าใจได้อย่างถูกต้อง (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 1, 2565)

โรงเรียนได้ดำเนินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ มาอย่างต่อเนื่อง หากแต่จากการศึกษารายงานสรุปผลการดำเนินงานโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศที่ผ่านมาพบว่า มีข้อมูล ข้อสรุปต่าง ๆ ไม่เพียงพอที่จะบอกได้อย่างครบถ้วนว่าโครงการนี้ มีความเหมาะสมในแต่ละด้านมากน้อยเพียงใด มีข้อดีหรือข้อบกพร่องอย่างไร ดังนั้นเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าการฝึกปฏิบัติในโครงการ ได้ให้ประโยชน์อย่างไร ใครได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมโครงการบ้าง การประเมินโครงการจึงเป็นกระบวนการหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการ



พัฒนาโครงการ โดยการประเมินที่ดีควรมีแนวทางในการประเมินที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ เพื่อให้ได้มาซึ่งสารสนเทศที่ถูกต้อง แม่นยำ สามารถนำสารสนเทศดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ หรือเรียกว่า "ข้อมูลย้อนกลับ" (Feedback) โดยมีวัตถุประสงค์ของการประเมินโครงการ เพื่อพิจารณาคุณค่า ความคุ้มค่า และประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ ทราบถึงข้อดี ข้อด้อย ที่จะต้องนำไปปรับปรุงแก้ไข ตลอดจนการตรวจสอบว่าโครงการดำเนินไปในแนวทางที่กำหนดไว้หรือไม่ นำไปสู่การใช้ข้อมูลเพื่อพิจารณา ตัดสินใจใช้รูปแบบและวิธีการแบบไหนในการจัดโครงการครั้งถัดไป ผู้วิจัยในฐานะเจ้าของโครงการจึงสนใจประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ

ผู้ประเมินในฐานะครูผู้รับผิดชอบโครงการ มีความสนใจที่จะประเมินโครงการดังกล่าว จึงได้ศึกษาค้นคว้าหลักการ แนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนการประเมินโครงการอย่างเป็นระบบ โดยจะมุ่งปรับปรุงพัฒนาการดำเนินการโครงการให้มีคุณภาพ มีมาตรฐานสูงขึ้น เพื่อก่อเกิดคุณค่าและประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน โดยมุ่งหวังพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะมีมาตรฐานการปลูกฝัง ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถชื่นชมความงามทางศิลปะ มีมุมมองที่ สร้างสรรค์ เกิดจินตนาการ มีความรักทางศิลปะ สนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว มองโลกในแง่ดี กล้าแสดงออกถึงความเป็นตัวตน มีความเป็นเอกลักษณ์ พัฒนาระบบการเรียนทางศิลปะ จึงมีการดำเนินงานโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ มาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับเป็นพื้นฐานในการการปรับตนให้มีชีวิตอยู่ในสังคมและชุมชนได้อย่างมีคุณค่า มีความสุข หากแต่จากผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์และผลการดำเนินงานโครงการฯ ที่ผ่านมา พบว่า ข้อมูล ข้อสรุปต่าง ๆ มีไม่เพียงพอที่จะบอกได้อย่างครบถ้วนว่าโครงการนี้ มีความเหมาะสมในแต่ละด้านมากนักน้อยเพียงใด มีข้อดีหรือข้อบกพร่องอย่างไร ผู้ประเมินในฐานะครูผู้รับผิดชอบโครงการ มีความสนใจที่จะประเมินโครงการดังกล่าว จึงได้ศึกษาค้นคว้าหลักการ แนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูล โดยเลือกใช้รูปแบบการประเมิน CIPP Model ตามแนวคิดของ Stufflebeam ที่ครอบคลุมการประเมินทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านบริบท ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต ซึ่งเป็นรูปแบบการประเมินที่เป็นระบบ ต่อเนื่อง มีความชัดเจน รัดกุม เพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับการตัดสินใจเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย การวางแผนการดำเนินงาน การตัดสินใจคุณค่า คุณประโยชน์ และเลือกทางเลือกที่เหมาะสมในการปรับปรุง ปรับเปลี่ยน พัฒนาโครงการ โดยจะมุ่งเน้นปรับปรุง พัฒนาการดำเนินโครงการให้มีคุณภาพ มีมาตรฐานสูงขึ้น ก่อเกิดคุณค่าและประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านจิตใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา มีคุณธรรม จริยธรรม และมีวิถีชีวิตที่เป็นสุขตามที่สังคมมุ่งหวังต่อไป (Stufflebeam, 2007)





วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1 ด้วยรูปแบบการประเมิน CIPP Model ประกอบด้วย

1.1 การประเมินบริบท ของโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ

1.2 การประเมินปัจจัยนำเข้าของโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ

1.3 เพื่อประเมินกระบวนการของโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ

1.4 เพื่อประเมินผลผลิตของโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศ

2. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศโรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศโรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1 ครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 5 คน ครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 14 คน และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 358 คน ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ผู้บริหารสถานศึกษา 5 คน ครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 14 คน และนักเรียนโรงเรียนวัดพระมหาธาตุ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 186 คน ปีการศึกษา 2565 โดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์สู่ความเป็นเลิศโรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ตามรูปแบบ CIPP Model ใน 4 ด้าน คือ ด้านบริบท ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลผลิต โดยแบบสอบถาม มีทั้งหมด 4 ฉบับ มีข้อคำถามทั้งหมด 40 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ และแบบบันทึก จำนวน 1 ฉบับ ดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อด้านบริบท (Context) ของโครงการ
บทเรียนโปรแกรมสื่อนำเสนอ ข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็น ที่มีต่อด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ของโครงการ
ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนวาดภาพพระบายสีโดยใช้บทเรียนโปรแกรมสื่อนำเสนอ ข้อคำถามเป็น
แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ

ฉบับที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีด้านต่อกระบวนการ (Process) ของโครงการ
แบบประเมินทักษะการวาดภาพพระบายสี ข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 1 ระดับ
จำนวน 20 ข้อ

ฉบับที่ 5 แบบสอบถามวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนวาดภาพพระบายสี
โดยใช้บทเรียนสื่อนำเสนอ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อด้านผลผลิต (Product) ของ
โครงการ ข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

แบบบันทึกคะแนน จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำแนกในภาพรวมและเป็นรายด้าน ตามรูปแบบการประเมิน
แบบซิปปา (CIPP Model) ของสตัฟเฟิลบีม (Stufflebeam D.L., 2007) ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลการประเมินโครงการพัฒนา
สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1
ปีการศึกษา 2565 (n=205)

องค์ประกอบการประเมิน	ความคิดเห็น		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	
ด้านบริบท (Context)	4.39	0.67	มาก
ด้านปัจจัยนำเข้า (Input)	4.33	0.69	มาก
ด้านกระบวนการ (Process)	4.55	0.64	มากที่สุด
ด้านผลผลิต (Product)	4.51	0.65	มากที่สุด
รวม	4.45	0.66	มาก

จากตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลการประเมิน
โครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 ในปีการศึกษา 2565
พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผลการประเมินด้านกระบวนการ



(Process) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านผลผลิต (Product) อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านบริบท (Context) อยู่ในระดับมาก และด้านปัจจัยนำเข้า อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ โดยปรากฏผลการประเมินรายด้าน ดังนี้

ด้านบริบท (Context) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.39$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ประเด็นที่มีผลการประเมินสูงสุด 3 อันดับแรก คือ วิธีการดำเนินโครงการเป็นระบบขั้นตอน สามารถปฏิบัติได้ตรงตามกำหนดเวลา ($\bar{X}=4.74$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา โครงการมีความเหมาะสมกับเวลาและสถานการณ์ ($\bar{X}=4.68$) อยู่ในระดับมากที่สุด และสภาวะแวดล้อมของโรงเรียนมีความเหมาะสมและเอื้อต่อการดำเนินโครงการ ($\bar{X}=4.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ และวิธีดำเนินโครงการ ($\bar{X}=4.00$) มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.33$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ประเด็นที่มีผลการประเมินสูงสุด 3 อันดับแรก คือ กิจกรรมเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ ($\bar{X}=4.74$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา ผู้บริหารสถานศึกษาเปิดโอกาส ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพครูที่รับผิดชอบจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ($\bar{X}=4.68$) อยู่ในระดับมากที่สุด และความพร้อมของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโครงการ ($\bar{X}=4.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ โรงเรียนจัดเตรียมเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ และสื่อในการจัดการเรียนรู้ เพียงพอกับความต้องการของนักเรียน และสื่อการเรียนการสอนมีความทันสมัยเหมาะสมเหมาะสมกับสภาพสังคมในยุคปัจจุบันและสอดคล้องตามยุทธศาสตร์การพัฒนาการจัดการศึกษาของประเทศ ($\bar{X}=4.05$) มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

ด้านกระบวนการ (Process) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$) เมื่อพิจารณาเป็นรายขั้นตอน พบว่า ขั้นตอนการนำผลการประเมินมาปรับปรุง/พัฒนา (A) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.63$) รองลงมา ขั้นตอนการวางแผน (P) ($\bar{X}=4.60$) ขั้นตอนการติดตามและประเมินผล (C) ($\bar{X}=4.52$) และขั้นตอนการดำเนินการ (D) ($\bar{X}=4.48$) ตามลำดับ ประเด็นที่มีผลการประเมินสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ประเด็นมีการนำผลการประเมินมาใช้ปรับปรุงพัฒนาโครงการอย่างต่อเนื่อง ($\bar{X}=4.79$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา กิจกรรมในโครงการช่วยกระตุ้นให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการได้ง่ายขึ้น ($\bar{X}=4.74$) อยู่ในระดับมากที่สุด และมีการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศที่ใช้ในการพัฒนา เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ อย่างเป็นระบบ เป็นปัจจุบัน และสะดวกต่อการนำไปใช้วางแผนการดำเนินงานโครงการและมีการสรุปผลและรายงานผลการประเมินโครงการให้บุคลากรในสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ ($\bar{X}=4.74$) อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ มีการดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามแผนงานโครงการทุกขั้นตอน ตามที่ได้กำหนดไว้ในโครงการ ($\bar{X}=4.16$) มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก



ด้านผลผลิต (Product) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อประเด็นที่มีผลการประเมินสูงสุด 3 อันดับแรกคือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสูงขึ้น ($\bar{X}=4.63$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด ($\bar{X}=4.59$) อยู่ในระดับมากที่สุด และ ครูเอาใจใส่ ให้ความเป็นกันเองกับนักเรียน ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้ ($\bar{X}=4.57$) อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ช่วยให้นักเรียน สร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง ($\bar{X}=4.32$) มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

5. แนวทางการพัฒนาการประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 1 พบว่า จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ คำถามปลายเปิด นำเสนอผลเป็นรูปแบบ ความเรียง แยกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านบริบท (Context) ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ด้านกระบวนการ (Process) และด้านผลผลิต (Product) สามารถสรุปผลได้ดังนี้

ด้านบริบท (Context) ผู้ตอบแบบประเมินโครงการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ สรุปได้ว่า โครงการนี้เป็นโครงการที่ดี แต่ควรมีการประชาสัมพันธ์ เปิดโอกาสให้ชุมชน หน่วยงาน ภายนอกได้ทราบผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียน และชุมชนด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ผู้ตอบแบบประเมินโครงการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ สรุปได้ว่า โรงเรียนควรมีการนำระบบเครือข่ายเชื่อมโยงบนอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้เพื่อให้ครู ผู้เรียนผู้ปกครอง สามารถตรวจสอบข้อมูล พัฒนาการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน ตลอดจนลด ช่องว่างความสัมพันธ์ของครูและผู้ปกครอง อีกทั้งครูต้องมีการพัฒนาสื่อ หรือกิจกรรมที่นำ เทคโนโลยี หรือนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ วิธีการที่หลากหลาย

ด้านกระบวนการ (Process) ผู้ตอบแบบประเมินโครงการแสดงความคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะสรุปได้ว่า โรงเรียนควรมีข้อกำหนดให้ครูดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติมากกว่าการเรียนรู้แต่ทฤษฎี ตลอดจนครูควร จัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มีการปรับปรุงวิธีการสอนแบบเดิม ๆ ส่งเสริมรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ให้ นักเรียน และครูผู้สอนต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านคุณธรรม จริยธรรม เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกให้ นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม

ด้านผลผลิต (Product) ผู้ตอบแบบประเมินโครงการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ สรุปได้ว่า ครูผู้สอนควรมีการกำหนดค่าเป้าหมายความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อเทคโนโลยี สร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาสื่อ





ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ตรงตามความต้องการของผู้เรียน และสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้จริง

อภิปรายผล

การประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการประเมินโครงการด้านบริบท (Context) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์โครงการฯ กับบริบทที่เกี่ยวข้อง โดยวัตถุประสงค์ของโครงการฯ สอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และพันธกิจของโรงเรียน ซึ่งเป็นไปตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ที่มอบหมายให้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานส่งเสริมให้สถานศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง มีประสบการณ์ตรง คิดวิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความสุขจากกิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลาย โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา 4H คือ พัฒนาสมอง (Head) พัฒนาจิตใจ (Heart) พัฒนาทักษะการปฏิบัติ (Hand) และพัฒนาสุขภาพ (Health) ให้เชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559) สอดคล้องกับ The National Art Education Association ที่มีการกำหนดนโยบายมาตรฐานหลักสูตรแกนกลางวิชาศิลปะศึกษาและวิธีการสอน โดยโรงเรียนควรส่งเสริมให้นักเรียนลงมือสร้างงานศิลปะด้วยตนเอง เรียนรู้จากผลงานศิลปะต้นแบบหรือบุคคลต้นแบบที่สร้างแรงบันดาลใจแก่นักเรียน (The National Art Education Association, 2012) สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาในประเทศแคนาดาที่ใช้หลักการโรงเรียนเป็นฐาน (School-Based Arts Partnerships) จัดการศึกษาวิชาศิลปะศึกษาโดยศิลปินหรือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะในชุมชนเพื่อเพิ่มระดับความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะแก่นักเรียนในโรงเรียนของรัฐ (Upitis, 2011) และสอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการประเทศอังกฤษ ที่กำหนดเป้าหมายให้ครูศิลปศึกษาของโรงเรียนพัฒนาความถนัดทางศิลปะ (Talented artists) หรืออัจฉริยภาพของนักเรียนที่มีความสามารถทางศิลปะ มีเทคนิควิธีการใช้วัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ เช่น สีต่าง ๆ ฟูกัน กระดาษ เป็นต้น ซึ่งโรงเรียนต้องเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ให้พร้อมและเพียงพอสำหรับการปฏิบัติซ้ำ ๆ จนนักเรียนเกิดทักษะด้านศิลปะ (Hope, 2009)

2. ผลการประเมินโครงการด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ อำไพ ติรณสาร ที่ให้ข้อเสนอแนะว่าในการจัดการเรียนการสอนวิชา ศิลปศึกษา ควรได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจังจากผู้บริหารสถานศึกษา เพราะต้องมีการทำงานร่วมกับบุคลากร จากหลายหน่วยงาน และต้องมีการจัดสรรงบประมาณอย่างชัดเจน (อำไพ ติรณสาร,



2559) สอดคล้องกับ Arts Education Partnership and National Association of Elementary School Principals ที่กล่าวว่า มนุษย์เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านกิจกรรมศิลปะ ซึ่งช่วยพัฒนาความรู้ ทักษะและความสามารถ พื้นฐานที่สำคัญของนักเรียนทุกคนที่ต้องประสบความสำเร็จในโรงเรียน การทำงานและการดำเนินชีวิต ผู้บริหารสถานศึกษา มีบทบาทสำคัญในการสร้างความมั่นใจว่านักเรียน ทุกคนจะได้รับการพัฒนาด้านศิลปะที่มีคุณภาพสูง สมบูรณ์แบบ แม้ว่าเศรษฐกิจจะตกต่ำ ผู้บริหารสถานศึกษา ก็ยังจัดกิจกรรมศิลปะต่อไปได้ กลยุทธ์สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สามารถใช้เพื่อเพิ่มการศึกษาทางศิลปะแก่นักเรียน คือ กำหนดนโยบายด้านการสอนศิลปะในโรงเรียน สร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเรียนรู้ศิลปะ และสนับสนุนการใช้เวลาและทรัพยากรให้เพียงพอและเหมาะสม โครงการฯ นี้ (Arts Education Partnership and National Association of Elementary School Principals, 2018) สนับสนุนแนวคิดของ Preston ที่เสนอวิธีการเพิ่มทักษะทางศิลปะของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพในโรงเรียน กุญแจสำคัญคือความเข้าใจของผู้บริหารสถานศึกษาและการดำเนินการ 3 ประเด็น คือ 1) การตั้งจุดมุ่งหมายในโรงเรียนให้ชัดเจนในการสนับสนุนทางศิลปะ เช่น การตั้งงบประมาณสนับสนุนการใช้ศิลปะเป็นฐานจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน โดยทุกคนมีส่วนร่วม 2) การจัดสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่จุดประกายการสร้างงานศิลปะ เช่น การสอนศิลปะในทุกชั้นเรียน การใช้ทรัพยากรทางศิลปะในชุมชนรวมทั้งการพบศิลปินหรือผู้มีความสามารถทางศิลปะ 3) การเพิ่มเวลาและสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ เช่น การใช้เวลาร่วมหลังเลิกเรียน การระดมเงินทุนเพื่อการจัดหาสื่ออุปกรณ์ เป็นต้น (Preston, 2018) การประเมินนี้ขัดแย้งกับ ชนิศกานต์ ละครวงศ์ ที่ทำการประเมินโครงการพัฒนาโรงเรียนขนาดเล็กต้นแบบการจัดการเรียนการสอนแบบคละชั้นของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 โดยประเมินแบบ CIPP Model พบว่าปัจจัยนำเข้าด้านบุคลากรของโครงการฯ ส่วนใหญ่มีปัญหาขาดแคลนครู อาคารสถานที่ไม่เพียงพอไม่เป็นไปตามเกณฑ์การจัดห้องเรียนเนื่องจากขาดการสนับสนุนจากชุมชน (ชนิศกานต์ ละครวงศ์, 2556)

3. ผลการประเมินโครงการด้านกระบวนการ (Process) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายขั้นตอน พบว่า ขั้นตอนการนำผลการประเมินมาปรับปรุง/พัฒนา (A) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา ขั้นตอนการวางแผน (P) ขั้นตอนการติดตามและประเมินผล (C) และขั้นตอน การดำเนินการ (D) ตามลำดับ ซึ่งผลการประเมินการปรับปรุง การแก้ไข (Action) ระหว่างดำเนินโครงการอยู่ในระดับการปฏิบัติมากที่สุด สอดคล้องกับแนวทางการวัดและประเมินผลกิจกรรมตามนโยบาย ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ของ กระทรวงศึกษาธิการที่ให้สถานศึกษาประเมินผลการจัดกิจกรรมจากผู้ปกครองชุมชนและผู้เกี่ยวข้องแล้วสะท้อนผลการประเมินให้ผู้เกี่ยวข้องทราบ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาปรับการจัดการกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพต่อไป การปฏิบัติตามแผน (Do) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) สอดคล้องกับ Weinberger มองว่าปัญหาของการสร้างและการออกแบบผลงานด้านศิลปะที่มีคุณค่า คือ การขาดทักษะ



พื้นฐานและการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ผู้ปกครองและครูจึงควรเพิ่มโอกาสการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานไปสู่ทักษะขั้นสูงด้านศิลปะของนักเรียน (Weinberger, 2011) และ Haroutounian ที่เสนอวิธีการพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะของนักเรียนโดยให้โอกาสนักเรียนเลือกแหล่งเรียนรู้ที่นักเรียนสนใจอาจจะเป็นหน่วยงาน องค์กร หรือบุคคล เช่น นิทรรศการศิลปะในชุมชน สถานที่ประวัติศาสตร์ โรงละครหรือพิพิธภัณฑ์ ศิลปินมืออาชีพ เป็นต้น หรือการเข้ารับการอบรมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะหรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ (Haroutounian, 2014) และสอดคล้องกับ Ontario Ministry of Education ที่จัดโครงการ Art Smart โดยทำงานร่วมกับชุมชนและกลุ่มศิลปินมากกว่า 4,000 คนเพื่อเพิ่มคุณค่าและทักษะทางศิลปะให้นักเรียน ซึ่งครูและศิลปินต้องทำงานคู่กันอย่างใกล้ชิดเพื่อความเข้าใจตรงกันเรื่องวัตถุประสงค์การสอนศิลปะให้ความสำคัญกับระดับความต้องการของนักเรียนและสถานศึกษา นอกจากนี้การมีส่วนร่วมของชุมชนทำให้การสร้างผลงานจากสิ่งที่มีอยู่ในชุมชนทำให้นักเรียนเกิดความผูกพันกันชุมชนทั้งสภาพแวดล้อม สถานที่และบุคคลในชุมชนอีกด้วย (Ontario Ministry of Education, 2009) สอดคล้องกับ อำไพ ตีรณสาร ที่กล่าวว่า การให้ความสำคัญต่อศักยภาพทางศิลปะของนักเรียนแต่ละบุคคลสิ่งจำเป็นคือการสื่อสารในกลุ่มผู้ร่วมงานของครู ควรมีการประชุม วางแผนร่วมกัน จัดสรรเวลาและเตรียมความพร้อมในด้านอุปกรณ์ และสถานที่ ตลอดจนการติดต่อกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องพร้อมทั้งเปิดเสรีในการแลกเปลี่ยน สะท้อนมุมมองของระหว่างคณะทำงานและนักเรียนเพื่อตรวจสอบผลการดำเนินงานให้เป็นตามวัตถุประสงค์ของโครงการหรือกิจกรรม (อำไพ ตีรณสาร, 2559)

4. ผลการประเมินโครงการด้านผลผลิต (Product) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดพบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านศิลปะสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ สอดคล้องกับการแนวคิดของ เอกอมร ภัทรกิจพงศ์ ที่เสนอให้ประเมินความสามารถด้านศิลปะของนักเรียนจากการประเมินผลงานศิลปะเพราะเป็นการประเมินเชิงประจักษ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในด้านรูปแบบ เนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นการแสดงออกจากผลงานอย่างแท้จริง (เอกอมร ภัทรกิจพงศ์, 2560) สอดคล้องกับ อริยพร คุโรตะ ที่พบว่า ความรู้ ทักษะและเจตคติภายในสามารถสะท้อนพฤติกรรมทางศิลปะและสามารถประเมินได้จากคุณภาพของผลงานศิลปะ การประเมินผลงานจะช่วยสร้างความเข้าใจให้กับผู้สอนศิลปะให้รู้ว่านักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง ในการที่จะพัฒนาผู้เรียนได้ต่อไป เพื่อช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้มากที่สุด ผลผลิตของโครงการฯ (อริยพร คุโรตะ, 2561) สอดคล้องกับแนวคิดของ Caldwell and Vaughan ที่จัดโปรแกรมศิลปะที่สร้างโอกาสการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์และการอภิปรายแลกเปลี่ยนกับผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะเกี่ยวกับแนวทางสร้างงานศิลปะแต่ละประเภท เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน ทำให้นักเรียนที่เรียนศิลปะประสบความสำเร็จอย่างมาก โครงการฯ นี้ เน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและเรียนรู้กับผู้ทรงคุณวุฒิ ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าด้านทักษะกระบวนการทางศิลปะ การประเมิน

โครงการทำให้ทราบว่าโครงการฯ มีขั้นตอนและระบบสนับสนุนที่ชัดเจน ซึ่งหลังเสร็จสิ้นโครงการฯ พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการมีความสามารถทางศิลปะสูงกว่าก่อนร่วมโครงการทุกด้าน (Caldwell and Vaughan, 2012)

5. กลุ่มเป้าหมายของโครงการฯ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สนับสนุนแนวคิดของ ARTSEEDGE ที่กล่าวว่านักเรียนระดับ ประถมศึกษา ให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ ต้องการความเป็นอิสระในตนเอง กิจกรรมศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้ นักเรียนประสบความสำเร็จในโรงเรียน เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน สร้างสรรค์ผลงานที่เป็น อัตลักษณ์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่นเพื่อให้โอกาสแสดงความรู้สึกและความคิดเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากศิลปะช่วยให้นักเรียนผลิตเพลินและทำกิจกรรมอยู่ในโรงเรียนได้ ใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อน ๆ ครู หรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ ในโรงเรียน ทักษะที่นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จากกิจกรรมศิลปะ คือ นักเรียนมีความพยายามอดทนรอความสำเร็จ ฝึกการแก้ปัญหาในชั้นเรียน พัฒนาทักษะทางสังคมขณะทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ซึ่งเป็นพื้นฐานการดำเนินชีวิตได้ ARTSEEDGE, (2018) การวิจัยนี้สอดคล้องกับ Seifter and Ted ที่พบว่า ความสามารถทางศิลปะ ประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้านศิลปะ มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่เข้มแข็งต่อทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนานวัตกรรมในนักเรียนประถมศึกษาและศิลปะส่งผลต่อพฤติกรรมการทำงานเพิ่มขึ้นในผู้ใหญ่ (Seifter and Ted, 2010) ซึ่งการประเมินโครงการฯ ในครั้งนี้สอดคล้องกับแนวทางการวัดและประเมินผลกิจกรรมตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ของกระทรวงศึกษาธิการที่ได้กำหนดให้สถานศึกษาประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้ปกครอง ชุมชนและผู้เกี่ยวข้อง เพื่อยุติงานผลให้ผู้เรียน ผู้ปกครองและผู้เกี่ยวข้องทราบ และมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งครูนำผลการประเมินมาปรับการจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) และสอดคล้องกับ Kenenedy ที่กล่าวว่าความสามารถในการสร้างผลงานศิลปะ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการรู้หนังสือ จากการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ผ่านศิลปะ (Learning Through Artist Program) ซึ่งส่งผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะหรือศิลปิน มีอาชีพเข้าไปสอนในโรงเรียนเพื่อพัฒนาความสามารถทางศิลปะของนักเรียน และให้โอกาสนักเรียน สร้างผลงานที่เป็นอัตลักษณ์ของตนเอง พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมมีความสามารถทั้งด้านศิลปะและวิชาการเพิ่มขึ้นสนับสนุน (Kenenedy, 2006) และตามที่ National Art Education Association กล่าวว่าการใช้เวลาสำหรับทัศนศึกษา ศึกษาชิ้นงานหรือเยี่ยมชมนิทรรศการ ศิลปะ การสนทนาแลกเปลี่ยนกับศิลปินหรือ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ แต่ละเรื่องส่งผลให้สมรรถนะการสร้างผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น (National Art Education Association, 2016) อีกทั้งสอดคล้องกับปนัดดา วงศ์จินดา ที่ได้ประเมินโครงการพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนเศรษฐเสถียร ในพระราชูปถัมภ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินโครงการฯ ด้านบริบท ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ ด้านผลผลิต





และเพื่อประเมินความพึงพอใจของโครงการฯ เครื่องมือ คือ แบบสอบถาม แบบประเมินความสามารถด้านศิลปะ แบบวัดเจตคติและแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ คือ สถิติพื้นฐาน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบ t-test ผลการประเมิน พบว่า 1) ด้านบริบทโดยรวมมีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับบริบทที่เกี่ยวข้อง อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่าวัตถุประสงค์ของโครงการฯ สอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด 2) ด้านปัจจัยนำเข้า โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า ด้านการบริหารจัดการ อยู่ในระดับมากที่สุด 3) ด้านกระบวนการ โดยรวมมีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด 4) ด้านผลผลิต โดยรวม พบว่า นักเรียนมีความสามารถทางศิลปะก่อนและหลังการเข้าร่วมโครงการฯ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 โดยมีความสามารถหลังเข้าร่วมโครงการฯ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการฯ ทุกด้าน และนักเรียนมีเจตคติต่อกิจกรรมศิลปะ ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก และ 5) ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อโครงการฯ โดยภาพรวมพบว่าผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อการดำเนินโครงการฯ อยู่ในระดับมากที่สุด (ปนัดดา วงศ์จินตา, 2564)

สรุป

การประเมินโครงการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ โรงเรียนวัดพระมหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 ทั้ง 4 ด้าน มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ซึ่งทำให้เห็นถึงความสอดคล้องของการจัดโครงการเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ทั้งนี้ ผู้บริหารได้เปิดโอกาส ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของครู การสนับสนุนเครื่องมืออุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอน อีกทั้งการให้ความร่วมมือจากครู และนักศึกษาเป็นอย่างดี นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพของครูและนักเรียนที่มีความสอดคล้องตามแผนยุทธศาสตร์การพัฒนากิจการด้านการจัดการศึกษา การเพิ่มทักษะทางทัศนศิลป์เป็นการเสริมสร้างความรู้ความสามารถของนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการประเมินไปใช้

1. จากผลการประเมินโครงการฯ มีข้อค้นพบว่า ด้านบริบท วัตถุประสงค์ของโครงการฯ มีความสอดคล้องกับนโยบายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งความต้องการของนักเรียนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งเป็นผู้กำหนดนโยบายในการบริหารจัดการ จึงควรนำผลการประเมินไปวางแผนเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของสื่อ เทคโนโลยี สร้างสรรค์ เสริมสร้างทักษะทางทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโดยนำข้อมูลไปใช้





ประกอบการตัดสินใจในการพัฒนาศักยภาพนักเรียนด้านศิลปะ ทุกคน โดยควรนำสื่อเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของนักเรียนรายบุคคล และสอดคล้องกับนโยบายการพัฒนานักเรียนให้พร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21

2. จากผลการประเมินโครงการฯ พบว่า ด้านปัจจัยนำเข้า บุคลากรมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แต่ยังมีค่าเฉลี่ยที่ต่ำกว่าด้านอื่น ๆ ครูผู้สอนจึงควรทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ปกครองให้มีส่วนร่วมในการ ส่งเสริมกิจกรรมศิลปะของนักเรียนและสนับสนุนสื่อ อุปกรณ์การเรียนรู้ เช่น การตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์การเรียนรู้ การให้คำแนะนำหรือการพานักเรียนไปเที่ยวในที่ต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ตามแหล่งเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจด้านศิลปะให้นักเรียนรวมทั้งกำกับ ติดตาม การส่งงานและสื่อสารของนักเรียนกับครูผู้สอนอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาบริบทของโครงการที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะ ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการให้สอดคล้องกันกับยุทธศาสตร์ และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

2. ควรศึกษาปัจจัยนำเข้าที่จำเป็นในการสนับสนุนโครงการฯ โดยกำหนดในแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียน ในการอำนวยความสะดวกการใช้งบประมาณ และแนวทางการจัดหางบประมาณสนับสนุนโครงการเพื่อจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพด้านศิลปะสำหรับนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). ความก้าวหน้าปฏิรูปการศึกษาในการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษา ของกระทรวงศึกษาธิการ. เรียกใช้เมื่อ 28 ธันวาคม 2565 จาก <https://www.moe.go.th/moe/th/news/>.
- _____. (2559). แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2560). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กวีธรร ฐิตธอจ. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยคลังรายวิชาออนไลน์แบบเปิด. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 10(พิเศษ), 68-69.



- ชนิศกานต์ ละครวงศ์. (2556). การประเมินโครงการพัฒนาโรงเรียนขนาดเล็กต้นแบบการจัดการเรียนการสอน แบบคละชั้นของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ปนัดดา วงศ์จันตา. (2563). การพัฒนาแนวทางการส่งเสริมความสามารถทางศิลปะสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์. วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ, 9(2), 16-28.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1. (2565). รายงานสรุปผลการดำเนินงานสถานศึกษาในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 ประจำปีการศึกษา 2563-2655. นครศรีธรรมราช: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2559). กรอบทิศทางแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574. กรุงเทพมหานคร: สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา.
- อริยพร คุโรตตะ (2561). การพัฒนามาตรฐานหลักสูตรและการสอนสาขาวิชาศิลปศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต ในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อำไพ ติรณสาร. (2559). วิธีการสอนศิลปะศึกษา. เรียกใช้เมื่อ 28 ธันวาคม 2565 จาก <http://pioneer.netsew.chula.ac.th/~tampai1/ampai/cont3.htm>
- เอกอมร ภัทรกิจพงศ์. (2564). ศิลปะภาพถ่าย: อัตลักษณ์บนเรือนร่าง. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Arts Education Partnership and National Association of Elementary School Principals. (2018). What school leaders can do to increase arts education. Denver. CO: Arts Education Partnership.
- ARTSEGE. (2018). Arts Education Is a Gateway to Your Child's Future: High School Learn how to support your child in the arts at school. Retrieved April 8, 2018, From <https://artsedge.kennedy-center.org/families/at-school/cae/high-school>.
- Caldwell, B., & Vaughan, T. (2012). Transforming education through the arts. New York: Routledge.
- Haroutounian, J. (2014). Arts talent ID a frame work for the Identification of talented students in the arts. New York: Royal Fireworks Publishing.
- Hope, E.W. (2009). Meeting the Needs of Talented Artists in Elementary School. Retrieved September 9, 2022, form <http://www.moe.go.th/moe/upload/news20/FileUpload/41611-3669.pdf>



- National Art Education Association. (2016). NAEA strategic vision. (2015-2020). Alexandria. VA: National Art Education Association.
- Ontario Ministry of Education. (2009). The Ontario Curriculum, Grades 1-8: The Arts. Toronto. ON: Queen's Printer for Ontario.
- Preston, T. (2018). How to Increase Arts Education. Arlington VA: Phi Delta Kappan.
- Seifter, H., & Ted B. (.2010). Special issue: Creatively intelligent companies and leaders: Arts-based learning for business. *Journal of Business Strategy*, 31(4), 8-20.
- Stufflebeam, D.L. and Sinkfield, A.J. (2007). *Evaluation Theory, Models and Applications*. San Francisco. CA: John Wiley and Sons. Inc.
- The National Art Education Association. (2012). NAEA Research Commission's research vision statement. Alexandria. VA: National Art Education Association.
- Upitis, R. (2011). *Arts Education for the Development of the Whole Child*. Toronto, Elementary Teachers' Federation of Ontario.
- Weinberger, D. (2011). *Too Big to Know*. NY: Basic Books.

