

การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต
ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

The Development Skills of Phitakhon Mask Graphic Design of Students Digital
Art Program Department of Humanities Loei Rajabhat University's Students.

อิสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เป็นวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 26 คน ใช้การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า คือ 1) แบบสอบถามการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .95 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .97 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยภาพรวมและรายด้าน อยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านผลงานการออกแบบ ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม ด้านกระบวนการเรียนรู้นำไปใช้ ด้านกระบวนการทำงานด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านเนื้อหาการเรียนรู้การออกแบบกราฟิก ตามลำดับ
2. ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยภาพรวม และรายด้านอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านกระบวนการสอน ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านผู้สอนและสื่อและอุปกรณ์สำหรับการทำงาน ตามลำดับ

คำสำคัญ : หน้ากาผีตาโขน, นักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

¹ อาจารย์สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Abstract

The purposes of research were to study 1) Development skills of phitakhon mask graphic design of digital art program students in the Department of Humanities, Loei Rajabhat University. 2) Satisfaction of phitakhon mask graphic design_of digital art program students in the Department of Humanities, Loei Rajabhat University. This is quantitative research using a sample group of 26 digital art program students from the Department of Humanities, Loei Rajabhat University during the academic year 2012. The sample group was selected using purposive sampling. Research tools were a rating scale of the development of skills during phitakhon mask graphic design of digital art program students in the Department of Humanities, Loei Rajabhat University, and a separate rating scale of the students' satisfaction with this learning activity. The reliability value for the development skills research tool was calculated at .95 and for the satisfaction research tool, the reliability value was .97. Statistics used during analysis of quantitative data were percentage, mean, and standard deviation.

The research findings : Skill development of digital art program students was ranked high in all areas. Ranked from highest to lowest these were: result of design, knowledge program, learning approach, creativity development skills, contents of using knowledge, and graphic design. Similarly, satisfaction was also ranked high in all areas, ranked highest to lowest as follows: teaching development skills, learning climate, instructor and learning material.

Keyword: Phitakhon mask and digital art program's students.

¹ *Itsariyaphon Chaikulap* zoxy04@hotmail.com

บทนำ

มนุษย์มีความปรารถนาในสิ่งที่ไม่สิ้นสุดมีความต้องการที่จะได้รับความสุขทางกาย สบายทางใจมักไม่ค่อยพอใจในสิ่งที่มีอยู่ชอบแสวงหาสิ่งใหม่อยู่เสมอเมื่อพิจารณาย้อนหลังไปยังอดีตกาลมนุษย์มีความเป็นอยู่อย่างง่ายและสร้างสิ่งต่างๆ ขึ้นมาเพื่อใช้สอยด้วยความจำเป็น ต่อมา มนุษย์ได้ใช้สติปัญญาที่มีอยู่เหนือสัตว์ทั้งปวงสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานในการดำรงชีพการต่อสู้กับสิ่งต่างๆ เพื่อความอยู่รอดและความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตจนเกิดเป็นสิ่งที่เร้าสัมผัสได้ในสมัยปัจจุบัน งานศิลปะโดยเฉพาะในสมัยปัจจุบัน มีการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นทำให้มีขอบข่ายกว้างขวางมากแต่ไม่ว่าจะเป็นไปในลักษณะใดก็ตามงานศิลปะทุกประเภทจะให้คุณค่าที่ตอบสนองต่อมนุษย์ ในด้านที่เป็นผลงานการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกและความคิด เป็นการสื่อถึงเรื่องราวที่สำคัญ หรือเหตุการณ์ที่ประทับใจเป็นการตอบสนองต่อความพึงพอใจทั้งทางด้านจิตใจและความสะดวกสบายด้านประโยชน์ใช้สอยของศิลปวัตถุ

นักวิชาการจำแนกศิลปะตามวิวัฒนาการออกเป็น 3 ส่วน คือ ศิลปะเริ่มแรก (Primitive Arts) คือ ศิลปะของชนอารยยุคก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งมีฝีมือค่อนข้างหยาบ ไม่มีความละเอียดและไม่วิจิตรพิสดาร แต่มีพลังในการสะท้อนอารมณ์ได้ดี ศิลปะสมัยประวัติศาสตร์เป็นวิวัฒนาการทางความคิด ความเชื่อเข้าสู่ยุคศาสนาและศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งได้แก่ศิลปะของโลกปัจจุบันที่ศิลปินมีความคิดที่อิสระมากขึ้น สามารถแสดงความคิดของตนได้อย่างกว้างขวาง (ธิดา โมสิกรัตน์ และพยุร โมสิกรัตน์, 2545: 73 อ้างถึงในวรพัตร์ วรชัยพิทักษ์, 2550: 1) จังหวัดเลยเป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประชาชนมีวิถีชีวิตเรียบง่ายส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร มีการเชื่อเรื่องพิธีกรรมภูติผีบรรพบุรุษ แม้ปัจจุบันจะได้รับวัฒนธรรมจากภายนอกก็ตามแต่ก็ยังถือว่าเป็นผู้รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีไว้เหนียวแน่น (ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดเลย, 2541: 4-5) อำเภอด่านซ้าย คืออำเภอหนึ่งในจังหวัดเลย ในประวัติศาสตร์ ปรากฏชื่อด่านซ้าย ตั้งแต่ก่อนกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี โดยใน พ.ศ. 1800 พ่อขุนบางกลางหาว เจ้าเมืองบางยางตั้งให้ด่านซ้ายเป็นเมืองหน้าด่าน และเป็นกันชนกับดินแดนของขอมในยุคนั้น ซึ่งอำเภอด่านซ้ายหรือเมืองด่านซ้ายในอดีตเป็นจุดกึ่งกลางที่อยู่ระหว่างเมืองหลวงพระบางและเมืองสุโขทัย ครั้นถึง พ.ศ. 2103 สมเด็จพระมหาจักรพรรดิแห่งกรุงศรีอยุธยาและพระเจ้าไชยเชษฐาธิราช แห่งกรุงศรีสัตนาคนหุต ทรงช่วยกันสร้าง “พระธาตุศรีสองรัก” ขึ้นเพื่อเป็นไมตรีมิตรร่วมกันทั้งเป็นสักขีพยานในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันจากการรุกรานของพระเจ้าตะเบ็ง ชเวตี้แห่งพม่า (บุริรัตน์ สามัตติยะ อ้างถึงในพงศธร พินิจวัฒน์, 2548: 3) อำเภอด่านซ้ายมีประเพณีการละเล่น “ผีตาโขน” ที่เป็นเอกลักษณ์ประจำจังหวัดมีขึ้นทุกปีในช่วงเดือนพฤษภาคมถึงเดือนมิถุนายน สืบทอดมาแต่ช้านาน ซึ่งคำว่า ผีตาโขน นั้น น่าจะมาจากการที่บรรดาผีเหล่านั้นสวมหน้ากากคล้ายลักษณะของโขนละคร แต่เดิมบางคนเรียกว่า ผีตามชน แต่ก็หาความหมายไม่ได้ชัดเจน และจากคำบอกกล่าวของเจ้าพ่อกวโนขณะเข้าทรงว่าผีตามคนมาในงานบุญพระเวส จึงเรียก ผีตามคน ต่อมาจึงเพี้ยนเป็น ผีตาโขน (ถาวร เชื้อบุญมี อ้างถึงในพงศธร พินิจวัฒน์, 2548: 3) มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเพื่อถวาย “เจ้านาย” ซึ่งเป็นดวงวิญญาณของบรรพชนชาวอำเภอ ด่านซ้าย และเพื่อขอฝนเพื่อความสนุกสนาน และเพื่อประกอบขบวนแห่พระเวสสันดรเข้าเมือง (ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดเลย, 2541: 74-75) ส่วนประกอบของผีตาโขนมีหลายส่วนด้วยกัน ส่วนตัวทำจากเศษเสื้อผ้าเย็บติดกัน บ้างก็ทำให้มีลักษณะขาคู้ง้าง บ้างก็เย็บติดกันเป็นชุดเพื่อสวมใส่ ส่วนหน้ากากผีตาโขนนั้น ส่วนหน้าทำจากวัสดุในท้องถิ่นที่หาได้ง่ายและทำขึ้นเอง เช่น ส่วนหัวทำจากหวดหนึ่งข้าวเหนียวที่มีอยู่ทุกบ้าน ส่วนหน้ากากนั้นทำจากาบมะพร้าวเจาะรูเพื่อให้ผู้สวมมองเห็น จากนั้นนำมาวาดลายไทยประยุกต์และระบายสีให้สวยงาม ผู้สวมใส่ชุดผีตาโขนจะมี “หมากกะหล่ง” ห้อยคอ เพื่อให้เกิดเสียงเวลาเดินไปมาหยอกล้อเล่นกับผู้เข้าชมงาน มีอาวุธคู่กายคล้ายทำจากไม้จี้คล้ายปลัดขิก

มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เสริมสร้างพลังปัญญาของแผ่นดินฟื้นฟูพลังการเรียนรู้ เชิดชูภูมิปัญญาท้องถิ่น สร้างสรรค์ศิลปวิทยาเพื่อความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคง และยั่งยืนของปวงชน มีส่วนร่วมในการจัดการการบำรุงรักษาการใช้ประโยชน์ในทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่าง

สมดุลและยั่งยืนโดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษาส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน วิจัย ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม ปรับปรุง ถ่ายทอด และพัฒนาเทคโนโลยีทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู ประกอบไปด้วย 5 คณะ ได้แก่ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะครุศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และคณะวิทยาศาสตร์ ในยุคสมัยปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการจัดการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้นเห็นได้ชัดทุกสถาบันในระดับอุดมศึกษาล้วนแต่มีคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนทั้งสิ้น เนื้อหารายวิชาที่แยกตามหลักสูตรของสถานศึกษา แม้แต่ครูผู้สอนก็ต้องรู้จักเพิ่มทักษะความรู้ใหม่ๆ เพื่อนำมาให้ความรู้แก่ลูกศิษย์ต่อไปหรืออาจเรียกได้ว่าเป็นนักเทคโนโลยีที่ต้องทันสมัยอยู่เสมอ ดังจะเห็นได้จากปัจจุบันมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะมากมายให้เลือกตามความเหมาะสมกับระดับการศึกษา ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบ ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอน ในการนำไปประยุกต์เข้ากับ การจัดการเรียนการสอน เพื่อคิดหาเทคนิควิธีการ เพื่อนำมาฝึกฝนให้ผู้เรียน สามารถเป็นนักคิดสร้างสรรค์ที่ดีได้ นั้นหมายความว่า จะต้องเกิดความคิดสร้างสรรค์ เริ่มต้นที่ ผู้จัดการเรียนการสอนโดยตรงเสียก่อนที่จะไม่ยึดกับกรอบรูปแบบเดิมๆ รูปแบบเดิมนั้น ขัดขวางการคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียน การสร้างสื่อการเรียนการสอนกราฟิก ถือเป็นองค์ประกอบเบื้องต้นที่สำคัญในการสร้างสื่อพื้นฐานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเอกสารการสอนสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ ทั้งใบปลิว แผ่นพับ จดหมายข่าว จนถึงแผ่นป้ายโฆษณา ที่แม้ว่าปัจจุบันต้นทุนในการสร้างป้ายด้วยไวเนล จะมีราคาไม่สูง แต่ต้องผ่านกระบวนการออกแบบ ดังนั้นโปรแกรมการออกแบบงานกราฟิก จึงเป็นโปรแกรมการออกแบบสื่อการศึกษาที่สำคัญ งานกราฟิกนับเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในเกือบทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบข้อความ ตกแต่งภาพนิ่ง หรือสร้างงานภาพเคลื่อนไหว สำหรับนำไปสร้างสื่อ ทั้งภาพเคลื่อนไหว เอกสารหนังสือสื่อสิ่งพิมพ์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นชิ้นส่วนในสื่อวีดิทัศน์ในหน้าเอกสารเว็บ และอื่นๆ อีกมากมาย

ผู้วิจัยในฐานะเป็นอาจารย์ผู้สอนวิชาโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น เห็นว่า โปรแกรม Illustrator CS5 มีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนเพราะถือเป็นคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐานที่มีการใช้งานง่ายสำหรับนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยและสามารถนำไปสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานได้หลายประเภท อาทิเช่น การออกแบบโลโก้ สื่อสิ่งพิมพ์ งานแอนิเมชัน บรรจุภัณฑ์ ฯลฯ ดังนั้น จึงได้นำหน้ากากผีตาโขนมาเป็นต้นแบบในการพัฒนาการออกแบบกราฟิก เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสาขาวิชาที่ต้องการผลิตนักศึกษาให้เป็นที่ต้องการของผู้ประกอบการ ดังนั้นจึงสนใจทำวิจัยเรื่อง การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากากผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เพื่อให้ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกเบื้องต้น ให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้นักศึกษามีความรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากากผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะออกแบบกราฟิกหน้ากากผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยมีการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากากผีตาโขนในระดับมาก

2. นักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนในระดับมาก

กรอบแนวคิด

1. ตัวแปรต้น เพศ ได้แก่ เพศชาย และเพศหญิง และประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ได้แก่ เคยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก และไม่เคยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ประกอบด้วย 7 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาการเรียนรู้ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม ด้านการออกแบบกราฟิก ด้านกระบวนการทำงาน ด้านผลงานการออกแบบ และด้านกระบวนการเรียนรู้นำไปใช้ และความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้สอน ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านกระบวนการสอน ด้านสื่ออุปกรณ์สำหรับการทำงาน

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยมีจำนวนทั้งสิ้น จำนวน 56 คน ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ปีการศึกษา 2555 (งานทะเบียนและสถิตินักศึกษา, 2555)

เนื่องจากงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะและศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ปีการศึกษา 2555 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 26 คน

2. วิธีการดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลมีรายละเอียดดังนี้

1. การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ และประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ประกอบด้วย 7 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาการเรียนรู้ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม ด้านการออกแบบกราฟิก ด้านกระบวนการทำงาน ด้านผลงานการออกแบบ ด้านกระบวนการเรียนรู้นำไปใช้ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ มีเกณฑ์ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะอยู่ในระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะอยู่ในระดับ มาก

- 3 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะอยู่ในระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะอยู่ในระดับ น้อย
- 1 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษา สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านผู้สอน ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านกระบวนการสอน ด้านสื่อและอุปกรณ์สำหรับการทำงาน มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ มีเกณฑ์ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัยครั้งนี้ มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. สร้างเครื่องมือให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ นำเครื่องมือเสนอที่ปรึกษาให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไข
3. เสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง (Construction validity) และความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ความถูกต้อง ความชัดเจน ความเหมาะสมของภาษา
4. นำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วเสนอที่ปรึกษาดำเนินการตรวจสอบแก้ไขอีกครั้งนำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงเสร็จแล้วไปทดลองใช้กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาทัศนศิลป์ จำนวน 20 คน นำแบบสอบถามหาค่าจำแนกรายข้อโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน และหาค่าความเชื่อมั่นตามวิธีของครอนบาค (Cronbach Coefficient) ดังนี้

4.1 แบบสอบถามการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษา สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .95

4.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยต่อการพัฒนาการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขน ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .97

5 นำแบบสอบถามที่ได้คุณภาพแล้วไปปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้เป็นเครื่องมือฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษา สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ได้ดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยประสานขออนุญาตเก็บข้อมูลจากคณบดี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ แบ่งระยะการศึกษาค้นคว้าเป็น 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 ขั้นเตรียมการ

เป็นการศึกษาเอกสาร งานวิจัย ตำราและสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประกอบแนวคิดและทฤษฎีในการศึกษาและร่างเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัย ตำรา สิ่งพิมพ์ เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนดำเนินการวิจัย
2. จัดตั้งทีมนักศึกษาผู้ช่วยเพื่อเก็บข้อมูลทำความเข้าใจในการดำเนินงาน

3. สร้างเครื่องมือเพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปการออกแบบกราฟิก ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participatory observe) และไม่มีส่วนร่วม (Non participatory observe) ประเด็นสนทนากลุ่ม (Group conference)

ระยะที่ 2 สอนบริบทประวัติผีตาโขนสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบกราฟิก

1. อธิบายและนำเสนอบริบทชุมชนด้านซ้าย ความเป็นมาและประวัติของการละเล่นผีตาโขนให้นักศึกษา
2. ระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับ จุดเด่น ความเป็นเอกลักษณ์ของรูปแบบหน้ากาผีตาโขนในปัจจุบัน
3. ให้นักศึกษาค้นคว้าจากสิ่งที่ตนเองสนใจ ขึ้นขอบจากอินเทอร์เน็ต แล้วนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบกราฟิก
4. ผู้สอนแทรกเนื้อหาการจัดองค์ประกอบศิลป์
5. อธิบายถึงการนำเอาแรงบันดาลใจมาจัดประกอบ ผสมผสาน หรือนำเฉพาะบางส่วน อาทิ เช่น สี รูปทรง รูปทรงแผ่นผิว มาใช้ในการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขน

ระยะที่ 3 ขั้นวิจารณ์งานศิลปะและสรุปผล

1. ให้นักศึกษานำเสนองานที่ออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนเสร็จเรียบร้อยแล้วหน้าชั้นเรียน โดยให้เพื่อนนักศึกษา ช่วยกันวิเคราะห์ถึงจุดเด่น จุดด้อยของงาน
2. อาจารย์วิจารณ์งานและให้คำชี้แนะในทางบวกและสร้างสรรค์เพื่อให้ทราบถึงข้อบกพร่องนำไปแก้ไข
3. นักศึกษาประเมินตนเองโดยการให้คะแนนจากผลงานที่ทำเพื่อฝึกให้รู้จักการวิจารณ์งาน และการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปการออกแบบกราฟิก ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของข้อมูลนำข้อมูลที่ตรวจสอบแล้วไปวิเคราะห์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำไปเรียงเรียงกับเกณฑ์ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามจำนวน 1 ชุด แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่และร้อยละ (Percentage) ได้แก่ เพศ และประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปการออกแบบกราฟิก ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย คำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปลผลข้อมูลใช้เกณฑ์การแปลค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535: 100)

- ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะในระดับ มากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะในระดับ มาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะในระดับ ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะในระดับ น้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีการพัฒนาทักษะในระดับ น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปการออกแบบกราฟิก ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย คำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) และ

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปลผลข้อมูลใช้เกณฑ์การแปลค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535: 100)

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์โดยใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ได้แก่ การหาความตรง (Validity) โดยการหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) (ประยูร อาษานาม, 2547: 69-70) การหาค่าอำนาจจำแนก โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation) (ประยูร อาษานาม, 2547: 73) และการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) (ประยูร อาษานาม, 2547: 67)

2. สถิติพื้นฐานที่ใช้ ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.: Standard deviation)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้าปกฝีมือของนักศึกษาสาขาวิชา
ดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ตารางที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เพศ และประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	15	57.70
1.2 หญิง	11	42.30
รวม	26	100.00
2. ประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก		
2.1 เคยใช้	0	0
2.2 ไม่เคยใช้	100.00	100.00
รวม	26	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย จำนวน 15 คน คิดเป็น ร้อยละ 57.70 และเป็นเพศหญิง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 42.30 ทั้งหมดไม่มีประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก

ตารางที่ 2 การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชน ของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยภาพรวม

การพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชน ของนักศึกษา	ระดับการพัฒนาทักษะ			
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. เนื้อหาการเรียนรู้	4.08	0.69	มาก	6
2. ความคิดสร้างสรรค์	4.15	0.64	มาก	5

ตารางที่ 3 การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชน ของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยภาพรวม (ต่อ)

การพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชน ของนักศึกษา	ระดับการพัฒนาทักษะ			
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม	4.26	0.61	มาก	2
4. การออกแบบกราฟิก	4.03	0.61	มาก	7
5. กระบวนการทำงาน	4.22	0.66	มาก	4
6. ผลงานการออกแบบ	4.27	0.66	มาก	1
7. กระบวนการเรียนรู้นำไปใช้	4.25	0.69	มาก	3
เฉลี่ยรวม	4.18	0.60	มาก	

จากตารางที่ 3 พบว่า การพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$) เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากสูงไปหาต่ำ คือ ด้านผลงานการออกแบบ ($\bar{X} = 4.27$) ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม ($\bar{X} = 4.26$) และ ด้านกระบวนการเรียนรู้นำไปใช้ ($\bar{X} = 4.25$) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการออกแบบกราฟิก ($\bar{X} = 4.03$)

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชน ของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยภาพรวม

ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิก หน้ากา ผีตาโชนของนักศึกษา	ระดับความพึงพอใจ			
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. ผู้สอน	4.60	0.46	มากที่สุด	3
2. บรรยากาศการเรียนรู้	4.63	0.48	มากที่สุด	2
3. กระบวนการสอน	4.65	0.49	มากที่สุด	1
4. สื่อและอุปกรณ์สำหรับการทำงาน	4.52	0.62	มากที่สุด	4
เฉลี่ยรวม	4.60	0.40	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชน ด้านเนื้อหาการเรียนรู้ โดย

ภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากสูงไปหาต่ำ คือ กระบวนการสอน ($\bar{X} = 4.65$) บรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.63$) และผู้สอน ($\bar{X} = 4.60$) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อและอุปกรณ์สำหรับการทำงาน ($\bar{X} = 4.52$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขนของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ครั้งนี้ ผู้วิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยมีการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโขน โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดสอดคล้องกับกฎหมายแพ่ง กาวินคำ. (2553 : บทคัดย่อ) ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเว็บ วิชา การใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อพัฒนาเว็บเพจหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ด้วยวิธีการสอนแบบสาธิตเพื่อฝึกปฏิบัติ พบว่า มีการพัฒนาบทเรียนขึ้น 3 บทเรียนมีการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและทำแบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละบท โดยผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์หาคุณภาพพบว่านักศึกษามีผลการประเมินอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การพัฒนาประเทศในด้านเศรษฐกิจและสังคมจะไม่บรรลุผลสำเร็จด้วยดี ถ้าหากประชากรของชาติขาดการศึกษาหรือมีการศึกษาในระดับต่ำ การวางแผนพัฒนาการศึกษาและการพัฒนาเศรษฐกิจจึงจำเป็นต้องประสานกันและมีส่วนสนับสนุนซึ่งกันและกัน ดังนั้นเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น กระบวนการสอนในระดับอุดมศึกษาจึงจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมการพัฒนาทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน สอดคล้องกับไทยโรจน์ พวงมณี (2552 : 86-87) ศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบลวดลายผ้าบาติกของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย พบว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการทำงานด้านศิลปะและการออกแบบเพราะความคิดสร้างสรรค์จะช่วยสร้างแตกต่าง ความไม่เหมือนใคร และความเป็นเอกลักษณ์ให้กับตัวของนักออกแบบและผู้คิดสร้างสรรค์เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์กับงานออกแบบ นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบจะช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ จากแบบประเมินตนเองด้านความคิดสร้างสรรค์นั้นนักศึกษามีการประเมินผลอยู่ในระดับมาก และจินตนาการ เชื่อมโยง (2554 : 8) ศึกษาเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้อการใช้โปรแกรมกราฟิกส์เบื้องต้น (Adobe Photoshop CS4) เรื่อง การปรับแต่งรูปภาพ โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบอินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช. 2/4 ปีการศึกษาที่ 2/2554 วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีธนพานิชยการเชียงใหม่ พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบอินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย เรื่อง การปรับแต่งรูปภาพ มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียนเมื่อเปรียบเทียบกับผู้เรียนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดียมีคะแนนสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยไม่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดียจากงานวิจัยทั้งหลายที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ทำให้พบว่า ศิลปะกับการใช้คอมพิวเตอร์นั้นมีความสัมพันธ์กันในยุคปัจจุบัน เนื่องจากเทคโนโลยีมีการพัฒนาของระบบให้รองรับกับตลาดเพื่อการแข่งขันที่มากขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยเฉียว ปัทมาลัย (2551 : 89-90) ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอโครงงานแนะนำแหล่งท่องเที่ยวในท้องถิ่นโดยใช้กระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเลยพิทยาคม จังหวัดเลย พบว่า ในการทำวิจัยครั้งนี้ได้หลักสูตรแบบเน้นกระบวนการทำโครงงานเพื่อเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นกลุ่มสาระเพิ่มเติมเน้นการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนมีลักษณะการพัฒนาเป็นโครงงาน ผลจากการพัฒนา นักเรียนทุกคนมีความรู้ความสามารถ ด้านแหล่งท่องเที่ยวท้องถิ่น และสามารถพูดอธิบายและการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวเป็นภาษาอังกฤษดีขึ้น โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ส่วนรุ่งทิวา เสาร์สิงห์ (2541: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาประสิทธิภาพโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในโหมดกราฟิกช่วยจัดการเรียนการสอนในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเทคนิคกรุงเทพ พบว่า จากแบบ

ประเมินการหาประสิทธิภาพโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนามามีผลประเมินอยู่ในระดับดีสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้และปริญญ์ คุณากรสกุล (2551: 80 - 81) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเว็บช่วยสอนแบบบททวน เรื่อง หลักการคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงด้วยวิธีการเรียนร่วมมือแบบเพื่อนคู่คิด พบว่า บทเรียนเว็บช่วยสอนตามสูตรของเมกุยแกนส์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าการใช้วิธีการจับคู่โดยครู และความพึงพอใจในการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยเว็บช่วยสอนแบบบททวนอยู่ในระดับมาก

1.1 ด้านเนื้อหาการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้สอนกำหนดเนื้อหาในการหาแนวความคิดให้กับผู้เรียนโดยในงานวิจัยนี้ผู้สอนให้แนวคิดเรื่องของหน้ากากผีตาโขนปัจจุบันที่มีการใช้ลวดลายที่เป็นแบบลายไทยซึ่งเป็นลายดั้งเดิมอยู่แล้ว จากนั้นได้ให้ข้อคิดแก่นักศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการออกแบบกราฟิกแล้วให้นักศึกษาหาข้อมูลแบบหน้ากากผีตาโขนที่ตัวเองชอบมาเป็นต้นแบบ ให้แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแบบลวดลายการนำหลักการของสีเส้นบนหน้ากากผีตาโขนมาใช้ จากนั้นจึงนำมาสู่กระบวนการการออกแบบกราฟิก โดยนำแนวคิดทฤษฎีของกาเย่ (Gagne, 1985) ในส่วนของขั้นตอนการสอน เรื่องของสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมการเรียนรู้การสอนด้วยสื่อและเร้าความสนใจ โดยใช้โปรแกรมกราฟิกสร้างภาพในจินตนาการออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม เมื่อผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็นเป็นแรงจูงใจแล้วจะทำให้สนใจในบทเรียนและสามารถนำเสนอเนื้อหาได้สอดคล้องกับไทยโรจน์ พวงมณี (2552 : 87-89) ศึกษาเรื่องการพัฒนาการออกแบบลวดลายผ้าบาติกของนักศึกษา สาขาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย พบว่า นักศึกษามีการกำหนดเนื้อหาของลวดลายที่ออกแบบและมีการเรียนรู้ที่แนวคิดในการออกแบบ

1.2 ด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นเรื่องของความสามารถเฉพาะตนเอง ซึ่งมีอยู่ภายในทั้งนี้อาจเกิดจากการเรียนรู้สั่งสมประสบการณ์และนำไปวิเคราะห์และคิดใหม่อย่างตั้งถามและสร้างสรรค์ อาจเกิดได้ทั้งคำพูดที่สร้างสรรค์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือแม้แต่การกระทำดังมาไปในทางสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของทอเรนซ์ (Torrance, 1962: 47) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากลำดับการคิดอย่างปกติธรรมดาเป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดแง่หลายมุม ประสมประสานกันจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์ และเป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวของมนุษย์เอง ซึ่งบางคนก็มีมากบางคนก็มีน้อยหรือที่เข้าใจว่า ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในความถนัด (Aptitude) หรือความสามารถ (Ability) ความคิดสร้างสรรค์นอกจากจะเกิดมาเฉพาะตัวบุคคลแล้วยังสามารถเกิดขึ้นได้ จากการสะสมประสบการณ์และการแก้ปัญหา สอดคล้องกับแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1959 : 145 - 151.) ได้ศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมาทั้งหมด 5 ประการพบว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการผลิตแนวความคิดจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว แล้วเลือกแนวความคิดที่ดีที่สุดมาใช้แก้ปัญหา สิ่งที่แสดงลักษณะพิเศษของความคล่องในการคิด นอกจากการผลิตแนวความคิดที่มากมายและรวดเร็วแล้ว แนวความคิดที่ผลิตขึ้นมาใหม่นั้นควรจะเป็นแนวความคิดที่แปลกใหม่ และดีกว่าแนวความคิดที่อยู่ในปัจจุบัน สอดคล้องกับความคิดเห็นของ ลักขณา สรวิวัฒน์ (2549: 137) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงสมองของบุคคลที่ประกอบไปด้วยความคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดละออ และคิดริเริ่มผสมผสานกันจนเป็นแนวคิดได้หลายทิศทาง หรือแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นการคิดที่ทำให้เกิดสิ่งใหม่ หรือเป็นการดัดแปลงปรับปรุงแก้ไขสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้มีประสิทธิภาพดีกว่าเดิม หรือประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ ที่ไม่ซ้ำของเดิมและเป็นการคิดที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้สอนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้วยการใช้เทคโนโลยีและการวาดภาพศิลปะเพื่อเป็นการส่งเสริมแนวทางการเกิดความคิดสร้างสรรค์พร้อมกับการเรียนการสอนมีบรรยากาศที่ทำให้เกิดอิสระไม่ถูกควบคุมจนเกินไป จึงเป็นผลทำให้เกิดผลงานที่ดีขึ้นได้ นำแบบทดสอบความคล่องแคล่วของ กิลฟอร์ด (Guilford, 1962) เรื่องการวาดรูป และการสเกตซ์รูป การแก้ปัญหา และการตกแต่งมาใช้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุวรรณ ปะกัง (2551: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับเรื่องวงกลมจากงานศิลปะ กลุ่มตัวอย่าง

คัดเลือกจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความสนใจและสมัครใจให้ความร่วมมือจำนวน 6 คน เก็บรวบรวมข้อมูลจากผลงานด้านศิลปะ ซึ่งใช้เป็นข้อมูลหลักในการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์และข้อมูลจาก Mini Math Diary ของนักเรียนและ Math' Diary ของครู ผลจากวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของนักเรียนในการเชื่อมโยงอาณาจักรแห่งความคิดสร้างสรรค์กับการเข้าใจคณิตศาสตร์แล้วถ่ายทอดหรือสื่อสารผ่านงานศิลปะในหนทางเฉพาะตัวของแต่ละคน ข้อค้นพบที่สำคัญพบว่า กิจกรรมทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านศิลปะมีส่วนสนับสนุนความองกงามของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

1.3 ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะนักศึกษาสังเกตได้จากเมื่อเปิดคอมพิวเตอร์แล้ว ส่วนใหญ่มักนิยมเข้าสู่การค้นคว้าออนไลน์ หรืออินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีแหล่งค้นคว้ากว้างขวางทั่วโลก อีกทั้งมีทุกแขนงสาขาวิชาและสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาในการเดินทางเมื่อเทียบกับสมัยก่อนที่ต้องเสียเวลาเดินทางในการเข้าห้องสมุด อีกทั้งมีผู้รู้และเชี่ยวชาญอีกหลายท่านได้แสดงวิธีการใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆ ลงในอินเทอร์เน็ต เมื่อนักศึกษาสนใจหรือติดขัดในการเรียนโปรแกรมแล้ว สามารถเปิดเข้าไปชมตัวอย่างการใช้โปรแกรมได้ง่าย ดังนั้นแล้วในการเรียนการสอนก็เช่นกัน หากผู้สอนรู้หลักการประยุกต์และนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดก็จะเป็นผลดีต่อการศึกษา จากงานวิจัยนี้ผู้สอนมีการตั้งโจทย์หัวข้อให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องหลังจากนั้นให้นำมาพัฒนาตัดแปลง โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาเข้าไปในการออกแบบเป็น การประยุกต์ลวดลายจากต้นแบบและยังมีการกำหนดลวดลายในการออกแบบด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการออกแบบครั้งนี้ เมื่อทำงานนักศึกษาจึงมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น

1.4 ด้านการออกแบบกราฟิก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในงานวิจัยครั้งนี้เป็นเรื่อง การออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชน ดังนั้นแล้วลักษณะต้นแบบที่เป็นหน้ากาที่ตั้งเดิมมีเอกลักษณ์เฉพาะและลวดลายที่เป็นลายไทย มีสีสันฉูดฉาดสะดุดตา มองเห็นได้ชัดเจน เมื่อนำมาทำในคอมพิวเตอร์ให้มีลักษณะเป็นกราฟิกมากยิ่งขึ้นจึงง่ายต่อการตัดทอน ผู้สอนใช้ความรู้ของทฤษฎีสี และการจัดองค์ประกอบศิลป์เข้ามามีส่วนช่วยในการออกแบบ การให้แนวคิดโดยการนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามขนาดสัดส่วนรูปร่าง รูปทรง ตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความสมส่วน จึงทำให้ได้ผลงานกราฟิกหน้ากาผีตาโชนที่สวยงาม สอดคล้องกับทฤษฎีของ บลูม (Bloom's Taxonomy) ที่เน้นในเรื่องของความรู้ที่เกิดจากความจำ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้ ทั้งหลายเหล่านี้ เมื่อนักศึกษามีความรู้เรื่องของการออกแบบกราฟิกแล้วและเข้าใจเรื่องของการเกิดความงามทางทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบ แสงเงา เมื่อผู้สอนนำหลักทฤษฎีมาประกอบใช้จึงทำให้ การสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของนภสร ลิ้มไชยวัฒน์ (2545: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องประสิทธิภาพของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ที่มีต่อผู้บริโภค พบว่า บรรจุภัณฑ์ที่มีการออกแบบกราฟิกมีผลต่อการดึงดูดความสนใจของผู้ซื้อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านภาพวัตถุ

1.5 ด้านกระบวนการทำงาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในการเรียนการสอนโปรแกรมกราฟิก ก่อนการลงมือทำงานจริงนั้นผู้สอนจะต้องชี้แจงวัตถุประสงค์ให้ทราบเมื่อนักศึกษาเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมทำงานคอมพิวเตอร์กราฟิกแล้วสามารถเลือกใช้ให้ถูกต้องทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอาจารย์ควรสังเกตผู้เรียนว่าถนัดที่จะเรียนรู้แบบใดมากที่สุดและผู้เรียนเองก็เช่นเดียวกัน ต้องสังเกตว่าตนเองถนัดที่จะเรียนรู้แบบใด เข้าใจกระบวนการทำงาน ผักผ่อนให้เกิดความเชี่ยวชาญในความรู้ที่ได้รับนั้น ในงานวิจัยครั้งนี้เมื่อผู้เรียนได้รับวัตถุประสงค์ในการออกแบบแล้วกระบวนการทำงานต่อไปคือมีการกำหนดขนาดการออกแบบกราฟิก พร้อมทั้งนำแนวคิดและการออกแบบถ่ายทอดออกมาให้เป็นผลงานจากนั้นใช้โปรแกรมออกแบบกราฟิกที่ตรงกับการใช้งานโดยใช้หลักการออกแบบการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ผู้สอนแทรกเข้าไปในการทำกิจกรรม ผู้สอนจะต้องรู้จักสังเกตพฤติกรรม การเรียนของผู้เรียนแต่ละบุคคลซักถามรายบุคคลเพื่อให้เข้าใจพื้นฐานความสามารถของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไทยโรจน์ พวงมณี (2552: 134) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการออกแบบลวดลายผ้าบาติกของนักศึกษา

สาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย พบว่า ในการเรียนการสอนด้านการออกแบบนั้น ผู้สอนต้องมีความเข้าใจในจิตวิทยาในการสอน จิตวิทยาของผู้เรียน และเนื้อหาการเรียนรู้ที่ออกแบบชัดเจน เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความชัดเจนตามไปด้วยรวมทั้งผู้สอนยังต้องมีความสามารถในการวิพากษ์วิจารณ์ (Critique) การตั้งคำถามของผู้เรียนออกมาก็จะส่งผลให้ผู้เรียนได้ค้นพบศักยภาพของตนเองด้วยเช่นกัน

1.6 ด้านผลงานการออกแบบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ต้นแบบหน้ากากมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์และการใช้สีที่ฉูดฉาด ชัดเจน เมื่อนักศึกษานำต้นแบบมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ จึงทำให้ง่ายต่อการประยุกต์ใช้ จากการสร้างสรรค์ลวดลายการตัดทอนลดหลั่นของลวดลาย เมื่อนำเข้ามารวมกับแนวคิดของตัวเองจึงทำให้เกิดผลงานใหม่ในรูปแบบของกราฟิกที่สวยงามและแตกต่างจากรูปแบบเดิมเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ผู้พบเห็นและเกิดการพัฒนาทางความคิดของตัวนักศึกษาเอง ผลการวิจัยทำให้ผู้เรียนรู้ถึงความสามารถในทางการใช้โปรแกรมกราฟิกของตัวเอง รู้จักการใช้แนวคิดให้ถูกต้องเกี่ยวกับเรื่องของการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ ผู้สอนเองก็ได้อีกตัวนักศึกษาในเรื่องของการใช้ทักษะคอมพิวเตอร์ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบ การร่วมแก้ปัญหากับผู้เรียน การชี้แนะให้คำปรึกษา สนับสนุนหรือตีพิมพ์ผลงานในทางที่ถูกต้อง สอดคล้องกับทฤษฎีของกาเย่ (Gagne, 1985) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ประกอบไปด้วยการนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว (Generalization Phase) ในงานวิจัยนี้มีการนำโปรแกรมกราฟิกเข้ามาใช้ทำให้เกิดความเข้าใจและสนใจ เพราะมีโปรแกรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ด้วยการออกแบบกราฟิกที่ดึงดูดสายตาโดยเกิดจากการยกตัวอย่างมีรูปแบบเป็นแรงบันดาลใจจากนั้นให้เปรียบเทียบรูปแบบเดิมและออกแบบพัฒนารูปแบบใหม่ ใช้หลักขององค์ประกอบศิลป์เป็นพื้นฐานในการออกแบบสอดคล้องกับงานวิจัยของปริยาพร บุชบา (2547: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาพัฒนาการรูปแบบและลวดลายของโองม้งกร จังหวัดราชบุรี พบว่า ในการเขียนลวดลายโองม้งกรเป็น 2 ลักษณะ คือ การแบ่งตามกรรมวิธีทำและการแบ่งตามลักษณะของลวดลาย โดยใช้ผลการวิเคราะห์ลวดลายตามองค์ประกอบศิลป์มีความกลมกลืนกันของเส้น สี รูปร่าง รูปทรง และขนาดของลวดลาย

1.7 ด้านกระบวนการเรียนรู้นำไปใช้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาเกิดความคุ้นเคยกับการใช้โปรแกรมกราฟิกในการทำงานออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชนแล้วเกิดการลองผิดลองถูก มีการแก้ปัญหาในการทำงานเมื่อพบปัญหา รู้จักการใช้เครื่องมือในโปรแกรม รวมทั้งรู้วิธีการประยุกต์ใช้งานเพื่อให้ได้ผลตามวัตถุประสงค์ดังนั้นจึงสามารถนำผลงานที่ได้ไปพัฒนาให้เกิดประโยชน์ด้านอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการประชาสัมพันธ์ สื่อสิ่งพิมพ์ฯ และรู้จักการพัฒนาปรับปรุงเป็นขั้นตอนทำให้เกิดความภาคภูมิใจกับผลงานที่ทำสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ของ (Kemil.1991); (Noddings.1990); (Von Glasersfeld.1991); (Henderson.1992) เชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวของผู้เรียนที่เน้นวิธีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดไตร่ตรองได้อย่างสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถพึ่งพาตนเองได้ รู้จักร่วมมือกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม และนำความรู้ที่ได้รับไปบูรณาการในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขตามหลักการของทฤษฎีนี้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีมาก่อน นำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ที่พบเห็นมาสร้างเป็นโครงสร้างใหม่ทางสติปัญญา สอดคล้องกับงานวิจัยของนภสร ลิ้มไชยวัฒน์ (2545: 95) เรื่อง ประสิทธิภาพของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่มีต่อผู้บริโภค พบว่า ในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ในกลุ่มผู้บริโภคอายุระหว่าง 20-39 ปี มีความดึงดูดใจ ความสนใจ ความชอบและความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคต่อบรรจุภัณฑ์แบบที่มีภาพวัตถุสูงกว่าแบบไม่มีภาพวัตถุ

2. นักศึกษาสาขาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชนในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการออกแบบกราฟิกหน้ากาผีตาโชนนี้นักศึกษามีต้นแบบรูปภาพที่ค้นคว้าได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับ เมื่อนำมาเป็นหัวข้อให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการออกแบบจึงเป็นการเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนเพราะมองเห็นและสัมผัสได้จริงเพราะเป็นการยกตัวอย่างจากสิ่ง

มีอยู่ในท้องถิ่น เมื่อนำมาพัฒนาให้ออกแบบเป็นกราฟิก นักศึกษาจึงตอบโจทย์และสามารถทำได้อย่างดี ดังนั้นแล้ว ครูผู้สอนควรศึกษาบริบทของชุมชนวิถีความเป็นอยู่ชีวิตวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นแล้วนำมาสอดแทรกในการเรียนการสอนเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีให้รู้จักก่อนนำไปพัฒนาอย่างอื่นต่อไป สถานที่เรียนเพื่อสร้างให้เกิดการเรียนรู้ต้องมีความเหมาะสมด้วยเรื่องของแสงสว่าง บรรยากาศการเรียนต้องไม่อัดอั้นทำให้ผู้เรียนไม่สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ ด้านตัวผู้สอนใช้กระบวนการสอนแบบเพื่อนพ้องที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำอยู่เป็นระยะเมื่อเกิดปัญหาในการออกแบบ อีกทั้งใช้สำนวนการพูดที่ทำให้ นักศึกษามีความรู้สึกเป็นกันเองทำให้นักศึกษาสามารถกล้าแสดงความคิดเห็นกับผู้สอนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของไทยโรจน์ พวงมณี (2552: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการออกแบบลวดลายผ้าบาติกของนักศึกษาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในการพัฒนาทักษะการออกแบบลวดลายผ้าบาติก โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากโดยให้ความสำคัญว่าผู้สอนมีส่วนสำคัญที่สุดในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จินตนาการและทักษะในการออกแบบเพราะพบว่าเมื่อผู้เรียนไม่สามารถจะออกแบบหรือคิดเรื่องราวเนื้อหาที่จะออกแบบได้ ผู้สอนจะเข้ามาจับบทบาทในการให้แนวคิดข้อเสนอแนะเพื่อให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในงานวิจัยการนำเสนอผลงานศิลปะ นั้นยังมีคะแนนน้อยที่สุดสาเหตุอาจเป็นเพราะเวลานำเสนองานนักศึกษามาไม่ครบจำนวนที่เรียนจึงทำให้อาจารย์ไม่สามารถวิจารณ์งานศิลปะให้เข้าใจได้ทุกคนหากจะให้ดีควรมีเวลาและเอาใจใส่กับงานที่นักศึกษาทำมากกว่านี้ เพื่อให้ได้แนวคิดใหม่และสามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้ถูกต้อง ส่งเสริมให้นักศึกษารู้จักแสดงความคิดเห็นรู้จักเปรียบเทียบและประเมินงานศิลปะโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ อาจทำได้ในลักษณะวิจารณ์กันเองแล้วให้อาจารย์เป็นผู้สรุปให้คำแนะนำเพิ่มเติมในลักษณะของทักษะที่สร้างสรรค์และให้กำลังใจสอดคล้องกับดำรง วงศ์อุปราช (2521: 13-14) กล่าวว่า ครูศิลปะจะต้องรู้จักวิจารณ์งานของนักเรียน โดยใช้ความรู้ทางพื้นฐานทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ ความรู้ทางปรัชญาศิลปะ ความรู้พื้นฐานทางศิลปะ และความสามารถในทางการใช้ภาษา สอดคล้องกับงานวิจัยของปรวิรัตน์ เลิศสุวรรณเสรี (2552: 55) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรวิทยาลัยราชพฤกษ์ พบว่า ในการปฏิบัติงานของบุคลากรวิทยาลัยราชพฤกษ์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าสถานที่ทำงานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง เพราะอุปกรณ์เครื่องมือที่ต้องใช้ในการปฏิบัติงานไม่เพียงพอต่อผู้ปฏิบัติงาน ห้องทำงานมีพื้นที่ใช้สอยน้อยปริมาณงานกับจำนวนผู้ปฏิบัติงานไม่เหมาะสม ทำให้งานที่ได้รับมอบหมายส่งล่าช้า สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ สื่อและอุปกรณ์การทำงานทั้งนี้อาจเป็นเพราะคุณภาพของอุปกรณ์เช่น คอมพิวเตอร์เริ่มมีอายุการใช้งานมากขึ้น ประกอบกับมีจำนวนน้อยกว่านักศึกษาจึงไม่พอเพียงกับความต้องการใช้งาน อีกทั้งคอมพิวเตอร์บางเครื่องหน้าจอก็เกิดความชำรุดคุณภาพต่ำ และโปรแกรมกราฟิกที่ใช้ก็ไม่ทันสมัยต่อยุคปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1.1 มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยควรสนับสนุนงบประมาณให้เพียงพอต่อสาขาวิชาเพื่อให้อาจารย์ได้ไปศึกษาอบรมการใช้คอมพิวเตอร์สร้างลวดลายกราฟิกหน้ากาผีตาโชนและเพิ่มการใช้คำในการอธิบายภาพ ให้มีความเป็นจุดเด่นด้วยสีเส้น เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและนำไปประยุกต์ใช้ในการบริการวิชาการแก่โรงเรียนในชุมชนท้องถิ่นต่อไป

1.2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเลยควรเข้าร่วมและส่งเสริมกิจกรรมวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตจังหวัดเลยเพื่อสร้างเครือข่ายด้านการศึกษสัมพันธ์ระหว่างบุคลากรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในสถานศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและชุมชน

1.3 มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการวางแผนจัดกิจกรรมโครงการบริการวิชาการด้านดิจิทัลอาร์ต ร่วมกับอาจารย์ในสาขาวิชา ร่วมกระบวนการปฏิบัติและติดตามตรวจสอบความก้าวหน้าของการ

ดำเนินงานและผลสำเร็จในการจัดกิจกรรม เป็นการเพิ่มประสบการณ์ตรงให้นักศึกษา ภายใต้แนวคิดตามหลักประชาธิปไตย และการกระจายอำนาจ ควรให้การสนับสนุนงบประมาณใช้ในกิจกรรมอย่างเพียงพอ

1.4 ในด้านการออกแบบกราฟิกที่มีผลวิจัยอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้น ควรจัดให้มีวิทยากรเฉพาะด้านกราฟิก โดยเฉพาะหรือส่งเสริมให้ผู้สอนเข้ารับการอบรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อพัฒนาความรู้นำไปปรับปรุงการเรียนการสอนให้สามารถนำไปใช้ได้จริง

1.5 ผู้บริหารหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในเขตจังหวัดเลยควรเล็งเห็นประโยชน์และความสำคัญโดยการฝึกอบรมครูและนักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง เทคนิคใหม่ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน

1.6 โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตจังหวัดเลยควรเพิ่มการจัดทำสื่อการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับรายวิชาที่เกี่ยวข้อง

1.7 ผู้บริหารหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในเขตจังหวัดเลย ควรส่งเสริมงบประมาณการจัดซื้อจัดจ้างสื่อการเรียนการสอนให้ทันสมัยและพอเพียงกับความต้องการอย่างเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคกระบวนการเรียนการสอน สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ราชภัฏเลย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

2.2 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

2.3 ควรศึกษาวิจัยความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

2.4 ควรศึกษาการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบลวดลายกราฟิกหน้าปกผ้าใบด้วยการนำเอกลักษณ์ของจังหวัดเลยเพื่อสนับสนุนส่งเสริมการท่องเที่ยวของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยนี้สำเร็จสมบูรณ์โดยได้รับความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนธิ เหลืองบุตรนาค อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ดร.สุพรรณิ พุกษา ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชิดเกียรติ กุลบุตร คณบดี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รองศาสตราจารย์ ดร.จุลดิษฐ์ อุปฮาด ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ยศคำลือ ดร.สุรพงษ์ พันชะโก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรสวรรค์ สุวรรณศรี คณะผู้เชี่ยวชาญ ที่กรุณาได้ตรวจสอบให้คำแนะนำการสร้างเครื่องมือการวิจัยให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตกลุ่มตัวอย่าง ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ แก่ผู้วิจัย ซึ่งมีส่วนสำคัญที่ทำให้วิจัยในครั้งนี้ มีความสมบูรณ์ทุกขั้นตอนผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเสียสละของแต่ละท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

- งานทะเบียนและสถิตินักศึกษา. (ออนไลน์). สรุปรภาพรวมจำนวนนักศึกษาของทุกระดับการศึกษาจำแนกตามสาขาวิชา. แหล่งที่มา, สืบค้นจาก <http://academic.lru.ac.th/web/>: วันที่ 10 ตุลาคม 2555
- จินตนาการ เชื้อเมืองพาน. (2554). การพัฒนาการเรียนรู้วิชาการใช้โปรแกรมกราฟิกส์เบื้องต้น (Adobe Photoshop CS4) เรื่อง การปรับแต่งรูปภาพโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบอินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย ของผู้เรียนระดับชั้น ปวช. 2/4 ปีการศึกษา 2/2554 วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีธนาพาณิชย์การ เชียงใหม่. เชียงใหม่: สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีศรีธนาพาณิชย์การ เชียงใหม่.
- จารุวรรณ ปะกัง. (2551). ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับเรื่องวงกลมจากผลงานศิลปะ. ขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เฉลียว ปัทมาลัย. (2551). การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอโครงการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวในท้องถิ่นโดยใช้กระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเลยพิทยาคม จังหวัดเลย. เลย: วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาอังกฤษ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- ดำรง วงษ์อุปราช. (2521). ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์การพิมพ์.
- ไทยโรจน์ พวงมณี. (2552). การพัฒนาทักษะการออกแบบลวดลายผ้าบาติกของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. เลย: การวิจัยของบุคลากร สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- ธิดา โมสิกรัตน์ และคณะ. (2545). ประมวลสาระชุดวิชาศิลปะกับสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร : สาขาวิชาศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นภสร ลิมไวยวัฒน์. (2545). ประสิทธิภาพของการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่มีต่อผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.
- บุรียรัตน์ สามัตถิยะ. (2543). รู้เรื่องเมืองไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประยูร อาษานาม. (2547). คู่มือการวิจัยการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). ขอนแก่น. ขอนแก่นการพิมพ์.
- ปวรรัตน์ เลิศสุวรรณเสรี. (2552). ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรวิทยาลัยราชพฤกษ์. กรุงเทพมหานคร การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง กศ.ม. วิทยาลัยราชพฤกษ์.
- ปิยนันท์ คุณากรสกุล. (2551). การพัฒนาเว็บช่วยสอนแบบทบทวน เรื่อง หลักการคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ด้วยวิธีการเรียนร่วมมือแบบเพื่อนคู่คิด. กรุงเทพมหานคร : สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ปรียาพร บุชบา. (2547). การศึกษาพัฒนาการของรูปแบบและลวดลายของโอ่งมังกร จังหวัดราชบุรี. ราชบุรี. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- พงศพร พินิจวัฒน์. (2548). ศิลปกรรมท้องถิ่น : กรณีศึกษาหน้ากากผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย. เลย: วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภิญญาพัชญ์ กาวินคำ. (2553). การพัฒนารูปแบบการให้คำปรึกษาในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบอัจฉริยะเรื่องการออกแบบการสอนโดยใช้วิจัยเป็นฐาน. เชียงราย: วารสารการวิจัยกาสะลองคำ, 4 (1), 53.
- รุ่งทิพา เสาร์สิงห์. (2541). การพัฒนาและหาประสิทธิภาพโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยจัดการเรียนการสอนในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตเทคนิคกรุงเทพ. กรุงเทพมหานคร: วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์

- อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา. ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัย: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ลักขณา สรีวัฒน์. (2549). **การคิด**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดเลย. (2541). **สมบัติเมืองเลย**. เลย : รุ่งแสงการพิมพ์, 2541.
- Gagne, Robert M. (1985). **The Condition of Learning and Theory of Instruction**. 4th ed., New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Guilford, J.P. (1959). **Personality**. New York: McGraw Holl..
- Guilford, J.P. (1962). **Factors that aid and hinder creativity**. N.p.
- Henderson, G. (1992). **Reflective Teaching: Becoming an Educator**. New York: Macmillan
- Kemil.(1991). “**Constructivism and Beginning Arithmetic**”. Teaching and Learning Mathematics in the 1990s. National Council of Teacher of Mathematics.
- Torrance, E.P. (1962). **Guiding creative talent**. Englewood Cliffs, N.J.: Princeton Hall.
- Von E, Glasserfeld. (1991). **Radical Constructivism in Mathematic Education**. Dordrecht. Kluwer A.P.