

Chulalongkorn University

Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2022

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

พัญธิชา มณีขฤกษ์
คณะครุศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>



Part of the [Art Education Commons](#)

Recommended Citation

มณีขฤกษ์, พัญธิชา, "การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย" (2022). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 6637.
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/6637>

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งาน
ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF DIGITAL TECHNOLOGY INTERGRATED ART ACTIVITY PACKAGE TO
PROMOTE MOTIVATION IN ART CREATION FOR PRESCHOOLERS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2022
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
โดย	น.ส.ณัฐนิชา มณีพุกฤษ์
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

6380049027 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD:

Natnicha Maneephruet : DEVELOPMENT OF DIGITAL TECHNOLOGY INTERGRATED ART ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE MOTIVATION IN ART CREATION FOR PRESCHOOLERS. Advisor: SARITA JUASEEKOON, Ph.D.

This evaluative research aims to study the guidelines for development of digital technology intergrated art activities package to promote motivation in art creation for preschoolers *and* to develop digital technology intergrated art activities package to promote motivation in art creation for preschoolers. This research used research and development (R&D) method. This research separat to 2 phases. 1) studying phase: Data collection consisted of studying related documents and observing in technology intergrated *classroom* from 3 kindergarten schools and interviewing of 12 experts which consisted of 2 early childhood 1 teachers, 2 early childhood computer science teachers, 2 experts of children art teaching, 2 experts of early childhood education, 2 experts of technology education and 2 experts of art education. The research instruments consisted of observation form and experts interview form 2) experimental phases: The sample groups were 28 students who were studying in kindergarten 3 from *Chulalongkorn University Demonstration School* and class teacher. The research instruments consisted of digital technology intergrated art activity plans, students behavior observation form while participating in art activity, students interview form and class teacher interview form. The quantitative data were analyzed using percentage and mean while the qualitative data were analyzed by content analysis.

The results showed that the guidelines for the development of digital technology integrated art activities package to promote motivation in art creation for preschoolers consist of 4 principles: 1) aesthetic experiences 2) art making experiences 3) encounters with art and 4) reinforcement. The learning process consists of 3 steps as follows: Step 1) creating motivation and connecting experiences: encouraging students to use multi-sensory through hands-on material and digital material, Step 2) creating art with digital technology: combining traditional art activities with digital technology and Step 3) summarizing and encountering with art world: the students reviewing their knowledge and connecting art with theirs experience and daily life through games or educational applications. The results of using the art activity package revealed that more than 80 percent of students showed behavior which indicated 4 areas of motivation in art creation: enthusiasm, responsibility, curiosity and pride. All of the students could reach the fourth level of motivation, strategic compliance, while some students could reach the fifth level, engagement.

Field of Study: Art Education
Academic Year: 2022

Student's Signature
Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามวิจัย	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	6
กรอบแนวคิดการวิจัย	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. เทคโนโลยีดิจิทัล.....	10
1.1 เทคโนโลยีดิจิทัล	10
1.2 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย.....	11
1.3 ผลของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยเด็ก.....	12

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	110
3.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน.....	110
3.2 ผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล.....	110
3.3 ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	117
3.4 ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียน	122
3.5 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับครูผู้สอน	124
3.6 แนวทางการปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย	125
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	127
ภาคผนวก.....	145
ภาคผนวก ก กรายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	146
ภาคผนวก ข รายนามผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์.....	148
ภาคผนวก ค เครื่องมือการวิจัย	151
ภาคผนวก ง ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน	190
ภาคผนวก จ คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	193
ภาคผนวก ฉ ภาพการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	232
ภาคผนวก ช ผลงานการต่อยอดชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	235
บรรณานุกรม.....	239
ประวัติผู้เขียน	247

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	14
ตารางที่ 2 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย	15
ตารางที่ 3 แนวทางการจัดประสบการณ์ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย	17
ตารางที่ 4 คุณลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจภายใน.....	24
ตารางที่ 5 แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	26
ตารางที่ 6 พฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	38
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ก	42
ตารางที่ 8 แอปพลิเคชันที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย	47
ตารางที่ 9 ข้อมูลจากการสังเกตการสอน.....	78
ตารางที่ 10 การสรุปผลที่ได้จากการการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ	92
ตารางที่ 11 แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	95
ตารางที่ 12 นิยาม ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ	100
ตารางที่ 13 รายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล	105
ตารางที่ 14 รายละเอียดการจัดกิจกรรม	112
ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	118

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	30
ภาพที่ 2 องค์ประกอบกระบวนการจัดประสบการณ์ศิลปะของ Eglinton (2003).....	33
ภาพที่ 3 ระดับของการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม.....	37
ภาพที่ 4 แอปพลิเคชัน Abstract You.....	48
ภาพที่ 5 แอปพลิเคชัน Kaleida Cam	49
ภาพที่ 6 แอปพลิเคชัน Stop Motion	49
ภาพที่ 7 แอปพลิเคชัน Cut Paste Photo	50
ภาพที่ 8 แนวทางการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ	51
ภาพที่ 9 แผนภาพองค์ประกอบแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ เสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	98
ภาพที่ 10 รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการ สร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	103
ภาพที่ 11 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “สีเส้นหรรษา”	113
ภาพที่ 12 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “Under Water World”	114
ภาพที่ 13 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “My Hero”	115
ภาพที่ 14 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “หนอนน้อยแปลงร่าง”	116
ภาพที่ 15 บรรยากาศขณะการทำกิจกรรม.....	233
ภาพที่ 16 ภาพนักเรียนขณะใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี	234
ภาพที่ 17 บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนักเรียน	234
ภาพที่ 18 ชุดกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรม	236
ภาพที่ 19 AR Flashcard	237

ภาพที่ 20 หนังสืออ่านประกอบการทำกิจกรรมและคู่มือในรูปแบบ E-Book.....	237
ภาพที่ 21 เว็บไซต์หลัก.....	238



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เป้าหมายของการพัฒนาเด็กตามนโยบายการจัดการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ภายใต้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มีเป้าหมายสำคัญที่มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) สอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 ที่กำหนดให้มีการเสริมสร้างคุณลักษณะให้เด็กปฐมวัยมีอุปนิสัยใฝ่ดี มีคุณธรรม มีวินัย ใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถซึมซับสุนทรียะและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ (พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย, 2562) การจัดการศึกษาในระดับเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญต่อการปูพื้นฐานให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ซึ่งในช่วงอายุ 3-6 ปี เป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดในการส่งเสริมพัฒนาการ เนื่องจากเป็นระยะที่เด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างรวดเร็วผ่านการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ โดยยึดหลักการสำคัญคือการพัฒนาเด็กแบบองค์รวม (Holistic Development)

แนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัยสามารถทำได้ผ่านการจัดกิจกรรมที่让孩子ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พบว่า กิจกรรมศิลปะเป็นอีกหนึ่งในกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับพัฒนาการและช่วงความสนใจของเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม สอดคล้องกับแนวคิดของ เฟอร์เบล บิดาแห่งการศึกษาปฐมวัย ที่กล่าวว่า เด็กปฐมวัยควรได้รับการศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนาในทุกส่วนไปด้วยกัน Froebel (1826 อ้างถึงใน ปิ่นทอง นันทะลาด, 2560) จึงถือได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี เนื่องจากกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่สำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ การพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา อันเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพส่วนบุคคล โดยเฉพาะในเด็กปฐมวัยที่เป็นช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ กิจกรรมศิลปะจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถพัฒนาเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อนันต์ ทองสีดา, 2564) ซึ่งกระบวนการทำงานศิลปะจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานด้วยรูปแบบหรือเทคนิคต่าง ๆ อันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ (Fagan, 2015) กิจกรรมศิลปะจึงมีความสำคัญ

3. รูปแบบการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น สามารถนำไปเป็นต้นแบบหรือแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดประสบการณ์ศิลปะ รวมถึงการจัดประสบการณ์ด้านอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยได้

4. ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในชั้นเรียนปกติ และการเรียนออนไลน์ในสถานการณ์ฉุกเฉิน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. เทคโนโลยีดิจิทัล
 - 1.1 เทคโนโลยีดิจิทัล
 - 1.2 เทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.3 ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ก
2. เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน
 - 2.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน
 - 2.2 แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน
3. การสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 3.1 พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 3.2 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
4. แรงจูงใจในการเรียน
 - 4.1 ประเภทของแรงจูงใจในการเรียน
 - 4.2 แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
 - 4.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 4.4 กระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 4.5 การวัดแรงจูงใจ
 - 4.6 แรงจูงใจและระดับการมีส่วนร่วม
5. ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 5.1 ความหมายของศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
 - 5.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ
 - 5.3 เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย
 - 5.4 กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 5.5 แอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 5.6 แนวทางการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับการจัดประสบการณ์ทางศิลปะ

สรุปแนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการเด็กปฐมวัย	แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัย
1. พัฒนาการด้านร่างกาย	จำกัดเวลาการใช้งานและไม่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลกับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 2 ปี โดยการให้เด็กทำกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลต่อเนื่องไม่เกิน 20 และใช้ในพื้นที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ นาฬิกา เพื่อถนอมดวงตาของเด็ก
2. พัฒนาการด้านสติปัญญา	กำหนดเนื้อหาให้ครอบคลุมกับทักษะและหน่วยการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเช่น ทักษะทางด้านภาษา ทักษะด้านการคำนวณ ทักษะทางด้านศิลปะ เป็นต้น เพื่อพัฒนาทั้งสองซีกซ้ายและซีกขวา และได้เรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5
3. พัฒนาการด้านสังคม	ใช้เทคโนโลยีและสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้เด็กปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันภายในกลุ่มเพื่อน ครู หรือครอบครัว ในขณะที่ทำกิจกรรม
4. พัฒนาการด้านอารมณ์	เลือกเนื้อหาของสื่อที่สร้างสรรค์ ส่งเสริมจินตนาการและการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถ

จากตารางที่ 1 สามารถสรุปได้ว่า แนวทางในการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยนั้น นอกจากการคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดกับพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก ได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาการด้านสติปัญญา พัฒนาการด้านสังคม และพัฒนาการด้านอารมณ์แล้ว ยังควรคำนึงถึงความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อที่จะนำไปเป็นแนวทางในการบูรณาการเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเข้ากับการจัดการเรียนการสอนในวิชา ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2. เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

2.1 การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ซึ่งเทคโนโลยีถูกนำมาบูรณาการกับทางด้านการศึกษา ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มีการสนับสนุนให้ทุกสถาบันการศึกษานำเทคโนโลยีมาใช้และบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในทุกระดับชั้นเพื่อให้

ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) โดยเทคโนโลยีถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนส่งเสริมการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมจึงถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกระดับชั้น จากการศึกษาพบว่า ในต่างประเทศมีการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ อย่างแพร่หลาย เช่น Let's Draw: Utilizing Interactive White Board to Support Kindergarten Children's Visual Art Learning Practice ของ Pao-Nan Chou, Chi-Cheng Chang and Mei-Yin Chen (2017) เป็นการใช้กระดานไวท์บอร์ดแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive whiteboard) ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับนักเรียนอนุบาล ผลการวิจัยพบว่า การใช้กระดานไวท์บอร์ดแบบมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอนวิชาศิลปะนั้นเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนและแรงจูงใจระหว่างการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ในประเทศไทยยังมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนยังยังไม่แพร่หลายนัก ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทยได้ ดังนี้

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย

เรื่อง	วิชา	ระดับชั้น	เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
1. การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ปลูกปั้นเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21 (อัครพล ไชยโชค, 2563)	-	อนุบาล	ใช้กล้องถ่ายภาพ บันทึกภาพในการทำ กิจกรรม
2. กิจกรรม Smart Classroom หน่วย “เมนูนี้คืออาหารไทย” ชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศมหาวิทยาลัย สวนดุสิต ที่มา: http:// edlru.dusit.ac.th/	-	อนุบาล	ใช้การสอนแบบ Smart Classroom โดยใช้ Smart Board และและสื่อ มัลติมีเดีย
3. กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์ “เกม อาหารไทย” ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน สาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวน ดุสิต ที่มา: http://edlru.dusit.ac.th/	คอมพิวเตอร์	อนุบาล	กิจกรรมคอมพิวเตอร์ สำหรับเด็กปฐมวัยในการ เล่นเกมอาหารไทย ที่สร้าง ด้วยโปรแกรม Smart notebook

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในประเทศไทย (ต่อ)

เรื่อง	วิชา	ระดับชั้น	เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
4. กิจกรรม “ใช้ให้เป็น เล่นให้ถูกวิธี ในห้องเรียน IPAD” ที่มา: http://edlru.dusit.ac.th/	สุขศึกษา และพลศึกษา	ประถมศึกษา ตอนต้น	การใช้ Computer tablet โดยการถ่ายวิดีโอขณะทำกิจกรรมและนำเสนอผลงานในช่วงสรุปและอภิปรายผล
6. การพัฒนาชุดกิจกรรมการสอนโปรแกรมวาดภาพระบายสีเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (วริษา วรณวิจิตกุล, 2561)	คอมพิวเตอร์	ประถมศึกษา ตอนต้น	การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยโปรแกรม Paint
7. การใช้ iPad ในการเรียนการสอน (โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม) ที่มา: http://mgonline.com/cyberbiz/detail/961000006656	การงานอาชีพ	ประถมศึกษา ตอนต้น	การใช้ iPad ในการทำกิจกรรม เช่น การเขียน Coding การออกแบบบิโนโปกราฟิก การสร้างแอนิเมชันผ่าน stop motion เป็นต้น โดยผ่านแอปพลิเคชัน Keynote, iMovie, SwiftPlayground, Kahoot, Book Creator, iTunes U
8. ภาษาไทยร่วมกับวิธีการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ที่มีต่อ ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาทางการอ่าน (อัญชิสา ธนศิริกุล, 2559)	ภาษาไทย	ประถมศึกษา ตอนต้น	การสอนสะกดคำโดยใช้แอปพลิเคชัน iTunesU, Keynote, Decide Now, Youtube เป็นสื่อการเรียนรู้

จากการศึกษาตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนที่ พบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลนั้นสามารถนำไปบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนกับผู้เรียนระดับชั้นต่าง ๆ ตั้งแต่ในระดับปฐมวัย ประถมศึกษา เพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการใช้งานผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยี แพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันที่หลากหลายและการบูรณาการเข้ากับสาระวิชาต่าง ๆ เช่น ภาษาไทย คอมพิวเตอร์ สุขศึกษาและพลศึกษา การงานอาชีพ เป็นต้น

2.2 แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทกับการจัดการเรียนการสอนกับเด็กปฐมวัยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้น จึงจำเป็นที่ครูผู้สอนหรือผู้ปกครองจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อพัฒนาการที่ตามวัยและสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กอย่างมีความหมาย (อัครพล ไชยโชค, 2562) ทั้งนี้ ครูผู้สอนหรือผู้ปกครองจะต้องมีความเข้าใจแนวทางการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย โดยจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการ ให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองโดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้เข้าด้วยกัน และจัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย อีกทั้งได้เรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

จากการศึกษาแนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดังตารางนี้

ตารางที่ 3 แนวทางการจัดประสบการณ์ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

แนวทางการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย	แนวทางการจัดประสบการณ์ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
1. จัดประสบการณ์การให้สอดคล้องกับพัฒนาการการทำงานของสมอง และอายุ	พิจารณาความเหมาะสมในการเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีตามพัฒนาการและความสามารถของเด็ก และมีครูหรือผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำ โดยมีระยะเวลาในการใช้อุปกรณ์ครั้งละไม่เกิน 20 นาที รวมทั้งสิ้นไม่เกิน 60 นาที ต่อวัน

ดังนั้น การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนศิลปะจะ ช่วยสร้างโอกาสการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งานในรูปแบบใหม่ ๆ และหลากหลาย ได้มีปฏิสัมพันธ์ มีส่วนร่วมในการค้นคว้า และทดลองในระหว่างการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการเลือกใช้ เทคโนโลยีอย่างสมดุลและสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับเด็ก

5.4 กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับ เด็กจากเว็บไซต์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้น พบว่าในปัจจุบันมีการจัดการเรียนการสอนโดย การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะอย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยสามารถ สรุปและวิเคราะห์ได้ดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 7 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ก (ต่อ)

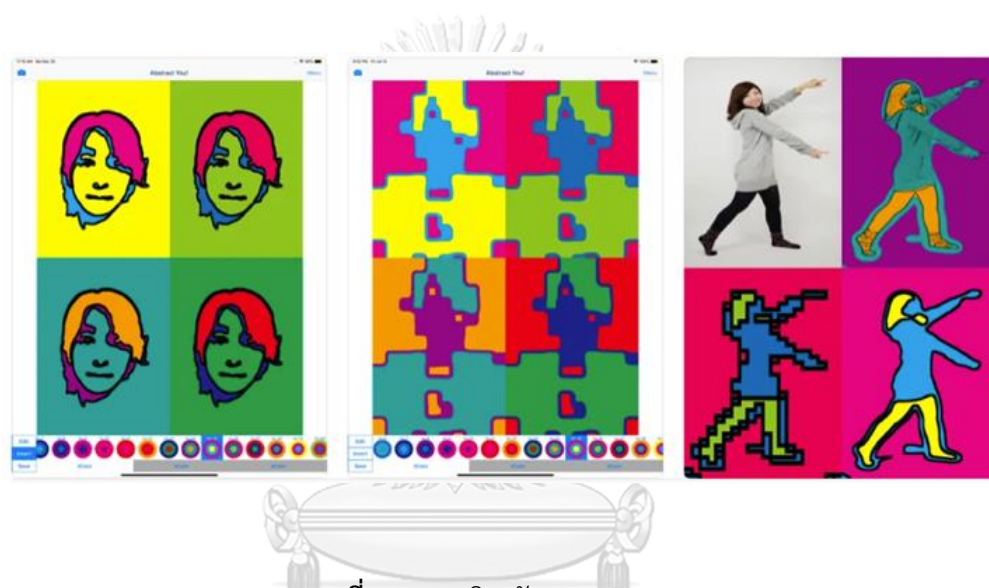
ชื่อกิจกรรม	กระบวนการ	เทคนิคทางศิลปะ	เทคนิคทางดิจิทัล	อุปกรณ์ / แอปพลิเคชัน	ประโยชน์ที่ได้รับ
3)Salad Selfies & Art History (iPad Art Room,2022)	กิจกรรมตกแต่งใบหน้าด้วยเทคนิค Digital Collage โดยได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของ Giuseppe Arcimboldo ศิลปินชาวอิตาลีและใช้ iPad ในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพตามจินตนาการด้วยผัก ผลไม้ เนื้อสัตว์และวัตถุอื่น ๆ ผ่านแอปพลิเคชัน Pictoboldo	1. การปะติด 2. การจัดองค์ประกอบ	1. Digital Collage 2. การถ่ายภาพ	1. แท็บเล็ต 2. แอปพลิเคชัน PictoBoldo	1. ฝึกทักษะการปะติดด้วยเครื่องมือทางดิจิทัล 2. เรียนรู้ประวัติและเทคนิคการสร้างสรรคงานของศิลปิน 3. ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในการถ่ายภาพ
4) Aminah's World (Columbus Museum of Art, 2021)	กิจกรรมการปะติด โดยการจำลองวัสดุอุปกรณ์เสมือนจริงที่เด็กพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น เศษผ้า กระดุม	1.การปะติด	1. Digital Collage	1. แท็บเล็ต 2. คอมพิวเตอร์	1. ฝึกทักษะการควบคุมกล้ามเนื้อมือมัดเล็ก 2. เสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ก (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	กระบวนการ	เทคนิคทางศิลปะ	เทคนิคทางดิจิทัล	อุปกรณ์ / แอปพลิเคชัน	ประโยชน์ที่ได้รับ
5)kaleido creation (iPadArt Room,2022)	<p>กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างงานศิลปะปฏิบัติและสื่อดิจิทัลเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการวาดภาพแนว Abstract</p>  <p>และใช้ iPad ในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชันในการปรับแต่ง</p>  <p>แล้วจึงนำภาพ Abstract นั้นมาต่อยอดโดยการตัดรูปร่างหรือส่วนที่ต้องการมาจัดองค์ประกอบได้ตามจินตนาการโดยใช้เทคนิค การปะติด</p> 	<p>1. การวาดภาพพระบายสี</p> <p>2. การปะติด</p>	<p>1. การถ่ายภาพ</p>	<p>1. แท็บเล็ต</p> <p>2. แอปพลิเคชัน kaleidaCam</p>	<p>1. ฝึกทักษะการวาดภาพพระบายสี</p> <p>2. ฝึกทักษะปะติด</p> <p>3. เรียนรู้เรื่ององค์ประกอบทางศิลปะ ความสมดุล แบบสมมาตร/อสมมาตร</p> <p>4. ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในการถ่ายภาพ</p>

ซึ่งมีแอปพลิเคชันที่ผ่านเกณฑ์และเหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดของแอปพลิเคชันเพื่อเป็นแนวทางในการนำมาบูรณาการกับจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

1) Abstract You แอปพลิเคชันสำหรับถ่ายภาพโดยได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะของศิลปิน ได้แก่ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) คีธ แฮริง (Keith Haring) และมอนเดรียม (Piet Mondrian) ซึ่งเป็นศิลปินที่มีการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งาน จากการที่ผู้เรียนสามารถถ่ายภาพของตนเองให้มีลักษณะคล้ายกับศิลปินชื่อดังระดับโลก อีกทั้งยังได้เรียนรู้และสังเกตเรื่องสีอีกด้วย



ภาพที่ 4 แอปพลิเคชัน Abstract You

ที่มา: <https://www.apple.com> (2564)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดยมีจุดมุ่งหมายในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะและพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยมาบูรณาการกับการจัดประสบการณ์ศิลปะของเด็กปฐมวัย ซึ่งถือเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาเด็กปฐมวัยได้แบบองค์รวมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และ อารมณ์ อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นบุคคลที่มีความพร้อมที่จะก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้และสามารถปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป



3.3 นำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 4 กิจกรรม ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับอนุบาล 3 จำนวน 28 คน จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ โดยมีการอบรมและชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมกับผู้ช่วยจัดกิจกรรมก่อนการนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 นำผลการทดลองใช้มาปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมให้มีความสมบูรณ์จากการวิเคราะห์ผลจากการทดลอง

3.5 นำเสนอชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ฉบับสมบูรณ์



1.1.2 ผลการสังเกตการสอน

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้ในช่วงที่ทำการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยไม่สามารถลงพื้นที่เพื่อสังเกตการสอนในพื้นที่จริงได้ ตามนโยบายและมาตรการควบคุมสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ของสถานศึกษา จึงได้มีการปรับรูปแบบเป็นการสัมภาษณ์ครูผู้สอนจาก 3 โรงเรียน เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยี ดิจิทัลตามหัวข้อที่ปรากฏในเครื่องมือแบบสังเกตการสอนแทน ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปข้อมูลได้ดังตารางนี้



1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจากผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้อง

ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องทั้ง 12 ท่าน ประกอบด้วย 1) ครูปฐมวัย 2) ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศาสตร์ และ 6) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ตอนที่ 2 ข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ซึ่งแบ่งประเด็นออกเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านแนวคิด ด้านจุดประสงค์ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ครูปฐมวัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของครูปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน พบว่า เป็นเพศหญิง จำนวน 2 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ อาจารย์ จำนวน 2 ท่าน มีวุฒิการศึกษาสูงสุด ระดับปริญญาตรี จำนวน 1 ท่าน และปริญญาโท จำนวน 1 ท่าน มีประสบการณ์ในการสอนในระดับปฐมวัย อยู่ในช่วง 6-10 ปี 1 ท่าน และมากกว่า 20 ปี 1 ท่าน

2. ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน พบว่า เป็นเพศหญิง จำนวน 1 ท่าน เพศชาย จำนวน 1 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ อาจารย์ จำนวน 2 ท่าน วุฒิการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาโท จำนวน 2 ท่าน มีประสบการณ์ในการสอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย อยู่ในช่วง 6-10 ปี จำนวน 1 ท่าน และ 16-20 ปี จำนวน 1 ท่าน

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก จำนวน 2 ท่าน พบว่า เป็นเพศชาย จำนวน 2 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จำนวน 1 ท่าน และอาจารย์ จำนวน 1 ท่าน มีวุฒิการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาโท จำนวน 1 ท่าน และปริญญาเอก (ปริญญาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์) จำนวน 1 ท่าน ทั้งหมดมีประสบการณ์ในการสอนศิลปะเด็ก มากกว่า 20 ปี จำนวน 2 ท่าน

4. ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน พบว่า เป็นเพศหญิง จำนวน 2 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ รองช่วยศาสตราจารย์ จำนวน 1 ท่าน และอาจารย์ จำนวน 1 ท่าน มีวุฒิการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาเอก จำนวน 2 ท่าน และมีประสบการณ์การสอนด้านการศึกษาปฐมวัยอยู่ในช่วง 16-20 ปี จำนวน 1 ท่าน และ มากกว่า 20 ปี จำนวน 1 ท่าน

5. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน พบว่า เป็นเพศหญิง จำนวน 2 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ ศาสตราจารย์ จำนวน 1 ท่าน และอาจารย์ จำนวน 1 ท่าน มีวุฒิการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาเอก จำนวน 2 ท่าน และมีประสบการณ์การสอนด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาอยู่ในช่วง 16-20 ปี จำนวน 1 ท่าน และมากกว่า 20 ปี จำนวน 1 ท่าน

6. ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา จำนวน 2 ท่าน พบว่า เป็นเพศชาย จำนวน 1 ท่าน เพศหญิง จำนวน 1 ท่าน มีตำแหน่งทางวิชาการ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จำนวน 1 ท่าน และอาจารย์ จำนวน 1 ท่าน มีวุฒิการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาเอก จำนวน 1 ท่าน และระดับปริญญาโท จำนวน 1 ท่าน และมีประสบการณ์การสอนในระดับอุดมศึกษาด้านด้านศิลปศึกษาอยู่ในช่วง 6-10 ปี จำนวน 1 ท่าน และมากกว่า 20 ปี จำนวน 1 ท่าน

ตอนที่ 2 ข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

ผลการวิเคราะห์ประเด็นสำคัญจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย แบ่งประเด็นออกเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านแนวคิด ด้านจุดประสงค์ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดประเมินผล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านแนวคิด

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ท่าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญในด้านแนวคิดของการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ในแบบองค์รวมผ่านการเล่นและการทำกิจกรรมศิลปะด้วยเทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย เป็นกิจกรรมที่สามารถเสริมสร้างพัฒนาการของผู้เรียนครอบคลุมในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ โดยสามารถนำสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจมาเป็นสื่อในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีเป็นสื่อที่มีบทบาทกับการจัดการเรียนการสอนอย่างมาก ดังนั้น การนำเทคโนโลยีเข้ามา

บูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อีกทั้งยังสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ความสนใจในการทำกิจกรรม

“เด็กสามารถพัฒนาทักษะในแต่ละด้านผ่านการทำกิจกรรมศิลปะประเภทต่าง ๆ โดยครูผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีเข้าไปเสริมกับการทำกิจกรรมศิลปะอย่างเหมาะสม ซึ่งจะทำให้เด็กได้ใช้กระบวนการคิด และการนำแอปพลิเคชันมาใช้กับกิจกรรมสามารถทำให้เด็กมีส่วนร่วมและได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายทำให้เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากยิ่งขึ้น”

(ครูปฐมวัย คนที่ 2, สัมภาษณ์, 4 มีนาคม 2565)

“การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ได้เห็นสิ่งที่แปลกใหม่ที่แตกต่างจากชีวิตประจำวัน ซึ่งจะนำไปสู่การถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 1 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“เทคโนโลยีเป็นสื่อที่น่าสนใจ สามารถเพิ่มความตื่นเต้นและความท้าทายให้กับเด็กได้ ซึ่งการนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับการจัดกิจกรรมศิลปะจะช่วยให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายในการเรียนรู้ ทั้งในด้านการมอง การสังเกต การฟัง หรือการสัมผัส”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย คนที่ 2 สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2565)

2) ด้านจุดประสงค์

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องจำนวน 12 ท่าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญในด้านจุดประสงค์ของการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นมีเป้าหมายเพื่อบ่มเพาะสุนทรียภาพ มุ่งเน้นการสร้างทัศนคติที่ดีและปลูกฝังให้ผู้เรียนมีและมีความชื่นชอบในศิลปะ นอกจากนี้ยังมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สื่อสาร ถ่ายทอดจินตนาการ คิดวิเคราะห์และทำงานร่วมกันผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะควบคู่กับการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัย ทั้งด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ โดยคำนึงถึงความสุขและความสนุกสนานของผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งในการทำกิจกรรมศิลปะนั้นควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและทดลองด้วยตัวเอง ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีอิสระ

“จุดประสงค์หลักเลย คือ ความสุขของเด็ก การให้เด็กได้ถ่ายทอดความรู้สึก ความปรารถนา จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงานเชิงประจักษ์”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 1 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“เป้าหมายหลักในการทำกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย คือ ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดที่เป็นหนึ่งเดียว การคิดนอกกรอบ แลกเปลี่ยน และการได้เรียนรู้จากกระบวนการ”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะปฐมวัย คนที่ 1 สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2565)

“หัวใจสำคัญในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก คือ เด็กต้องมีอิสระ อย่าตีกรอบ ครูต้องรู้ธรรมชาติของเด็ก ให้เด็กได้จินตนาการ มีความสุขและได้สนุกตามวัยของเค้า และอีกเป้าหมายคือการบ่มเพาะสุนทรียะและปลูกฝังทัศนคติที่ดีให้เค้ามีความชื่นชอบในการทำกิจกรรมศิลปะตั้งแต่เด็ก ๆ ให้เค้าได้ ได้สื่อสาร ได้ถ่ายทอดจินตนาการ ได้คิดวิเคราะห์และได้ทำงานร่วมกัน

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 2 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ท่าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยควรออกแบบให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยสามารถจัดกิจกรรมในรูปแบบบูรณาการที่ทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาแบบองค์รวมและได้ใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ โดยมีแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ต้องเชื่อมโยงทั้งประสบการณ์สุนทรียะ ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะและการเข้าสู่โลกศิลปะเข้าด้วยกัน ซึ่งครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมได้จากการนำสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน สืบเสาะจากธรรมชาติมาเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ควรคำนึงถึงระดับความยากง่ายของกิจกรรมวัยและความสามารถของผู้เรียน โดยยึดกิจกรรมศิลปะพื้นฐานเป็นหลัก ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การประดิษฐ์ แล้วจึงนำเทคโนโลยีมาบูรณาการอย่างเหมาะสมเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะและทำให้กิจกรรมมีความน่าสนใจและเกิดความท้าทายในการทำงาน โดยมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เหมาะสม และควรใช้เวลาในแต่ละขั้นตอนกิจกรรมไม่ควรเกิน 20 นาที นอกจากนี้ยังมีปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญคือ ครูผู้สอนและการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกดีใจ ความอยากรู้อยากเห็น ความรับผิดชอบและความภาคภูมิใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

“ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมให้มีการผสมผสานระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับกระบวนการทางศิลปะ โดยปรับให้เข้ากับการจัดประสบการณ์ในแต่ละครั้ง อาจมีการใช้แอปพลิเคชันที่มีภาพเสียงประกอบที่น่าสนใจ และเด็กสามารถลงมือทำได้ด้วยตัวเอง โดยเน้นให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมให้มากที่สุด ได้สัมผัสและใช้อุปกรณ์จริง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ”

(ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย คนที่ 1 สัมภาษณ์, 4 มีนาคม 2565)

“ครูควรจัดกิจกรรมที่让孩子ได้รับประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ อย่างครบถ้วน ทั้งประสบการณ์สุนทรีย์ จากการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย และประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ ซึ่งสำหรับเด็กอนุบาล กิจกรรมปลายเปิดสำคัญที่สุด คือการ让孩子ได้ใช้ตัวตนและไม่ปิดกั้นจินตนาการ”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศึกษาปฐมวัย คนที่ 1 สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2565)

“ในการจัดกิจกรรม ครูควรสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่让孩子รู้สึกผ่อนคลาย หรือเรียกว่า Relaxed Alertness ไม่ตึงเครียด โดยการใช้เสียง เช่น การเปิดเพลงขณะทำกิจกรรม เป็นต้น หรือมีใช้สื่อที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน ไม่ซับซ้อน ใช้สื่อ คลิป ในการนำเสนอ让孩子เห็นกระบวนการและผลงานสำเร็จของทำกิจกรรมในการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อกระตุ้นและเสริมสร้างแรงจูงใจให้กับเด็ก”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา คนที่ 1 สัมภาษณ์, 11 มีนาคม 2565)

“จัดประสบการณ์ให้ครบถ้วนทั้งประสบการณ์สุนทรีย์ ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ และการเข้าสู่โลกศิลปะ เนื่องจากแต่ละประสบการณ์สามารถเชื่อมโยงให้ผู้เรียนได้พัฒนาทุกด้าน อย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา คนที่ 2 สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2565)

4) ด้านสื่อการเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ท่าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญในด้านสื่อการเรียนรู้ได้ว่า ครูผู้สอนควรเลือกใช้สื่อจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อดึงดูดและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ส่งเสริมให้เด็กได้มีส่วนร่วมและได้ใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ร่วมกับการใช้สื่อของจริง นิทาน บัตรภาพ เกมและการสาธิตการสอนร่วมกันที่让孩子สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ต่าง ๆ ได้ ทั้งนี้ ครูผู้สอนควรเลือกใช้สื่อโดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ความเหมาะสมกับและความสอดคล้องกับกิจกรรม สื่อที่

นำเสนอต้องเป็นสื่อที่เข้าถึงง่ายและไม่ซับซ้อนเนื้อหา มีความเหมาะสม มีสีสันและภาพต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

“มีสื่อหลากหลายประเภทที่สามารถนำมาใช้กับเด็กปฐมวัยได้ เช่น AR, Animation, Website, Application ในแบบที่ไม่ซับซ้อน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมได้โดยที่ครูผู้สอนควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม ซึ่งในบางกิจกรรมนั้นควรใช้สื่อวัสดุหรือสื่อจริง เช่น หนังสือ นิทาน หรือการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมจริง”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 1 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“ครูสามารถนำสื่อมาสร้างประสบการณ์ในการเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ และหลากหลายให้กับเด็กได้ เช่น Virtual Exhibition ของพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นการเปิดประสบการณ์ให้กับเด็ก แต่เนื้อหาต้องไม่ซับซ้อนและไม่เยิ่นเย้อจนเกินไป เพราะอาจทำให้เด็กไม่เข้าใจและสับสน”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 2 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“สื่อเทคโนโลยีที่นำมาใช้นั้นต้องสร้างความตื่นเต้น ทำท่าย ไม่ง่ายและไม่ยากเกินไป ความสามารถของเด็ก ซึ่งมีสื่อหลากหลายประเภทที่สามารถนำมาบูรณาการ โดยที่ครูผู้สอนควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมและหน่วยการเรียนรู้”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย คนที่ 2 สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2565)

“ครูควรเลือกใช้สื่อที่ส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทั้งกับครูและเพื่อน และไม่ควรใช้สื่อทางเดียวกับเด็ก โดยครูสามารถเลือกเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น AR, VR ในแบบที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป หรือ Application ซึ่งมีความเหมาะสมกับเด็กเนื่องจากเป็นสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์

(ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คนที่ 2 สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2565)

5) ด้านการวัดประเมินผล

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องจำนวน 12 ท่าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญในด้านการวัดประเมินผลสำหรับกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้ว่า ครูผู้สอนควรมีการวัดและประเมินผลด้วยวิธีที่หลากหลาย ทั้งจากการสัมภาษณ์ การสนทนา พูดคุยกับผู้เรียน ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ความกระตือรือร้น การประเมินผู้เรียนจากผลงานศิลปะ โดยยึดการแสดงออกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นหลัก นอกจากนี้ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินผลงานตนเองและเพื่อนซึ่งเป็น

สิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนรู้จักการชื่นชมตนเองและผู้อื่นซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการประเมินมากขึ้น

“แนวทางในการประเมินเด็ก ควรมีการประเมินผลโดยคำนึงถึง 3 องค์ประกอบ คือ
1) Exploration คือ การสำรวจผู้เรียน เช่น เด็กมีการใช้ประสาทสัมผัสใดบ้างในการทำกิจกรรม
2) Engagement คือ การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของเด็ก และ 3) Enjoyment ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน การมีอารมณ์ขัน เด็กสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง มีความภูมิใจในผลงานของตนเอง และการประเมินในด้านความคิดสร้างสรรค์และความกล้าเสี่ยงของเด็ก”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย คนที่ 1 สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2565)

“ดูภาพรวมในการทำกิจกรรมของเด็ก โดยประเมินผลในด้านพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ความชื่นชอบ ความสนุก และการประเมินจากผลงานจากการที่เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ แต่ครูต้องมีการชื่นชมผลงาน โดยที่ครูต้องใช้จิตวิทยาและวาทศิลป์เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาและเกิดกำลังใจในการสร้างสรรค์งานต่อไป

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 1 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“ครูควรประเมินผลจากพฤติกรรมของเด็กเป็นหลัก ดูความสนใจของเด็ก ดูการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ต้องมีการตอบโต้ พูดคุย ส่วนในด้านผลงานครูควรมีหลักในการประเมินโดยยึด 3 ข้อ คือ Creative ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก Childish เล่นของความเป็นเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมาก และสุดท้ายคือ Uniqueness ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเด็ก โดยที่ครูจะต้องเน้นที่ 3 หลักการมากกว่าการประเมินจากทักษะการทำงานของเด็กในวินัยนี้”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 2 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“ครูควรมีวิธีการประเมินเด็กจากผลงาน ทั้งในด้านของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และประเมินพฤติกรรมจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะและการใช้เทคโนโลยี”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คนที่ 1 สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2565)

จากการสังเกตการสอนและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ด้าน ซึ่งประกอบด้วย ครูปฐมวัย ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย และผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา รวมทั้งสิ้น 12 ท่าน ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ 7 ประเด็น ดังนี้

1. รูปแบบกิจกรรมศิลปะควรมีความหลากหลายและดึงดูดความน่าสนใจ

การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นจะต้องกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช

2560 ควรมีการกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ในการทำกิจกรรมที่ชัดเจน เพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ ได้อย่างครบถ้วน โดยที่รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยนั้นควรเป็นกิจกรรมศิลปะพื้นฐานในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ มีเทคนิคที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมวาดภาพระบายสี กิจกรรมภาพพิมพ์ กิจกรรมประติมากรรม และ กิจกรรมประดิษฐ์ตกแต่ง เป็นต้น มีการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อที่ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะจากการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการทำงานศิลปะ อีกทั้งเพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็กให้แสดงออกทางด้านจินตนาการ มีความประณีตเรียบร้อยในการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

2. การจัดกิจกรรมศิลปะมีความสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้เรียน

กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นควรมีรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เนื้อหาไม่ซับซ้อน มีความทันสมัยเหมาะสมกับปัจจุบันและต้องเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ กิจกรรมจะต้องช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลาย โดยที่ครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งานอย่างอิสระ มีการกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เข้ากับชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ โดยมีการสอดแทรกประสบการณ์สำคัญต่าง ๆ ในการทำกิจกรรม ทั้งในด้านร่างกาย ที่มีการฝึกให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งอาจมีการบูรณาการกับการใช้เพลงและดนตรี เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวร่างกายซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ไปพร้อมกับกล้ามเนื้อเล็ก ด้านสติปัญญา การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหว และศิลปะ ด้านสังคม เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อฝึกการตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา และในด้านอารมณ์ จิตใจ มีการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการชื่นชมความงามและการสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

3. การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย

ครูผู้สอนควรเลือกใช้สื่อจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อดึงดูดและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล การสาธิตการสอน การใช้สื่อของจริง นิทาน บัตรภาพ และเกมร่วมกันที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ต่าง ๆ ได้ ทั้งนี้ ครูผู้สอนควรเลือกใช้สื่อโดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ความเหมาะสมกับและความสอดคล้องกับกิจกรรม

4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการและความสามารถ

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับเด็กปฐมวัย ครูผู้สอนควรใช้เทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายและเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ทั้งนี้สื่อเทคโนโลยีที่ใช้นั้นต้องเป็นสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์ ไม่ใช่สื่อทางเดียว เช่น การใช้โปรแกรม หรือแอปพลิเคชันและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่สอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรม ใช้งานสะดวก ไม่ซับซ้อนและยากจนเกินไปสำหรับผู้เรียน โดยที่

ครูผู้สอนต้องมีการใช้ภาษาที่เข้าใจได้ง่ายในการอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เลือกใช้อุปกรณ์ที่มีขนาดที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ด้วยตัวเอง โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำในการใช้อุปกรณ์ และควรเลือกแอปพลิเคชันที่มีรูปภาพ เสียง ประกอบ ภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสันสดใส ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้น และเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้ผู้เรียน

5. ระยะเวลาที่เหมาะสม

ครูผู้สอนควรเลือกกิจกรรมที่ไม่ยาวนานจนเกินไป เนื่องจากผู้เรียนในวัยนี้จะมีช่วงความสนใจอยู่ในระยะสั้นประมาณ 10-15 นาที จึงควรมีการสลับกิจกรรม โดยใช้เวลาในแต่ละกิจกรรมนั้นไม่เกิน 20 นาที ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความสนใจและสามารถเรียนรู้ได้นานขึ้นได้ และในกิจกรรมที่นักเรียนต้องมีการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีนั้นควรมีระยะเวลาในการใช้ที่ไม่นานเพื่อไม่ให้เกิดผลในด้านลบต่อการพัฒนาการทางด้านสมองและการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ศิลปะ

การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ คือ การจัดสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ มีพื้นที่ให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีในการสำรวจ สืบค้น ตัดสินใจและคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีการจัดพื้นที่สำหรับการทำงานเดี่ยวและการทำงานเป็นกลุ่ม มีโต๊ะและเก้าอี้ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย เอื้อต่อการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ และมีการจัดสรรพื้นที่ในการแสดงผลงานศิลปะที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจและความภาคภูมิใจให้แก่ผู้เรียน และสภาพแวดล้อมทางจิตภาพ คือ สภาพแวดล้อมทางด้านจิตใจที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้เรียน เช่น การจัดสรรพื้นที่ไม่ให้แออัดจนเกินไป ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสบายและผ่อนคลายในการทำกิจกรรม รวมทั้งครูผู้สอนซึ่งปัจจัยที่สำคัญ การมีบุคลิกที่เป็นมิตร มีการใช้น้ำเสียงที่นุ่มนวล สลับกับการใช้น้ำเสียงสูงต่ำทำให้ดึงดูดผู้เรียนได้มากขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกในเชิงบวก

7. การวัดและประเมินผลด้วยวิธีที่หลากหลาย

ครูผู้สอนควรมีการวัดและประเมินผลทั้งจากการสัมภาษณ์ การสนทนา การใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนได้แสดงความคิดเห็น การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เล่าเรื่องราวที่เกิดจากการเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียน การสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียน การประเมินจากผลงานศิลปะ การแสดงออกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน การประเมินผลงานตนเองและเพื่อนจากการให้ดาวคะแนนซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนรู้จักการชื่นชมตนเองและผู้อื่นซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการประเมินมากขึ้น

จากการนำผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสรุปจำแนกแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรม

ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ตามประเด็นการจัดกิจกรรมศิลปะ 4 หลักการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 10 การสรุปผลที่ได้จากการการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

หลักการ จัดกิจกรรม	รายละเอียด	
	การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ
ประสบการณ์ สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences)	<ul style="list-style-type: none"> - การจัดประสบการณ์โดยใช้สัมผัสทั้ง 5 ผูกทักษะด้านการสังเกตอย่างละเอียด - เทคโนโลยีส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย โดยเน้นในด้านการมอง การสังเกต การฟัง หรือการสัมผัส - นำสื่อเทคโนโลยีและสื่อวัสดุในรูปแบบต่าง ๆ มากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจ
ประสบการณ์การ สร้างงานศิลปะ (Art making Experiences)	<ul style="list-style-type: none"> - การจัดประสบการณ์ที่เด็กได้เรียนรู้หรือค้นพบจากกระบวนการสร้างงานศิลปะ - เทคโนโลยีสามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่แปลกใหม่โดยการเลือกใช้แอปพลิเคชันที่สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 - เน้นให้ผู้เรียนได้สื่อสาร ถ่ายทอดจินตนาการ คิดวิเคราะห์ - กิจกรรมเน้นความความสุขและความสนุกสนานตามวัยของผู้เรียนเป็นหลัก

ตารางที่ 10 การสรุปผลที่ได้จากการการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

หลักการ จัดกิจกรรม	รายละเอียด	
	การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ
		<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการทำกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้สัมผัสและใช้อุปกรณ์จริง - ออกแบบกิจกรรมให้มีการผสมผสานระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับกระบวนการทางศิลปะ - ใช้แอปพลิเคชันที่มีภาพ เสียง ประกอบที่น่าสนใจที่ผู้เรียนสามารถลงมือทำได้ด้วยตัวเอง - ใช้เวลาในแต่ละขั้นตอนกิจกรรมไม่ควรเกิน 20 นาที
การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encouters with Art)	<ul style="list-style-type: none"> - ประสพการณ์ที่สร้างเพื่อให้เด็กมีความเข้าใจและชื่นชมในงานศิลปะทุกประเภท โดยใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงความเกี่ยวข้องของศิลปะกับสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้เด็กได้เชื่อมโยงศิลปะกับชีวิตประจำวันโดยใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย โดยเน้นในด้านการมอง การสังเกต การฟัง หรือการสัมผัส

ตารางที่ 10 การสรุปผลที่ได้จากการการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

หลักการ จัดกิจกรรม	รายละเอียด	
	การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ
	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างแรงกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจในงานศิลปะและเพื่อให้ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็ก 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกใช้เทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ ที่ส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น AR, VR ในแบบที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป - นำเทคโนโลยีมาเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเห็นถึงความเกี่ยวข้องของศิลปะกับสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น การชมผลงานศิลปะผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์
การเสริมแรง (Reinforcement)	<ul style="list-style-type: none"> - การเสริมแรงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน - การเสริมแรงโดยครูผู้สอน การใช้สื่อการสอน เกม เพลง มาบูรณาการกับการทำกิจกรรม - จัดกิจกรรมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข - สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด - ใช้เพลง เกม เข้ามาบูรณาการการจัดกิจกรรม - เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการชื่นชมตนเองและผู้อื่นเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแนวทางพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งได้มีการปรับรูปแบบกิจกรรมการจัดกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้จริง ทั้งในด้านของการใช้สื่อและอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการพัฒนาชุดกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์มีร่วมกันกับผู้อื่น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 11 แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรม
แนวคิด	การจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลมุ่งเน้นการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ ผ่านการจัดประสบการณ์การทางด้านศิลปะด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งการใช้สื่อมัลติมีเดีย แอปพลิเคชัน และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เข้ามาผสมผสานเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะควบคู่กับการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย โดยเน้นในด้านการฟัง การมอง การสัมผัส เป็นต้น
วัตถุประสงค์	เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสามารถสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ โดยการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	การจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงพัฒนาการตามวัย โดยมีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่ยากและซับซ้อนเกินความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 11 แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (ต่อ)

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรม
	<p>1) ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อประเภทต่าง ๆ เช่น สื่อวัสดุนิทาน บัตรภาพ รวมกับสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบด้วยเสียง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ที่มีเนื้อหาและสีสันเหมาะสมกับวัยรวมถึงการใช้คำถามเพื่อช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็นและนำไปสู่การมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในขั้นถัดไป</p> <p>2) ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ช่วงศิลปะปฏิบัติ เป็นส่วนของการทำศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การ- ช่วงศิลปะปฏิบัติ เป็นส่วนของการทำศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ - ช่วงสร้างสรรค์งานผ่านแอปพลิเคชัน เป็นส่วนของการนำผลงานศิลปะที่ผู้เรียนสร้างด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมในช่วงที่ 1 และนำมาต่อยอดโดยใช้แอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ที่ไม่ซับซ้อนและยากเกินความสามารถ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ครูผู้สอนและเพื่อนขณะทำกิจกรรม

ตารางที่ 11 แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (ต่อ)

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรม
	3) ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทบทวน โดยนำความรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน ผึกการสังเกต โดยใช้สื่อที่หลากหลายทั้งสื่อมัลติมีเดีย เกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์และเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามระหว่างการร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น รวมถึงการให้ผู้เรียนชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อนทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ
สื่อการเรียนรู้	ใช้สื่อที่หลากหลายในการจัดกิจกรรม 1) สื่อเทคโนโลยี สื่อมัลติมีเดีย สื่อวิดีโอ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ แอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรม เข้าใจง่าย มีภาพและสีสันสดใส และเป็นสื่อที่ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ 2) สื่อวัสดุ นิทาน บัตรภาพ หรือการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมจริงร่วมด้วย
การวัดและประเมินผล	ใช้การประเมินที่หลากหลาย แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้ 1) การประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม จากการประเมินพฤติกรรมที่แสดงถึงความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น ความภาคภูมิใจ และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 2) การสัมภาษณ์และการประเมินตนเอง เป็นสัมภาษณ์ผู้เรียนถึงความรู้สึกเมื่อได้ร่วมกิจกรรม

จากตารางสรุปแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ข้างต้น ผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมในรูปแบบแผนภาพ ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 9 แผนภาพองค์ประกอบแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย



ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ในตอนี่ 2 ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีรายละเอียดของชุดกิจกรรมศิลปะ ดังนี้ 1. พฤติกรรมและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย 2. รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และ 3. กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 พฤติกรรมและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่าพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจภายในสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน คือ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ จากนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษานิยามของแรงจูงใจภายในและนำมาสังเคราะห์เพื่อแสดงตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และมีคำอธิบายรายละเอียดของพฤติกรรม ดังตารางนี้

ตารางที่ 12 นิยาม ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

นิยามแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมบ่งชี้
1. ความกระตือรือร้น หมายถึง ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียน มีการวางแผนในการทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายอย่างมีจุดหมาย ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์สิ่งที่ท้าทายและแปลกใหม่	มฐ.4 ชื่นชมและแสดงออกทางงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว ตบช.4.1 สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรีและการเคลื่อนไหว 4.1.1 สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรีและการเคลื่อนไหว	1. แสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2. มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีขณะทำกิจกรรมศิลปะ
	มฐ.8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ตบช.8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น 8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมมือกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย	1. ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างกระตือรือร้น
	มฐ.9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย ตบช.9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ 9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง 9.1.2 เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้	1. สนทนาโต้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรม 2. นำเสนอผลงานศิลปะของตนเองได้
	มฐ.11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ตบช.11.1 ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ 11.1.1 สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง โดยมีการดัดแปลงแปลกใหม่จากเดิมและมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น	1. สร้างผลงานศิลปะตามความคิดจินตนาการของตนเองได้ 2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่
	มฐ.12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย ตบช.12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 12.1.2 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	1. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่เหมาะสมตามช่วงวัย
2. ความรับผิดชอบ หมายถึง การรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย และมีความมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จตามที่กำหนด	มฐ.5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม ตบช.5.4 มีความรับผิดชอบ 5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	1. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง 2. ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย 3. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด

ตารางที่ 12 นิยาม ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ต่อ)

นิยามแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมบ่งชี้
3. ความอยากรู้อยากเห็น หมายถึง การที่ผู้เรียนมีการค้นคว้าเพิ่มเติม มีการซักถามในสิ่งที่สนใจ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่แปลกใหม่	มฐ.3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ตบข.3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	1. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ
	มฐ.12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย ตบข.12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ 12.2.1 มีค่านำคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง	1. ค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม
4. ความภาคภูมิใจ หมายถึง การที่ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำงานศิลปะสำเร็จ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับและการชื่นชม	มฐ.3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ตบข.3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น	1. แสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเอง 2. แสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่น

ทั้งนี้ จากการสังเคราะห์พฤติกรรมตามตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้นำตัวชี้วัดดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาเครื่องมือเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียนที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ

2.2 รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาแนวทางการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และหลักการจัดประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยโดยยึดตามหลักการจัดประสบการณ์ภายใต้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ประกอบด้วย 3 หลักการ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะ

2) **ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences)** ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยใช้แอปพลิเคชันประเภทต่าง ๆ ในการต่อยอดงานศิลปะของเด็กเพื่อสร้างความแปลกใหม่และความท้าทาย

3) **การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art)** เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน เข้าใจและชื่นชมในงานศิลปะโดยใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ที่ทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น

4) **การเสริมแรง (Reinforcement)** เป็นการเสริมแรงผ่านกิจกรรมหรือเกมที่สนุกสนาน และการสนับสนุนจากครูผู้สอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ

โดยมีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เป็นการผสมผสานระหว่างการทำศิลปะ ปฏิบัติและการสร้างสรรค์งานผ่านแอปพลิเคชันซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางด้านศิลปะควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี อย่างสร้างสรรค์ ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) **ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์** มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อวัสดุและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยกระตุ้น ได้แก่ นิทาน สื่อวีดิทัศน์ ภาพงานศิลปะจากศิลปิน และการสาธิตจากครูผู้สอนมาเป็นสิ่งกระตุ้นซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น

2) **ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล** เป็นการนำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติแบบดั้งเดิมมาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นขณะทำกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงศิลปะปฏิบัติ (20 นาที) เป็นส่วนของการทำศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ

ช่วงที่ 2 ช่วงการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งาน (20 นาที) เป็นส่วนของการนำผลงานศิลปะที่ผู้เรียนสร้างด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมในช่วงที่ 1 ไปต่อยอดโดยใช้แอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ Digital Collage, Photography และ Stop Motion เพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น

3) **ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ** เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้โดยนำความรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน รู้จักการสังเกต โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ ทำให้เด็กเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์ซึ่งมีการ

เสริมแรงผ่านเกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเกมการศึกษา เช่น การใช้ Wordwall, Blooket เพื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมระหว่างการเรียนรู้กิจกรรมมากยิ่งขึ้น

จากรายละเอียดของขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะข้างต้น ผู้วิจัยขอเสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบแผนภาพ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 10 รูปแบบกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

2.3 กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย


จากการสังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยโดยยึดตามหลักการจัดประสบการณ์ภายใต้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำเสนอแนวทางในการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้และการออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนตามบริบทของโรงเรียน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ครูผู้สอนเริ่มออกแบบกิจกรรมโดยการคัดเลือกแอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติที่สามารถปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยเทคนิคทางดิจิทัล เช่น Photography, Digital Painting, Digital Collage หรือ Animation และศึกษารูปแบบการใช้งานของแอปพลิเคชันเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกแอปพลิเคชันให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย คือแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่าย เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 4 ปี ขึ้นไป และเป็นแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างครูผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน


2) ครูผู้สอนเลือกประเภทของกิจกรรมศิลปะ เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ หรืองานประดิษฐ์ ให้สอดคล้องกับแอปพลิเคชันที่คัดเลือกจากขั้นตอนแรก ทั้งนี้ ครูผู้สอนสามารถกำหนดหน่วยการเรียนรู้และบูรณาการให้เข้ากับสาระการเรียนรู้ 4 สาระ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้แก่ 1) เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก 2) เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก 3) ธรรมชาติรอบตัว และ 4) สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยพิจารณาเลือกให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนหรือแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายสัปดาห์ตามที่ทางโรงเรียนกำหนด

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถนำเสนอแนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดภาพรวมของกิจกรรมทั้งหมด 4 กิจกรรม ดังตาราง


ตารางที่ 13 รายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้	การใช้สื่อ	
			สื่อจริง	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
กิจกรรมที่ 1 “สัปดาห์ศิลปะ”  ประเภท: วาดภาพระบายสี เนื้อหาทางศิลปะ: แม่สีและการผสมสี หน่วยการเรียนรู้: สัปดาห์ศิลปะ ลักษณะกิจกรรม: รายบุคคล สาระสำคัญ: เป็นกิจกรรมเรียนรู้เรื่องแม่สี โดยได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะ ผู้เรียนจะได้สังเกตการใช้สีของศิลปิน จากนั้นจึงสร้างสรรค์การบูรณาการด้วยสีต่าง ๆ ให้มีลักษณะเฉพาะตัว ผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You	1. เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับแม่สี 2. เด็กสามารถวาดภาพระบายสีและถ่ายทอดจินตนาการได้ 3. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Abstract You 4. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)	ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้เด็กชมภาพผลงานศิลปะของศิลปินพร้อมตั้งคำถามกระตุ้น - ครูอธิบายและแสดงสาธิตการผสมสีจากแม่สี - ครูอธิบายกิจกรรมที่จะทำและนำเสนอวิธีคิดขั้นตอนประกอบการทำงานกิจกรรมและแสดงตัวอย่างผลงาน	- สาคิต - การผสมสี	- ชมภาพผลงานศิลปะของศิลปินผ่านคอมพิวเตอร์ - ชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงาน
		ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน - ครูให้เด็กใช้แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You และลงมือสร้างสรรค์การบูรณาการตามจินตนาการ ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ - ครูให้เด็กเล่นเกมทายจับคู่สีผ่าน Wordwall ครูเปิดภาพผลงานศิลปะของศิลปินผ่านคอมพิวเตอร์ให้เด็กชมเพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์การสร้างงานศิลปะจากนั้นนำเสนอผลงานและแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม	-	- ใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You - เล่นเกมทายจับคู่สีผ่าน Wordwall และเปิดภาพผลงานศิลปะของศิลปินให้เด็กชมผ่านคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 13 รายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้	การใช้สื่อ	
			สื่อวัสดุ	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
กิจกรรมที่ 2 “Under Water World”  <p>ประเภท: ภาพพิมพ์</p> <p>เนื้อหาทางศิลปะ: การพิมพ์ภาพ</p> <p>หน่วยการเรียนรู้: สัตว์ทะเล</p> <p>ลักษณะกิจกรรม: ระบายบุคคล/กลุ่ม</p> <p>สาระสำคัญ: กิจกรรมภาพพิมพ์ที่ได้จะได้เรียนรู้และทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุแม่พิมพ์ชนิดต่าง ๆ ให้เกิดเป็นผลงานก่อนจะนำมาสร้างเป็นรูปสัตว์ทะเลที่มีลวดลายและสีสันสวยงาม</p>	1. เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับภาพพิมพ์ภาพ 2. เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุที่หลากหลายได้ 3. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วย การใช้แอปพลิเคชัน Kaleida Cam 4. เด็กได้แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)	ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทาน พร้อมตั้งคำถามกระตุ้น - ครูให้นักเรียนชมสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับโลกใต้ท้องทะเลเพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ของเด็ก - ครูอธิบายกิจกรรมและนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงานกิจกรรมและแสดงตัวอย่างผลงาน	- นิทาน - สไลด์การพิมพ์ภาพ	- ชมสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับโลกใต้ท้องทะเลผ่านคอมพิวเตอร์ - ชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงานกิจกรรม
		ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน - เด็กพิมพ์ภาพจากวัสดุแม่พิมพ์ที่หลากหลาย - ครูให้เด็กใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพผลงานภาพพิมพ์ของตนเองผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam - นำภาพถ่ายมาตัดเป็นรูปสัตว์ทะเลและนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเลด้วยการปะติด	-	- ใช้แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam
		ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ - ครูเปิดภาพผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ทะเล - เด็กนำเสนอผลงานและแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม	-	- เปิดภาพผลงานศิลปะให้เด็กชมผ่านคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 13 รายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้	การใช้สื่อ	
			สื่อวัสดุ	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
<p>กิจกรรมที่ 3 “My Hero”</p>  <p>ประเภท: การประดิษฐ์</p> <p>เนื้อหาทางศิลปะ: รูปทรง / การประดิษฐ์</p> <p>หน่วยการเรียนรู้: รูปทรง</p> <p>ลักษณะกิจกรรม: รายบุคคล/กลุ่ม</p> <p>สาระสำคัญ: ประดิษฐ์หุ่นมีจากกระดาษ โดยใช้เทคนิคการปะ การฉีกและการตัด กระดาษเป็นรูปทรงจากชนิด และตกแต่งด้วยวัสดุที่หลากหลาย ก่อนจะนำมาสร้างเป็นภาพปะติด (Digital Collage) ผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos ได้ตามจินตนาการ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประดิษฐ์ 2. เด็กสามารถตัด ปะ ฉีกกระดาษได้ 3. เด็กสามารถประยุกต์ใช้รูปทรงพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการ 4. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos 5. เด็กแสดงพฤติกรรมแบ่งปันการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ) 	<p>ชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทานภาพผลงานศิลปะของศิลปิน พร้อมตั้งคำถามกระตุ้น - ครูอธิบายกิจกรรมและนำเสนอวิธีทำขั้นตอนการทำกิจกรรมและแสดงตัวอย่างผลงาน <p>ชั้นสร้างสรรค์ผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กประดิษฐ์หุ่นมีจากกระดาษ จากนั้นเด็กช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานโดยการถ่ายภาพหุ่นมีที่และนำมาสร้างเป็นภาพปะติด ด้วยแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos ซึ่งเด็กสามารถจัดองค์ประกอบภาพได้ตามจินตนาการ <p>ชั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูเปิดภาพผลงานศิลปะของศิลปินให้เด็กชม - เด็กที่นำเสนอผลงานและแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - นิทาน 	<ul style="list-style-type: none"> - ชมภาพผลงานศิลปะของศิลปินผ่านคอมพิวเตอร์ - ชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงานกิจกรรม
			-	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos
			-	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดภาพผลงานศิลปะผ่านให้เด็กชมผ่านคอมพิวเตอร์

จากตารางรายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ข้างต้น สามารถนำเสนอรายละเอียดและแนวคิดของกิจกรรม ได้ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “สีสรรรษา” เป็นกิจกรรมเรียนรู้เรื่องแม่สี โดยได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะ ผู้เรียนจะได้สังเกตการใช้สีของศิลปิน ก่อนจะสร้างภาพถ่ายตนเองผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) คีธ แฮริง (Keith Haring) และมอนเดริยม (Piet Mondrain) ศิลปินที่มีการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ในสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นจึงสร้างสรรค์กรอบรูปด้วยสีสันต่าง ๆ ให้มีลักษณะเฉพาะตัว กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับแม่สีและการผสมสีแล้ว ยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการนำสีต่าง ๆ ไปใช้ในการสร้างงานศิลปะซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้ผู้เรียนต่อไป

กิจกรรมที่ 2 “Under Water World” เป็นกิจกรรมภาพพิมพ์ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้และทดลองสร้างสรรค์ลวดลายด้วยวัสดุแม่พิมพ์ชนิดต่าง ๆ เช่น ฟองน้ำ ใบไม้ ผัก ผลไม้ หรืออวัยวะของร่างกาย เช่น มือ นิ้วมือ ให้เกิดเป็นลวดลายตามจินตนาการ ก่อนจะนำมาสร้างเป็นรูปสัตว์ทะเลที่มีลวดลายและสีสันสวยงามผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam จากนั้นจึงภาพนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเลด้วยเทคนิคการปะติดตามจินตนาการในลักษณะกลุ่ม กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ภาพแล้ว ผู้เรียนยังได้สังเกตลวดลายที่เกิดขึ้นจากการพิมพ์วัสดุและจากแอปพลิเคชันทำให้เห็นเป็นภาพที่แปลกตาและน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับผู้เรียนต่อไป

กิจกรรมที่ 3 “My Hero” เป็นกิจกรรมการประดิษฐ์ที่ผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์หุ่นมือจากถุงกระดาษโดยใช้เทคนิคการปะ การฉีกและการตัดกระดาษเป็นรูปร่างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม และตกแต่งด้วยวัสดุที่หลากหลาย เช่น กระดุม ลูกปัด และไหมพรม เป็นต้น ก่อนจะนำมาสร้างเป็นภาพปะติด (Digital Collage) ผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos ได้ตามจินตนาการ กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประดิษฐ์และเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่างแล้ว ผู้เรียนยังสามารถสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ให้เป็นภาพในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้ผู้เรียนอีกด้วย

กิจกรรมที่ 4 “หนอนน้อยแปลงร่าง” เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปั้นดินเป็นรูปร่างต่าง ๆ แบบนูนต่ำในลักษณะ 2 มิติ ก่อนจะนำมาสร้างเป็น Stop Motion เกี่ยวกับวงจรชีวิตของผีเสื้อ ผ่านแอปพลิเคชัน Stop Motion Studio กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปั้นแล้ว เด็กยังได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยดินน้ำมันหรือวัสดุให้สามารถเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวได้ตามจินตนาการ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับผู้เรียน อีกทั้งยังได้ฝึกการถ่ายทอดและเชื่อมโยงเรื่องราว รวมถึงได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการทำงานกลุ่มอีกด้วย

ผลจากพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม ไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ซึ่งผลการตรวจการสอบคุณภาพ พบว่า ในแต่ละกิจกรรมมีผลการประเมินคุณภาพ 0.66 ขึ้นไป ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพ มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง และผู้วิจัยได้มีการปรับแก้แผนการจัดกิจกรรมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้นจึงนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 2 กิจกรรม ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มทดลองที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้ 1) เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 3 และ 2) เป็นนักเรียนที่มี อายุ 5-6 ปี เพื่อประเมินผลและนำมาปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้จริง

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่พัฒนาขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ 1. ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน 2. ผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล 3. ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล 4. ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียน 5. ผลการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับครูผู้สอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน จำนวน 28 คน พบว่า เป็นเพศชาย จำนวน 19 คน คิดเป็น ร้อยละ 67.85 เพศหญิง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 32.14 ทั้งหมดมีอายุ 5 ปี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 100

3.2 ผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งหมด 4 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) กิจกรรมสีเส้นหยดน้ำ 2) กิจกรรม Under Water World 3) กิจกรรม My Hero และ 4) กิจกรรมหนูน้อยแปลงร่างไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ โดยมีขั้นตอนในการ

เรียนรู้ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้มีการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรมและบันทึกข้อมูลลงในบันทึกหลังการสอนตลอดระยะเวลาการทดลอง ทั้งนี้ผู้วิจัยมีการปรับเปลี่ยนระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับคาบเรียนของโรงเรียน (60 นาที) โดยมีรายละเอียดการจัดกิจกรรม ดังนี้



ตารางที่ 14 รายละเอียดการจัดกิจกรรม

ลำดับที่	กิจกรรม	วันที่	ระยะเวลา	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้
1	สีสรรพรชา	1 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - ถ่ายภาพตนเองผ่านแอปพลิเคชัน
		2 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- วาดภาพ ระบายสีกรอบรูป
		5 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- วาดภาพ ระบายสีกรอบรูป (ต่อ) - กิจกรรมขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
2	Under Water World	6 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - กิจกรรมเพิ่มพูนภาพด้วยวัสดุชนิดต่าง ๆ
		7 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- ถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน
		8 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- นำภาพถ่ายมาแปะติดเป็นรูปสัตว์ทะเลและนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเล - จัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเล (ต่อ) - กิจกรรมขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
3	My Hero	13 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - ประดิษฐ์หุ่นมือ - ถ่ายภาพหุ่นมือ
		14 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- จัดองค์ประกอบภาพปะติด (Digital Collage) ด้วยแอปพลิเคชัน - กิจกรรมขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
		20 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - กิจกรรมการปั้น
4	หนอนน้อยแปลงร่าง	21 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- สร้าง Stop Motion ผ่านแอปพลิเคชัน - กิจกรรมขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
		27 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- จัดแสดงผลงานศิลปะของนักเรียนทั้ง 4 กิจกรรม และนำเสนอผลงาน

หมายเหตุ ผู้วิจัยมีการจัดแสดงผลงานศิลปะของนักเรียนเพิ่มเติมจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 5

1) กิจกรรม “สีเส้นพรรษา”



ภาพที่ 11 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “สีเส้นพรรษา”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรมสีเส้นพรรษา พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจในกิจกรรมชั้นนำดีมาก ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสังเกตและการตอบคำถามเกี่ยวกับแม่สี ตื่นเต้นเมื่อได้ชมภาพตัวอย่างผลงานของศิลปินและชมวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้นเมื่อผู้เรียนทราบว่าจะได้ถ่ายภาพที่มีลักษณะคล้ายกับศิลปินชื่อดังและมีการซักถามเกี่ยวกับผลงานของศิลปิน อีกทั้งยังสามารถจดจำรายละเอียด เช่น ชื่อของศิลปิน และการใช้สีได้เป็นอย่างดี นักเรียนส่วนใหญ่มีความอยากรู้อยากเห็น มีการซักถามครูผู้สอน ถึงขั้นตอนของวิธีการทำให้ภาพที่ตนเองถ่ายมีลักษณะคล้ายกับศิลปิน และในส่วนของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี นักเรียนสามารถใช้งานแท็บเล็ตได้และรู้สึกสนใจเมื่อได้ใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการจัดตำแหน่งของเพื่อนให้อยู่กึ่งกลาง โดยมีครูผู้สอนแนะนำเรื่องการถ่ายภาพ และในระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ผู้เรียนมีการชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อน

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม พบว่า ในขั้นตอนการวาดภาพ ระบายสีตกแต่งกรอบรูปผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่คุ้นเคยกับการใช้สีชอล์กทำให้เป็นอุปสรรคในการทำงาน ส่งผลให้ผู้เรียนทำงาน

ไม่สำเร็จตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนจึงเพิ่มจำนวนคาบเรียนเพื่อให้มีเวลาเพียงพอในการตกแต่งผลงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และได้มีการให้คำแนะนำเพิ่มเติมเป็นรายบุคคล

2) กิจกรรม “Under Water World”



ภาพที่ 12 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “Under Water World”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม Under Water World พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับการฟังนิทาน สังเกตและจดจำสิ่งต่าง ๆ จากเรื่องราวในนิทานได้ มีส่วนร่วมในการตอบคำถามเมื่อครูผู้สอนถามเกี่ยวกับเรื่องราวในนิทานและสิ่งที่ผู้เรียนได้ชมจากวีดิทัศน์ นักเรียนให้ความสนใจและมีความอยากรู้อยากเห็นเมื่อครูผู้สอนสาธิตการพิมพ์ภาพให้ชมหน้าชั้นเรียน ในขั้นตอนของการทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุที่หลากหลายได้ และในส่วนของ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีนักเรียนมีการแสดงอาการตื่นเต้นเมื่อได้ใช้แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชันและได้เห็นผลงานที่แปลกใหม่และแตกต่างไปจากเดิม ผู้เรียนสามารถสังเกตและอธิบายลักษณะของผลงานที่เป็นรูปร่างเรขาคณิตหรือเส้นลักษณะต่าง ๆ ได้ เช่น มีผลงานของสามเหลี่ยม วงกลม เส้นโค้ง เส้นหยัก เป็นต้น

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม พบว่า มีผู้เรียนบางส่วนไม่คุ้นเคยกับการใช้พู่กันและสีโปสเตอร์ทำให้ขั้นตอนการพิมพ์ภาพไม่สำเร็จตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนจึงลดขั้นตอนในการตกแต่งภาพพื้นหลังซึ่งตกแต่งด้วยสีโปสเตอร์และสีชอล์ก โดยครูผู้สอนเป็นผู้จัดเตรียมภาพสำเร็จให้ เพื่อกระชับเวลาและได้เพิ่มจำนวนคาบเรียนเพื่อให้มีเวลาเพียงพอในการตกแต่งผลงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และเนื่องจากกิจกรรม Under Water World เป็นกิจกรรมที่มีขั้นตอนในการทำหลายขั้นตอน จึงทำให้ผู้เรียนบางคนมีช่วงความสนใจอยู่ในระยะสั้นและขาดความต่อเนื่องในการทำกิจกรรม ครูผู้สอนจึงกระตุ้นด้วยการเปิดภาพผลงานศิลปะหลากหลายรูปแบบให้ผู้เรียนชมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจอีกครั้ง

2) กิจกรรม “My Hero”



ภาพที่ 13 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “My Hero”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม My Hero พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับการฟังนิทานและการชมภาพผลงานของศิลปิน มีส่วนร่วมในการตอบคำถามโดยการยกมือและแย่งกันตอบคำถาม และในขั้นตอนของการทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสามารถประยุกต์ใช้รูปร่างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในประดิษฐ์หุ่นมือตาม

จินตนาการได้ และในส่วนของ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้ใช้แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพและตกแต่งผลงานด้วยแอปพลิเคชัน ซึ่งทำให้เกิดเป็นภาพผลชิ้นใหม่ของแต่ละกลุ่ม ในส่วนท้ายของกิจกรรมที่มีการนำเสนอผลงาน นักเรียนส่วนใหญ่เกิดความภาคภูมิใจเมื่อเห็นผลงานสำเร็จของตนเองและเพื่อนภายในกลุ่ม

กิจกรรมนี้ครูผู้สอนได้เป็นผู้จัดเตรียมกระดาษเป็นรูปร่างต่าง ๆ ให้นักเรียนตกแต่งหุ้มมือ เพื่อกระชับเวลาในการทำกิจกรรมในภาพรวมการทำกิจกรรมค่อนข้างราบรื่นไม่พบปัญหาและอุปสรรค

3) กิจกรรม “หนอนน้อยแปลงร่าง”



ภาพที่ 14 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “หนอนน้อยแปลงร่าง”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรม หนอนน้อยแปลงร่าง พบว่าผู้เรียนให้ความสนใจในกิจกรรมชั้นนำดีมาก มีความตั้งใจในการชมแอนิเมชันและภาพผีเสื้อจากนิทานในรูปแบบ Pop-up และมีความกระตือรือร้นที่อยากจะทำกิจกรรมหลังจากที่ทราบว่ากิจกรรมวันนี้คือ

อะไรจากการที่ผู้เรียนได้ชมวิดีโอทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม ผู้เรียนให้ความสนใจเมื่อครูผู้สอนสาธิตการปั้นหน้าชั้นเรียน และเมื่อเริ่มกิจกรรม ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็น มีการซักถามครูผู้สอนเป็นระยะ ๆ ถึงขั้นตอนของวิธีการทำให้ดินน้ำมันที่ตนเองปั้นสามารถขยับได้ รวมถึงมีความกระตือรือร้นและความรับผิดชอบที่ต้องการทำผลงานให้เสร็จตามเวลา เพื่อที่จะทำกิจกรรมในขั้นตอนถัดไป ในส่วนของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีผู้เรียนสามารถใช้แท็บเล็ตได้อย่างคล่องแคล่วและมีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม และในส่วนท้ายของกิจกรรม ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อได้ชมผลงาน Stop Motion ที่มีผลงานการปั้นของตนเองอยู่ มีการพูดคุย ยิ้ม หัวเราะ แสดงอาการดีใจ ตื่นเต้น และมีการลุกขึ้นชี้ให้เพื่อนและครูผู้สอนดูผลงานที่อยู่บนหน้าจอ ซึ่งในภาพรวม การทำกิจกรรมค่อนข้างราบรื่น ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

จากผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 กิจกรรม พบว่า ในการจัดกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 2 ผู้เรียนไม่คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะ ส่งผลให้เป็นอุปสรรคต่อการทำงาน ผู้เรียนไม่สามารถถ่ายทอดจินตนาการได้อย่างเต็มที่และทำงานศิลปะไม่สำเร็จตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนจึงเพิ่มจำนวนคาบเรียนและมีการให้คำแนะนำเพิ่มเติมเป็นรายบุคคล และในครั้งถัดไปผู้เรียนสามารถปรับตัวได้ คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะและกระบวนการจัดกิจกรรมมากขึ้น ทำให้การทำในสัปดาห์ที่ 3 เป็นต้นไปค่อนข้างราบรื่นไม่พบปัญหาและอุปสรรค

3.3 ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ผลการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล เพื่อวัดพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ รวมทั้งสิ้น 4 กิจกรรม โดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความกระตือรือร้น ด้านความรับผิดชอบ ด้านความอยากรู้อยากเห็น และด้านความภาคภูมิใจ ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังตารางนี้

จากตารางสรุปผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลขณะร่วมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน พบว่า

กิจกรรมสีเส้นทึบ ผู้เรียนมีพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจทั้ง 4 ด้าน คิดเป็นร้อยละ 90 ในด้านความกระตือรือร้น คิดเป็นร้อยละ 96.42 เมื่อพิจารณารายด้าน พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีขณะทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) สนทนาโต้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) นำเสนอผลงานของตนเองได้ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) รองลงมา คือ ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างกระตือรือร้น จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) สร้างผลงานศิลปะตามความคิดจินตนาการของตนเองได้ จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สามารถสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) และกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่เหมาะสมตามช่วงวัย 26 คน (ร้อยละ 92.85) ตามลำดับ

ด้านความรับผิดชอบ คิดเป็นร้อยละ 63.09 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) รองลงมา คือ ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง จำนวน 25 คน (ร้อยละ 89.28) และอันดับสุดท้าย คือ ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด จำนวน 0 คน (ร้อยละ 0)

ด้านความอยากรู้อยากเห็น คิดเป็นร้อยละ 94.64 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม จำนวน 25 คน (ร้อยละ 89.28)

ด้านความภาคภูมิใจ คิดเป็นร้อยละ 100 ผู้เรียนแสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเองจำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และแสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่นจำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) ตามลำดับ

กิจกรรม Under Water World ผู้เรียนมีพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจทั้ง 4 ด้าน คิดเป็นร้อยละ 88.57 ในความกระตือรือร้น คิดเป็นร้อยละ 95.0 เมื่อพิจารณารายด้าน พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีขณะทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) นำเสนอผลงานของตนเองได้ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) สร้างผลงานศิลปะตามความคิดจินตนาการของตนเองได้ และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สามารถสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) รองลงมา คือ ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างกระตือรือร้น จำนวน 24 คน (ร้อยละ 85.71) และสนทนาโต้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรมศิลปะ จำนวน

25 คน (ร้อยละ 89.28) และกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่เหมาะสมตามช่วงวัย 24 คน (ร้อยละ 85.71) ตามลำดับ

ด้านความรับผิดชอบ คิดเป็นร้อยละ 61.90 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง จำนวน 24 คน (ร้อยละ 85.71) และอันดับสุดท้าย คือ ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด จำนวน 0 คน (ร้อยละ 0)

ด้านความอยากรู้อยากเห็น คิดเป็นร้อยละ 94.64 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม จำนวน 25 คน (ร้อยละ 89.28)

ด้านความภาคภูมิใจ คิดเป็นร้อยละ 100 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ นักเรียนแสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเองจำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และแสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่น จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) ตามลำดับ

กิจกรรม My Hero ผู้เรียนมีพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจทั้ง 4 ด้าน คิดเป็นร้อยละ 96.66 ในความกระตือรือร้น คิดเป็นร้อยละ 97.32 เมื่อพิจารณารายด้าน พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีขณะทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) สนทนาโต้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) นำเสนอผลงานของตนเองได้ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) รองลงมา คือ ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างกระตือรือร้น จำนวน 27 คน (ร้อยละ 96.42) กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่เหมาะสมตามช่วงวัย จำนวน 27 คน (ร้อยละ 96.42) และอันดับสุดท้าย คือ สร้างผลงานศิลปะตามความคิดจินตนาการของตนเองได้ จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สามารถสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) ตามลำดับ

ด้านความรับผิดชอบ คิดเป็นร้อยละ 95.23 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) ผู้เรียนทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) และทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85)

ด้านความอยากรู้อยากเห็น คิดเป็นร้อยละ 96.42 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม จำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85)

ด้านความภาคภูมิใจ คิดเป็นร้อยละ 100 ผู้เรียนแสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเองจำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และแสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่นจำนวน 26 คน (ร้อยละ 92.85) ตามลำดับ

กิจกรรม หนอนน้อยแปลงร่าง ผู้เรียนมีพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจทั้ง 4 ด้าน คิดเป็นร้อยละ 99.04 ในด้านความกระตือรือร้น คิดเป็นร้อยละ 99.10 เมื่อพิจารณารายด้าน พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีขณะทำกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) สนทนาโต้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรมศิลปะ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) นำเสนอผลงานของตนเองได้ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) สร้างผลงานศิลปะตามความคิดจินตนาการของตนเองได้ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สามารถสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) รองลงมา คือ ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างกระตือรือร้น จำนวน 27 คน (ร้อยละ 96.42) และกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่เหมาะสมตามช่วงวัย จำนวน 27 คน (ร้อยละ 96.42) ตามลำดับ

ด้านความรับผิดชอบ คิดเป็นร้อยละ 100 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และรองลงมา คือ ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง จำนวน 27 คน (ร้อยละ 96.42)

ด้านความอยากรู้อยากเห็น คิดเป็นร้อยละ 96.42 พฤติกรรมบ่งชี้ที่ผู้เรียนแสดงออกมากที่สุด คือ ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม จำนวน 27 คน (ร้อยละ 96.42)

ด้านความภาคภูมิใจ คิดเป็นร้อยละ 100 ผู้เรียนแสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเองจำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) และแสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่นจำนวน 28 คน (ร้อยละ 100) ตามลำดับ

เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมรายบุคคลทั้ง 4 กิจกรรม พบว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนมีพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากที่สุด คือ กิจกรรมในสัปดาห์ที่ 4 หนอนน้อยแปลงร่าง คิดเป็นร้อยละ 99.04 รองลงมา คือ กิจกรรมในสัปดาห์ที่ 3 My Hero คิดเป็นร้อยละ 96.66 ถัดมา กิจกรรมในสัปดาห์ที่ 1 สีสันธรรมชาติ คิดเป็นร้อยละ 90 และกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 2 กิจกรรม Under Water World คิดเป็นร้อยละ 88.57 ตามลำดับ

ผู้วิจัยพบข้อสังเกตเมื่อพิจารณาพฤติกรรมรายด้านในด้านความรับผิดชอบจากการร่วมกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 1 คือ กิจกรรมสีสันธรรมชาติ และสัปดาห์ที่ 2 คือ กิจกรรม Under Water World

ผู้เรียนสามารถทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเป้าหมาย แต่ไม่สามารถทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด และมีผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จด้วยตนเองได้ ซึ่งจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในระหว่างการทำงานร่วมกัน พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มีความตั้งใจและความพยายามในการทำงานศิลปะให้สำเร็จเป็นอย่างดี การที่ผู้เรียนไม่สามารถทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดได้นั้น ไม่ได้แสดงถึงการขาดแรงจูงใจ แต่อาจเป็นเพราะทักษะในการใช้อุปกรณ์ศิลปะ ผู้เรียนไม่คุ้นเคยกับวิธีการและเทคนิคการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยอุปกรณ์ประเภทอื่น ๆ นอกจากเหนื่อจากอุปกรณ์ศิลปะที่ผู้เรียนเคยใช้เป็นประจำ เช่น สีไม้ สีเมจิก จึงอาจเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำงานศิลปะของผู้เรียนที่ทำให้ไม่สามารถทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดได้

3.4 ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียน

หลังจบการทดลองผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดในแต่ละประเด็น ดังนี้

ด้านทัศนคติที่มีต่อการทำกิจกรรมศิลปะ

1) ด้านความรู้สึกที่มีต่อการทำกิจกรรมศิลปะ พบว่า ผู้เรียนทุกคนชอบกิจกรรมศิลปะ เพราะสนุกและมีความสุขทำเมื่อได้ทำกิจกรรม จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 100

“มีความสุข เพราะว่า มันสนุก”

“สนุก ชอบทำ บางทีก็เหนื่อยแต่พออาจารย์ชมก็หายเหนื่อยเลย ไม่อยากกลับบ้าน อยากทำอีก”

“สนุก เวลาทำเสร็จแล้วอาจารย์ชม ดีใจ”

“ชอบทำ เหนื่อยนิดหน่อย แต่ก็พักก่อนแล้วค่อยทำต่อ เพราะว่ามันสนุก”

CHULALONGKORN UNIVERSITY (สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2565)

ด้านการจัดกิจกรรม

1) กิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุด พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบกิจกรรมหนอนน้อย แปลงร่างมากที่สุด จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 39.28 เพราะเป็นแอปพลิเคชันที่ทำให้ดินน้ำมันสามารถขยับได้

“ชอบกิจกรรมหนอน เพราะว่าได้ปั้น ได้ออกกำลังกายด้วย แล้วก็ชอบให้มันขยับได้”

“หนูชอบหนอนกับผีเสื้อ หนูชอบปั้น มันสนุก แล้วก็ได้อ่ายรูปเองด้วย”

“ชอบกิจกรรมสุดท้าย เพราะ มันขยับได้ มันเจ๋งมาก”

(สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2565)

รองลงมา คือ กิจกรรมสี่สัณห์รชา จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 25 เพราะเป็นกิจกรรมที่ได้วาดรูประบายสีและได้ใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายรูปตนเอง

“ชอบที่ได้ระบายสี แล้วก็ชอบที่อาจารย์ให้ดูรูปของศิลปินที่มีสี ๆ ด้วย”

“ชอบที่ได้ถ่ายรูปเอง แล้วก็ระบายสีด้วย”

“สนุก ระบายสีก็สนุกได้ถ่ายรูปเหมือนศิลปิน จะเอาไปให้พ่อกับแม่ดูด้วย”

(สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2565)

กิจกรรม My Hero จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 21.42 เพราะเป็นกิจกรรมที่ได้ประดิษฐ์และได้ใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายรูปหุ่นมือด้วยตัวเอง

“ชอบกิจกรรมฮีโร่ ได้ทำหุ่นมือ แล้วก็ถ่ายรูปหุ่นมือด้วย”

“ชอบเพราะได้ต่อเติม ชอบมากเลย”

(สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2565)

กิจกรรม Under Water World จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 14.28 เพราะเป็นกิจกรรมที่ได้ใช้สีน้ำและวัสดุที่หลากหลายในการพิมพ์ภาพ

“ชอบกิจกรรมปลาเพราะได้ใช้สีน้ำ ได้พิมพ์ภาพ แล้วก็ถ่ายรูปเป็นลายสวย ๆ”

“ชอบอันที่มีปลา เพราะ ได้ใช้สีน้ำ ต้องใช้ของจุ่มลงไปสี แล้วก็ถ่ายรูปในโทรศัพท์ด้วย”

(สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2565)

2) แอปพลิเคชันที่ชื่นชอบมากที่สุด พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบแอปพลิเคชัน Stop Motion Studio มากที่สุด จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 39.28 เพราะสามารถทำให้วัตถุสามารถขยับได้ตามจินตนาการ รองลงมา คือ แอปพลิเคชัน Abstract You จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 25 เพราะได้ถ่ายภาพที่มีลักษณะคล้ายกับศิลปิน แอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 21.42 เพราะได้ถ่ายรูปและตกแต่งหุ่นมือของตนเอง และแอปพลิเคชัน KaleidaCam จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 14.28 ตามลำดับ เพราะ ได้ถ่ายรูปที่มีลวดลายที่แปลกใหม่

3) ความชื่นชอบระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะรูปแบบปกติกับการทำกิจกรรมศิลปะที่ใช้แอปพลิเคชัน พบว่า ผู้เรียนทุกคนชื่นชอบกิจกรรมศิลปะที่ใช้แอปพลิเคชัน จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 100 เพราะ รู้สึกสนุกได้ใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยตัวเอง อีกทั้งยังได้ทำศิลปะต่างจากปกติที่เคยทำ

ด้านสื่อการเรียนสอน

1) สื่อที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุด พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบสื่อวีดิทัศน์หรือแอนิเมชันมากที่สุด จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 46.42 เพราะดูแล้วรู้สึกสนุกเหมือนได้ดูการ์ตูน รองลงมา คือ การเล่นเกม จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 เพราะสนุกและได้เห็นภาพที่มีสีสันสวยงาม และ

การสาธิตการสอน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ตามลำดับ เพราะ รู้สึกตื่นเต้นที่ได้เห็นวิธีทำขั้นตอนจากครูผู้สอน

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

1) ความคิดเห็นเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่อยากให้จัดกิจกรรมการปั้น และใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio โดยเปลี่ยนเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับฮีโร่และเจ้าหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 46.42 ผู้เรียนอยากให้จัดกิจกรรมการวาดภาพระบายสี เรื่องราวเกี่ยวกับฮีโร่และเจ้าหญิง และใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 25 และมีผู้เรียนอยากให้จัดกิจกรรมทุกประเภททั้งการวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และการประดิษฐ์อีก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียน พบว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนชื่นชอบและเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากที่สุด คือ กิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง รองลงมา คือกิจกรรมสี่ส้นหรรษา ถัดมา กิจกรรม My Hero และ 4) กิจกรรม Under Water World ตามลำดับ

3.5 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สอน

หลังจากการนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรม รวมทั้งสิ้น 4 กิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 28 คน โดยมีอาจารย์ประจำชั้นเป็นผู้สอนในกิจกรรมแรก คือ กิจกรรมสี่ส้นหรรษา เพื่อทดลองและประเมินถึงความเป็นไปได้ของการนำชุดกิจกรรมศิลปะไปใช้ โดยมีผู้วิจัยเป็นผู้สอนในกิจกรรมที่ 2 เป็นต้นไป คือ กิจกรรม Under Water World กิจกรรม My Hero และกิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง

จากผลการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยของอาจารย์ประจำชั้นระดับอนุบาล 3 พบว่า เมื่อพิจารณารายด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านสื่อการสอน ด้านพฤติกรรมนักเรียน และด้านการวัดและประเมินผล ครูผู้สอนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ผลความคิดเห็นของครูผู้สอน โดยมีรายละเอียดในแต่ละประเด็น ดังนี้

1) ความคิดเห็นต่อภาพรวมของกิจกรรมในมุมมองของครูผู้สอน พบว่า เมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมศิลปะ นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน และมีแรงจูงใจในการทำงานศิลปะมากขึ้น ได้นำเสนอผลงานนักเรียนในรูปแบบอื่น ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น เป็นการเพิ่มความสนใจและส่งเสริมจินตนาการให้กับนักเรียน

2) กิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดในมุมมองของครูผู้สอน พบว่า นักเรียนชอบกิจกรรม หนอนน้อยแปลงร่างมากที่สุด เพราะได้ทำงานปั้นซึ่งเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้มีโอกาสได้ทำบ่อยนัก และได้เห็นผลงานของตัวเองเป็น Stop Motion ทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นและเกิดแรงจูงใจมากขึ้น

3) ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาชุดกิจกรรม พบว่า ครูผู้สอนเสนอแนะให้มีการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะให้มีเนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้น โดยอาจบูรณาการให้ครบทั้ง 4 สารการเรียนรู้ ทั้งสาระเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างหลากหลายและครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

3.6 แนวทางการปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะ ผู้วิจัยได้นำปัญหาและอุปสรรคที่พบระหว่างการจัดกิจกรรม และข้อเสนอแนะจากครูผู้สอน มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรม (แสดงรายละเอียดในภาคผนวก หน้า 220) ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนวทางการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม และการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ศิลปะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามแผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการทำกิจกรรมโดยยึดตามหลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งตามปกติมีระยะเวลาในการจัดกิจกรรมละประมาณ 30 นาที ซึ่งผู้วิจัยได้พบปัญหาและอุปสรรคจากการที่นักเรียนทำงานไม่สมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด เนื่องจากมีข้อจำกัดในเรื่องของระยะเวลา ผู้วิจัยจึงมีการปรับเปลี่ยนระยะเวลาในการจัดกิจกรรม จากกิจกรรมละ 2 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที (60 นาที) เปลี่ยนแปลงเป็นกิจกรรมละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที (120 นาที) เพื่อให้สอดคล้องกับเวลาและการจัดประสบการณ์ตามบริบทของโรงเรียน อย่างไรก็ตาม การขยายระยะเวลาในการทำกิจกรรมนั้นเป็นการขยายเวลาในช่วงการทำศิลปะปฏิบัติ จึงไม่ได้ส่งผลกับระยะเวลาที่ผู้เรียนต้องใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้การจัดกิจกรรมยังเป็นไปตามเงื่อนไขและข้อจำกัดในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ศิลปะ

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของผู้เรียนขณะทำกิจกรรม ผู้วิจัยได้พบปัญหาและอุปสรรคจากการที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคยและไม่ชำนาญกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะ ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่ ทำให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน ผู้วิจัยจึงได้มีการปรับเปลี่ยนและลดขั้นตอนการทำงานในบางส่วน โดยผู้วิจัยเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้ล่วงหน้า เช่น การจัดเตรียมกระดาษเป็นรูปร่างต่าง ๆ แทนการให้ผู้เรียนตัดกระดาษเอง หรือการจัดเตรียมภาพพื้นหลังสำหรับกิจกรรมกลุ่มให้ผู้เรียนไว้ล่วงหน้า เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ยาวนานขึ้น ทั้งนี้ จากการที่ครูผู้สอนได้ปรับเปลี่ยนและลดขั้นตอนการทำงานในบางส่วนนั้น ไม่ได้ส่งผลกระทบกับการฝึกทักษะทางด้านศิลปะของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ครบถ้วนตามจุดประสงค์ของแต่ละกิจกรรม



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์ใน 1) ศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้ การวิจัยระยะที่ 1 การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตการสอนในชั้นเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 3 โรงเรียน และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน โดยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการเลือกแบบเจาะจงจากผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านที่เชี่ยวชาญเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยระยะที่ 1 มาสังเคราะห์เป็นรูปแบบกิจกรรมก่อนจะตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และทดลองใช้เพื่อประเมินผลและปรับปรุงให้สมบูรณ์ และการวิจัยระยะที่ 3 การทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยกับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน เพื่อให้ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้จริง

สรุปผลการวิจัย

1. สรุปผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การรวบรวมข้อมูลจากสังเกตการสอนจากโรงเรียนอนุบาลในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานครที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียน รวมทั้งสิ้นจำนวน 3 โรงเรียน และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องทั้ง 12 ท่าน ประกอบด้วย 1) ครูปฐมวัย 2) ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย และ 6)

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา สามารถแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญทั้งหมด 5 ด้าน ดังนี้

1. แนวคิด ในด้านแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการมุ่งเน้นการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ ผ่านการจัดประสบการณ์การทางด้านศิลปะด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งการใช้สื่อมัลติมีเดีย แอปพลิเคชัน และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เข้ามาผสมผสานเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะควบคู่กับการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย เช่น การฟัง การมอง การสัมผัส เป็นต้น

2. วัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสามารถสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงพัฒนาการตามวัย โดยมีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่ยากและซับซ้อนเกินความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ดังนี้

1) ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อประเภทต่าง ๆ เช่น สื่อวีดิทัศน์ บัตรภาพร่วมกับสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบด้วยเสียง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่มีเนื้อหาและสีสันเหมาะสมกับวัยรวมถึงการใช้คำถามเพื่อช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็นและนำไปสู่การมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในขั้นถัดไป

2) ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้ ช่วงศิลปะปฏิบัติ เป็นส่วนของการทำศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ และช่วงสร้างสรรค์งานผ่านแอปพลิเคชัน เป็นส่วนของการนำผลงานศิลปะที่ผู้เรียนสร้างด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมในช่วงที่ 1 และนำมาต่อยอดโดยใช้แอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ที่ไม่ซับซ้อนและยากเกินความสามารถโดยเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ครูผู้สอนและเพื่อนขณะทำกิจกรรม

3) ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทบทวน โดยนำความรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน ฝึกการสังเกต โดยใช้สื่อที่หลากหลายทั้งสื่อมัลติมีเดีย เกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์และเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม ระหว่างการร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น รวมถึงการให้ผู้เรียนชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อนทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ

4. สื่อการเรียนรู้ ควรใช้สื่อที่หลากหลายในการจัดกิจกรรม ได้แก่ 1) สื่อวัสดุ เช่น นิทาน บัตรภาพ หรือการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมจริงร่วมด้วย และ 2) สื่อเทคโนโลยี เช่น สื่อมัลติมีเดีย สื่อ วิดีโอ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ แอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรม เข้าใจง่าย มีภาพและสีสันสดใส และเป็นสื่อที่ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์

5. การวัดและประเมินผล ใช้การประเมินที่หลากหลาย แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1) การประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม จากการประเมินพฤติกรรมที่แสดงถึงความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น ความภาคภูมิใจ และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

2) การสัมภาษณ์และการประเมินตนเอง เป็นการสัมภาษณ์ผู้เรียนถึงความรู้สึกเมื่อได้ร่วมกิจกรรม

2. สรุปผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย มีรูปแบบในการจัดกิจกรรมที่ผสมผสานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับกระบวนการทางศิลปะเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงประสบการณ์ทางศิลปะ ให้สามารถถ่ายทอดความคิด จินตนาการ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม กระตุ้นผู้เรียนให้ได้ค้นคว้า สำรวจ และเรียนรู้ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะแบบองค์รวมทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยยึดตามหลักการจัดประสบการณ์ภายใต้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ประกอบด้วย 3 หลักการ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะ

2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences) ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยใช้แอปพลิเคชันประเภทต่าง ๆ ในการต่อยอดงานศิลปะของผู้เรียนเพื่อสร้างความแปลกใหม่และความท้าทาย

3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน เข้าใจและชื่นชมในงานศิลปะ โดยใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น

4) การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการเสริมแรงผ่านกิจกรรมหรือเกมที่สนุกสนาน และการสนับสนุนจากครูผู้สอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ

โดยมีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เป็นการผสมผสานระหว่างการทำศิลปะ ปฏิบัติและการสร้างสรรค์งานผ่านแอปพลิเคชันซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางด้านศิลปะควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) **ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์** มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อวัสดุและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยกระตุ้น ได้แก่ นิทาน สื่อวีดิทัศน์ ภาพงานศิลปะจากศิลปิน และการสาธิตจากครูผู้สอนมาเป็นสิ่งกระตุ้นซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น

2) **ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล** เป็นการนำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติแบบดั้งเดิม มาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ขณะทำกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงศิลปะปฏิบัติ เป็นส่วนของการทำศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ

ช่วงที่ 2 ช่วงการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งาน เป็นส่วนของการนำผลงานศิลปะที่ผู้เรียนสร้างด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมในช่วงที่ 1 ไปต่อยอดโดยใช้แอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ Digital Collage, Photography และ Stop Motion เพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น

3) **ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ** เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้โดยนำความรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน รู้จักการสังเกต โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์ซึ่งมีการเสริมแรงผ่านเกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเกมการศึกษา เช่น การใช้ Wordwall, Blooket เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมระหว่างการเรียนรู้กิจกรรมมากยิ่งขึ้น

จากผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสามารถพัฒนาเป็นกิจกรรม

การเรียนรู้ 4 กิจกรรม โดยมีโครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ 1) แนวคิด 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) ประสบการณ์สำคัญ 4) สารการเรียนรู้ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้ 7) การวัดและประเมินผล และ 8) บันทึกหลังการจัดกิจกรรม โดยมีระยะเวลาในการจัดกิจกรรม กิจกรรมละ 2 คาบ คาบละ 60 นาที โดยมีรายละเอียด ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “สีสรรรษา” เป็นกิจกรรมเรียนรู้เรื่องแม่สี โดยได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะ ผู้เรียนจะได้สังเกตการใช้สีของศิลปิน ก่อนจะสร้างภาพถ่ายตนเองผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) คีธ แฮริง (Keith Haring) และมอนเดรียน (Piet Mondrain) ศิลปินที่มีการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ในสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นจึงสร้างสรรค์กรอบรูปด้วยสีสันต่าง ๆ ให้มีลักษณะเฉพาะตัว กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับแม่สีและการผสมสีแล้ว ยังเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการนำสีต่าง ๆ ไปใช้ในการสร้างงานศิลปะซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้ผู้เรียนต่อไป

กิจกรรมที่ 2 “Under Water World” เป็นกิจกรรมภาพพิมพ์ที่เด็กจะได้เรียนรู้และทดลองสร้างสรรค์ลวดลายด้วยวัสดุแม่พิมพ์ชนิดต่าง ๆ เช่น ฟองน้ำ ใบไม้ ผัก ผลไม้ หรืออวัยวะของร่างกาย เช่น มือ นิ้วมือ ให้เกิดเป็นลวดลายตามจินตนาการ ก่อนจะนำมาสร้างเป็นรูปสัตว์ทะเลที่มีลวดลายและสีสันสวยงามผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam จากนั้นจึงภาพนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเลด้วยเทคนิคการปะติดตามจินตนาการในลักษณะกลุ่ม กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ภาพแล้ว ผู้เรียนยังได้สังเกตลวดลายที่เกิดขึ้นจากการพิมพ์วัสดุและจากแอปพลิเคชันทำให้เห็นเป็นภาพที่แปลกตาและน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับผู้เรียนต่อไป

กิจกรรมที่ 3 “My Hero” เป็นกิจกรรมการประดิษฐ์ที่เด็กจะได้สร้างสรรค์หุ่นมือจากถุงกระดาษโดยใช้เทคนิคการปะ การฉีกและการตัดกระดาษเป็นรูปร่างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลมและตกแต่งด้วยวัสดุที่หลากหลาย เช่น กระดาษ ลูกปัด และไหมพรม เป็นต้น ก่อนจะนำมาสร้างเป็นภาพปะติด (Digital Collage) ผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos ได้ตามจินตนาการ กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประดิษฐ์และเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่างแล้ว ผู้เรียนยังสามารถสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ให้เป็นภาพในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้ผู้เรียนอีกด้วย

กิจกรรมที่ 4 “หนอนน้อยแปลงร่าง” เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปั้นดินเป็นรูปร่าง ต่าง ๆ แบบนูนต่ำในลักษณะ 2 มิติ ก่อนจะนำมาสร้างเป็น Stop Motion เกี่ยวกับวงจรชีวิตของผีเสื้อ ผ่านแอปพลิเคชัน Stop Motion Studio กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปั้นแล้ว ผู้เรียนยังได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยดินน้ำมันหรือวัสดุให้สามารถเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวได้ตามจินตนาการ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ให้กับผู้เรียน อีกทั้งยังได้ฝึกการถ่ายทอดและเชื่อมโยงเรื่องราว รวมถึงได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการทำงานกลุ่มอีกด้วย

ผลจากพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม ไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ซึ่งผลการตรวจการสอบคุณภาพ พบว่า ในแต่ละกิจกรรมมีผลการประเมินคุณภาพ 0.66 ขึ้นไป ซึ่งผ่านเกณฑ์คุณภาพมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง

3. สรุปผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

3.1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่พัฒนาขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2565 จำนวน 28 คน เป็นเพศชาย จำนวน 19 คน เพศหญิง จำนวน 9 คน ทั้งหมดมีอายุ 5 ปี จำนวน 28 คน

3.2 สรุปผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

ในภาพรวมของการจัดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมสีเส้นธรรมชาติ กิจกรรม Under Water World กิจกรรม My hero และกิจกรรมหนูน้อยแปลงร่าง พบว่า ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมด้านความกระตือรือร้น ผู้เรียนให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม มีส่วนร่วมกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะและอุปกรณ์เทคโนโลยี ส่วนพฤติกรรมในด้านความรับผิดชอบ ผู้เรียนทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย พฤติกรรมในด้านความอยากรู้อยากเห็น ผู้เรียนมีการซักถามครูผู้สอนในสิ่งที่สงสัย และพฤติกรรมในด้านความภาคภูมิใจ ผู้เรียนมีการชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อน ซึ่งการจัดกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 2 พบว่า ผู้เรียนบางส่วนมีอุปสรรคในการทำงานอยู่บ้าง เนื่องจากไม่คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะและกระบวนการจัดกิจกรรม แต่ในครั้งต่อ ๆ ไปผู้เรียนสามารถปรับตัวได้มากขึ้น ทำให้การทำกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 3 เป็นต้นไปค่อนข้างราบรื่นไม่พบปัญหาและอุปสรรค

3.3 สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ผลการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล เพื่อวัดพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ รวมทั้งสิ้น 4 กิจกรรม โดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความกระตือรือร้น ด้านความรับผิดชอบ ด้านความอยากรู้อยากเห็น และด้านความภาคภูมิใจ พบว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนมี

พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากที่สุด คือ กิจกรรมในสัปดาห์ที่ 4 กิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง

3.4 สรุปผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียน

การสัมภาษณ์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนเป็นรายบุคคล สามารถสรุปผลได้ดังนี้

ด้านทัศนคติที่มีต่อการทำกิจกรรมศิลปะ

1) ด้านความรู้สึกลที่มีต่อการทำกิจกรรมศิลปะ พบว่า ผู้เรียนทุกคนชอบกิจกรรมศิลปะ เพราะสนุกและมีความสุขทำเมื่อได้ทำกิจกรรม

ด้านการจัดกิจกรรม

1) กิจกรรมที่ผู้เรียนชื่นชอบมากที่สุด พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบกิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่างมากที่สุด

2) แอปพลิเคชันที่ชื่นชอบมากที่สุด พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบแอปพลิเคชัน Stop Motion Studio มากที่สุด

3) ความชื่นชอบระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะรูปแบบปกติกับการทำกิจกรรมศิลปะที่ใช้แอปพลิเคชัน พบว่า ผู้เรียนทุกคนชื่นชอบกิจกรรมศิลปะที่ใช้แอปพลิเคชัน เพราะ รู้สึกสนุกได้ใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีด้วยตัวเอง อีกทั้งยังได้ทำศิลปะต่างจากปกติที่เคยทำ

ด้านสื่อการเรียนสอน

1) สื่อที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุด พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชื่นชอบสื่อวีดิทัศน์หรือแอนิเมชันมากที่สุด

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

1) ความคิดเห็นเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่อยากให้จัดกิจกรรมการปั้น และใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio โดยเปลี่ยนเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับฮีโร่และเจ้าหญิง และผู้เรียนอยากให้จัดกิจกรรมการวาดภาพระบายสีเรื่องราวเกี่ยวกับฮีโร่และเจ้าหญิง และใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียน พบว่า กิจกรรมที่ผู้เรียนชื่นชอบและเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากที่สุด คือ กิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง

3.5 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับครูผู้สอน

จากการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถสรุปผลได้ว่า ครูผู้สอนมีระดับความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในด้านการจัด

กิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านสื่อการสอน ด้านพฤติกรรมนักเรียน และด้านการวัดและประเมินผลอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะให้มีเนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้น โดยอาจบูรณาการให้ครบทั้ง 4 สาระการเรียนรู้ ทั้งสาระเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างหลากหลายและครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย มีประเด็นในการอภิปราย 2 ประเด็นดังนี้

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย มีแนวทางการพัฒนามาจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียนปฐมวัย การเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และการบูรณาการศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยประกอบกับการสังเกตการสอนและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ด้าน เพื่อสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยชุดกิจกรรมนี้เป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นการพัฒนาผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลกับกระบวนการทางศิลปะที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงประสบการณ์ทางศิลปะและเกิดการพัฒนาทักษะในแบบองค์รวมทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งในบริบทของไทยและต่างประเทศ พบว่า การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลายและสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดประสบการณ์เรื่อง “ร่างกายของฉัน” เป็นกิจกรรมการปั้นดินน้ำมัน และใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ จากนั้นจึงใช้แอปพลิเคชัน Stop motion และนำภาพมาจัดเรียงเป็นวิดิทัศน์นันทนาการ จากการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กจากการปั้นดินน้ำมัน นอกจากนี้ได้ยังเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน อีกทั้งยังได้สร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ ตลอดจนการคิดแก้ปัญหาจากการทำงาน (อัครพล ไชย

โชค, 2562) สอดคล้องกับกิจกรรม Kaleido-Creations ของ St. Hilda's school ประเทศออสเตรเลียที่ได้จัดกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการทำงานทางศิลปะ ซึ่งเป็นกิจกรรมการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน และนำไปต่อยอดเป็นผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ได้ จากการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงรูปทรงเลขาคณิตเข้ากับศิลปะโดยใช้สี เส้น และองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งทำให้เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีรูปแบบที่แปลกใหม่และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (Ipad Art Room, 2022)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยขึ้น ผ่านหลักการจัดประสบการณ์ทางศิลปะ 4 หลักการ ดังนี้

1) ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นประสบการณ์ที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย โดยมีการชี้และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะผ่านการใช้สื่อวัสดุ สื่อของจริง เช่น นิทาน บัตรภาพ เป็นต้น รวมทั้งสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สื่อวิดีโอ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ มาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ โดยเน้นที่การสัมผัส การฟัง และการมองเห็น ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสหลาย ๆ ทาง เพื่อรับประสบการณ์ รับข้อมูล ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้หลายแง่มุม จนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน (จรัสลักษณ์ จีรวินุลย์, 2545) สอดคล้องกับ สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ (2560) ที่ระบุว่า ในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นควรเป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือกระทำสังเกต สำรวจ ทดลอง ค้นคว้าและค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสอย่างน้อย 3 ด้าน เพื่อกระตุ้นให้สมองทำงานหลายส่วนและสามารถจดจำสิ่งต่าง ๆ (สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทย, 2560)

2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences) เป็นประสบการณ์ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะที่เป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติในรูปแบบดั้งเดิม ได้แก่ การวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยได้ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย (อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2564) จากนั้นจึงนำมาต่อยอดด้วยการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการใช้งานบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กใช้กล้ามเนื้อได้อย่างอิสระ (Couse and Chen, 2010) อีกทั้งยังเป็นการขยายศักยภาพให้กับผู้เรียนในด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ทำให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและจินตนาการได้อย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น และได้เรียนรู้จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ สอดคล้องกับ นิยมล สุวรรณศรี และ เอื้ออารี ทองแก้ว จันทร (2559) ที่กล่าวว่า การทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบดั้งเดิมก็ยังมีสำคัญและเป็นกิจกรรมการ

พัฒนาหลัก ๆ ที่ขาดไม่ได้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนใช้อวัยวะร่างกาย เช่น ลำแขน ฝ่ามือ และอวัยวะอื่น ๆ ในทำงานร่วมกันซึ่งสื่อยุคใหม่จะสามารถเข้ามาเติมเต็มให้เกิดผลผลิตที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นได้

3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) เป็นประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและชื่นชมในงานศิลปะ โดยการนำเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับประสบการณ์และชีวิตประจำวันจากการใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ผ่านงานศิลปะของศิลปินหรือแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ ซึ่งการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยโดยทั่วไปยังมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเข้าสู่โลกศิลปะค่อนข้างน้อย ดังนั้น การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเชื่อมโยงให้ผู้เรียนสามารถเข้าสู่โลกศิลปะนั้น จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความชื่นชมในงานศิลปะทุกประเภท รวมถึงสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เกิดความสนใจ ความเข้าใจและสามารถตอบสนองต่องานศิลปะของผู้อื่นทั้งในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ (Eglington, 2003)

4) การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการเสริมแรงผ่านกิจกรรมหรือเกมที่สนุกสนานและจัดกิจกรรมให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความตั้งใจมากขึ้น สอดคล้องกับ วรณี ลิ้มอักษร (2551 อ้างถึงใน ศุภภกร ธีรมงคลจิต และ ฉัตรวรรณ วัฒนวรรณ, 2558) ได้เสนอวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนซึ่งอาจทำได้โดยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนานในบางบทเรียนครูผู้สอนอาจออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปของเกมทางการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป อีกทั้งยังมีการสนับสนุนจากครูผู้สอนเพื่อให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมาย

จากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำหลักการดังกล่าวมาพัฒนาเป็นแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งหมด 4 กิจกรรม โดยยึดตามหลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่ได้มีการกำหนดให้มีการจัดประสบการณ์การให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและครอบครัวพัฒนาการทุกด้าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการหรือทักษะความสามารถของผู้เรียนนั้นจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะไปสู่ขั้นต่อไป รวมถึงผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเนื่องจากสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จ เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง รวมไปถึงการเกิดสุนทรียภาพ (ณชนก หล่อสมบูรณ์ และ อภิชาติ พลประเสริฐ, 2563) โดยมีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อวัสดุและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยกระตุ้น ได้แก่ นิทาน สื่อ วิดีทัศน์ ภาพงานศิลปะจากศิลปิน รวมถึงการสาธิตจากครูผู้สอน 2) ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการนำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติแบบดั้งเดิมมาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นขณะทำกิจกรรม และ 3) ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ

เป็นกิจกรรมที่让孩子ได้ทบทวนความรู้โดยนำความรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการสังเกต โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ ทำให้เด็กเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์ ซึ่งมีการเสริมแรงผ่านเกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเกมการศึกษา เช่น การใช้ Wordwall, Blooket เป็นต้น

จากรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ข้างต้น จะเห็นได้ว่า ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีที่หลากหลายมาเป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การใช้แอปพลิเคชัน สื่อวิดีโอ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ ผ่านการใช้งานบนอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ผู้เรียนคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต มาผสมผสานกับกระบวนการทางศิลปะเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตามหลักการของ Eglington ซึ่งสอดคล้องกับ Urban (1991 อ้างถึงใน วาทีนิ บรรจง, 2557) กล่าวว่า เด็กทุกคนล้วนมีความต้องการแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจเพื่อเป็นแรงผลักดันในการสำรวจ การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดประสบการณ์ศิลปะต้องเปิดโอกาสให้เด็กคิดริเริ่มและสร้างสรรค์อย่างอิสระผ่านสื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่หลากหลาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิยมล สุวรรณศรี (2556) ที่ได้ทำการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4M โดยมีขั้นตอนการ คือ ขั้นเริ่มต้นเรียนรู้ ขั้นปฏิบัติการ ขั้นนำเสนอผลงาน ซึ่งมีการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการ เช่น สื่อมัลติมีเดีย สื่อวิดีโอและกล้องดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อเทคโนโลยีสามารถกระตุ้นความสนใจและสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสจากการใช้สื่อด้วยความอยากรู้อยากเห็น

2. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะทั้ง 4 กิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจมากกว่าร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะแต่ละด้าน สามารถอธิบายผลได้ดังนี้

1) ด้านความกระตือรือร้น ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นเมื่อได้รับการกระตุ้นด้วยการใช้สื่อที่หลากหลายทั้งสื่อวัสดุและสื่อเทคโนโลยี เช่น การใช้นิทาน การชมสื่อวิดีโอที่ประกอบการทำกิจกรรม การสาธิตจากครูผู้สอน รวมทั้งการชมภาพงานศิลปะผ่านเทคโนโลยี VR หรือ Virtual Exhibition ของพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นการเปิดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน สร้างความตื่นเต้น ทำ

ทลาย ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการทำกิจกรรมขั้นถัดไป (สังคม ทองมี, สัมภาษณ์, 2565) สอดคล้องกับ สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ (2557) ที่กล่าวถึงการใช้สื่อในรูปแบบที่หลากหลายที่เด็กชื่นชอบในการนำเข้าสู่บทเรียนจะสามารถกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำลายความสามารถ ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ และทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการสังเกตและพิจารณาอย่างละเอียด ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีส่วนร่วมในการสังเกต ให้ความสนใจและมีความกระตือรือร้นเมื่อทราบว่ากิจกรรมที่จะได้ทำในวันนี้คือกิจกรรมอะไร และเมื่อได้ชมตัวอย่างผลงานสำเร็จและชมภาพงานศิลปะจากศิลปินที่ใช้เทคนิคเช่นเดียวกับกิจกรรมที่จะทำ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้น ซึ่งในระหว่างการทำกิจกรรมนั้น เช่น กิจกรรมสีเส้นหยดน้ำ ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นและการแสดงพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ เช่น “ภาพนี้สวย อยากระบายสีให้ออกมาสวยเหมือนงานของศิลปิน” ซึ่งพฤติกรรมเชิงบวกเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสุขและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Eglinton (2003) กล่าวว่า แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นสามารถแสดงออกได้หลายรูปแบบ เช่น การแสดงแรงบันดาลใจ (Inspiration) การแสดงความกระตือรือร้น (Enthusiasm) และความตื่นตาตื่นใจ (Excitement)

2) ความรับผิดชอบ จากการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล พบว่า กิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2 ผู้เรียนทุกคนไม่สามารถทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดได้ แต่ไม่สามารถตีความได้ว่าผู้เรียนขาดความรับผิดชอบ เนื่องจากผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีความกระตือรือร้นและความพยายามในการทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเป้าหมายด้วยตนเอง แต่อาจเป็นเพราะผู้เรียนมีข้อจำกัดเรื่องความสามารถการใช้อุปกรณ์ศิลปะบางประเภท ส่งผลให้เป็นอุปสรรคต่อการทำงาน นักเรียนไม่สามารถถ่ายทอดจินตนาการได้อย่างเต็มที่และทำงานศิลปะไม่สำเร็จตามเวลาที่กำหนด แต่อย่างไรก็ตาม การทำกิจกรรมในครั้งถัดไปนักเรียนสามารถปรับตัว มีความคุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะและกระบวนการจัดกิจกรรมมากขึ้น ทำให้กิจกรรมค่อนข้างราบรื่น ไม่พบปัญหาและอุปสรรค ซึ่งผู้เรียนสามารถทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดได้ เช่น ในกิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง ที่นักเรียนสามารถทำงานศิลปะให้สำเร็จตามเป้าหมาย และมีความต้องการที่จะทำงานศิลปะให้เสร็จตามเวลาที่กำหนดเพื่อที่จะทำกิจกรรมในขั้นตอนถัดไปที่ต้องใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งานให้สามารถเคลื่อนไหวได้

ทั้งนี้ ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการทำงานที่เน้นกระบวนการกลุ่ม เป็นการใช้เทคโนโลยีที่ให้เด็กเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ซึ่งการจัดประสบการณ์ที่ให้เด็กได้ใช้เทคโนโลยีร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน หรือครู ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยลดปัญหาการแยกตัวของเด็กปฐมวัยในขณะที่กำลังใช้เทคโนโลยี (อัศพรพล ไชโยช, 2562) ซึ่งพฤติกรรมในด้านความรับผิดชอบของผู้เรียนจะแสดงให้เห็นได้ชัดจากกิจกรรมที่ต้องอาศัย

ความร่วมมือจากการทำงานกลุ่ม ผู้เรียนมีการช่วยเหลือกันเพื่อให้ผลงานเสร็จตามเป้าหมาย ดังที่ มาลี จูฑา (2542) กล่าวแรงจูงใจภายนอก คือ แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกตัวบุคคลซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคล แสดงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งแรงจูงใจภายนอกที่สำคัญ ได้แก่ การร่วมมือซึ่งทำให้บุคคลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ Kennedy (2009) ที่กล่าวว่า การทำกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นของตน ทำให้เด็กได้ฝึกจัดการความคิดของตน และมองเห็นมุมมองความคิดของคนอื่นที่แตกต่างและเรียนรู้ที่จะรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น นอกจากนี้การเสริมแรงด้วยคำชมจากครูผู้สอนและการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน การเพิ่มความท้าทายในการทำกิจกรรมโดยคำนึงถึงความยากง่ายเพื่อให้ตอบโต้กับผู้เรียนที่มีพัฒนาการที่แตกต่างถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมในด้านความรับผิดชอบการทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายได้ ดังที่ วรณี ลิ้มอักษร (2551) กล่าวว่า ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือให้นักเรียนได้ทำงานที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของตนเอง เพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในขั้นต้นก่อน ทั้งนี้จะเป็นการสร้างเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้น

3) ความอยากรู้อยากเห็น เมื่อผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นหลังจากที่ได้รับการกระตุ้นด้วยการใช้สื่อที่เทคโนโลยีแล้วนั้น เป็นผลทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นในลำดับถัดมา โดยครูผู้สอนมีการใช้คำถามในการกระตุ้นความคิดผู้เรียน เช่น “เด็ก ๆ ทราบหรือไม่ว่าลวดลายต่าง ๆ ที่เด็ก ๆ ได้ชม นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร” หรือ “เด็ก ๆ ทราบหรือไม่ว่าศิลปินมีวิธีการในการสร้างสรรค์งานอย่างไร” ในการตั้งคำถามกระตุ้นนั้นจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมความอยากรู้อยากเห็น และนำไปสู่การค้นหาคำตอบด้วยวิธีการซักถาม เช่น กิจกรรมสืบเสาะหา ผู้เรียนมีการซักถามและแสดงความคิดเห็น เช่น “ว้าว ภาพนี้สวย ศิลปินเขาทำยังไงให้ภาพมันส์แบบนี้” ดังนั้น ครูผู้สอนจึงมีบทบาทในการตั้งคำถามให้นักเรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบให้มากที่สุด เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเห็นและเกิดความสนใจ (วรณี ลิ้มอักษร, 2551) นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีการแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจเมื่อครูผู้สอนนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงการมีแรงจูงใจของผู้เรียน ดังที่ มาลี จูฑา (2542) และ Amabile (1996) ได้กล่าวสอดคล้องไปในทางเดียวกันว่า ความอยากรู้อยากเห็น เป็นหนึ่งในปัจจัยของการมีแรงจูงใจภายในและความสนใจของผู้เรียนนั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นของความต้องการที่อยากจะสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งทำให้บุคคลนั้นมีการค้นคว้าเพิ่มเติม ได้ถามหรือจ้องมอง

4) ความภาคภูมิใจ จากการจัดกิจกรรมพบว่า มีปัจจัยหลายด้านที่ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมในด้านความภาคภูมิใจ ทั้งจากการคัดสรรแอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับพัฒนาการและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกใช้เครื่องมือที่หลากหลาย มีความทันสมัย สามารถสร้างความตื่นเต้นและท้าทายให้กับผู้เรียน (อุไรवास อารงอรธ, สัมภาษณ์, 2565) โดยการพิจารณาเนื้อหาให้สอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้

ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (Mcmanis and Gunnewig, 2012) ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นสิ่งที่ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จตามเป้าหมายและนำไปสู่การเกิดความภาคภูมิใจ

การนำแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะมาเป็นสื่อกระตุ้นใช้ให้ผู้เรียนได้ชื่นชมงานศิลปะจากศิลปินที่มีรูปแบบและเทคนิคที่หลากหลาย ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการที่ผู้เรียนมีความพอใจและมีการแสดงความภาคภูมิใจเมื่อผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามความคิดและจินตนาการ เช่น “งานของหนูสวยเหมือนของศิลปินเลย” หรือการที่ผู้เรียนมีการแสดงความคิดเห็นและชื่นชมภาพผลงานจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ เช่น “ภาพนี้สวยจัง” หรือ “ลายนี้สวยมาก” รวมทั้งการให้กำลังใจเพื่อนในกลุ่ม เช่น “งานของเธอสวย งานของฉันทก็สวย เดี่ยวเอามาติดรวมกันมันก็จะสวยมาก” ซึ่งคำพูดเหล่านี้เป็นคำพูดในเชิงบวกที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีการชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อน ซึ่งถือเป็นการปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและความชื่นชมในงานศิลปะของผู้อื่น (Eglinton, 2003)

การจัดแสดงผลงานศิลปะของผู้เรียนที่เป็นในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ชื่นชมผลงานความสามารถของตนเองและเพื่อนในชั้นเรียนด้วยกัน ในขั้นตอนนี้จะนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมด้านความภาคภูมิใจเนื่องจากการจัดนิทรรศการทางศิลปะจากผลงานของเด็กเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ช่วยในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ด้านสังคม และด้านสติปัญญา และเป็นวิธีการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กในการแสดงผลงานทางศิลปะ ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจที่ผลงานของตนเองได้ถูกนำมาเผยแพร่ให้บุคคลอื่น (ปิ่นทอง นันทะลาด, 2560)

นอกจากนี้ยังมีการเสริมแรงบวกจากครูผู้สอนด้วยการกล่าวคำชมเชยเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน หรือการแสดงอาการดีใจ ตื่นเต้น เมื่อเห็นผลงานของตนเองอยู่บนหน้าจอ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงการเกิดความภาคภูมิใจของผู้เรียน โดยมีปัจจัยสำคัญ คือ ครูผู้สอนที่ต้องมีการชื่นชมผลงานโดยใช้จิตวิทยาและวาทศิลป์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเกิดกำลังใจในการสร้างสรรค์งานต่อไป (ทินกร บัวพล, สัมภาษณ์, 2565)

จากการนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการดิจิทัลไปทดลองใช้แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 4 ด้าน ซึ่งผู้วิจัยพบข้อสังเกตที่ได้จากการจัดกิจกรรม คือ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมมาเป็นอันดับแรก และเกิดความอยากรู้อยากเห็น มีการซักถามเกี่ยวกับรูปแบบงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่ มาเป็นอันดับที่ 2 และเมื่อผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและความอยากรู้อยากเห็นแล้วนั้น ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบที่จะทำผลงานศิลปะให้สำเร็จตามเป้าหมายตามมา และเมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จ ก็จะนำไปสู่การเกิดความภาคภูมิใจในที่สุด ซึ่งพฤติกรรมบ่งชี้ทั้ง 4 ด้าน ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของผู้ที่มีแรงจูงใจในการ

สร้างสรรค์ศิลปะ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภกร ธีรมงคลจิต (2558) ที่สรุปผลได้ว่า แรงจูงใจในการเรียนเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ อย่างกระตือรือร้น และเอาใจใส่ต่อการเรียนด้วยความเต็มใจนั้น ย่อมจะต้องอาศัยแรงจูงใจเป็นพื้นฐานที่สำคัญเสมอ แรงจูงใจจึงเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่มีเป้าหมายและทำให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่ โดยมีปัจจัยเสริมเข้ามาเกี่ยวข้อง ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทางด้านศิลปะให้กับผู้เรียน การมีพื้นที่ศิลปะที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจและแสดงออก การทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย (Relaxed Alertness) ไม่ตึงเครียด โดยการใช้เสียง เช่น การเปิดเพลงขณะทำกิจกรรม เป็นต้น (อินทิรา พรหมพันธุ์, สัมภาษณ์, 2565) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีอารมณ์ร่วมกับการทำกิจกรรม รวมถึงครูผู้สอนที่ต้องมีบุคลิกที่เป็นมิตร เข้าใจถึงความแตกต่างของผู้เรียน ดังนั้น เมื่อครูผู้สอนได้คำนึงถึงปัจจัยเสริมในด้านต่าง ๆ และมีความเข้าใจในเป้าหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการดิจิทัลแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับผู้เรียนในวัยนี้แล้ว ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความอยากรู้อยากเห็น ความรับผิดชอบ และความภาคภูมิใจได้อย่างครบถ้วน สอดคล้องกับ วรรณิ ลิ้มอักษร (2551) ที่กล่าวว่าการสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความอบอุ่น จะช่วยส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน

นอกจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 4 ด้านแล้ว แรงจูงใจยังสามารถประเมินได้จากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของผู้เรียน ซึ่งหากผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผู้เรียนก็จะให้ความร่วมมือกับการทำกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ที่กล่าวว่า ครูผู้สอนควรมีแนวทางการวัดและประเมินผล โดยการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน จากการที่ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ความท้าทาย มีความสนใจและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะและการใช้เทคโนโลยี ผู้เรียนมีความชื่นชอบและสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีอารมณ์ขัน สามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง และมีความภูมิใจในผลงานของตนเอง (จินตวีร์ คล้ายสังข์, สัมภาษณ์, 2565; ทินกร บัวพูล, สัมภาษณ์, 2565; ศศิลักษณ์ ขยันกิจ, สัมภาษณ์, 2565; สังคม ทองมี, สัมภาษณ์, 2565; อุไรवास อารงอรธ, สัมภาษณ์, 2565) ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมการตอบสนองของการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของผู้เรียนตามเกณฑ์การประเมินของ Schlechty (2011) ว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมที่จัดขึ้นในระดับใด ซึ่งพบว่า ผู้เรียนทุกคนที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลมีพฤติกรรมตอบสนองอยู่ในระดับที่ 4 การปฏิบัติตามเป้าหมาย คือ ผู้เรียนทุกคนมีความพยายามที่ชัดเจน มุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จเมื่อได้รับการกระตุ้นด้วยแรงจูงใจภายนอก ซึ่งก็คือการใช้สื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ และผู้เรียนบางส่วนแสดงพฤติกรรมตอบสนองอยู่ในระดับที่ 5 ระดับการมีส่วนร่วม คือ ผู้เรียนมีความ

พยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้ โดยไม่ได้รู้สึกว่าคุณถูกบังคับ

ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการตอบสนองอยู่ในระดับที่ 4 การปฏิบัติตามเป้าหมาย พบว่า ในขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น มีการใช้สื่อที่หลากหลาย โดยเฉพาะการใช้สื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แอปพลิเคชัน แอนิเมชัน สื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม ภาพงานศิลปะจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์และเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นสื่อที่ทันสมัยสามารถนำเสนอได้ทั้งรูปภาพและเสียงประกอบซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัยที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้จากการได้ลงมือกระทำผ่านประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ (มานิตา ลิโทสวัสดิ์ อรรถนุพรรณ และอรกานต์ เพชรคุ้ม, 2558) สื่อเทคโนโลยีดังกล่าวช่วยสร้างความสนใจต่อเนื้อหาให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและแปลกใหม่ ทำให้เกิดความกระตือรือร้น อยากร่วมกิจกรรมและอยากทำงานให้สำเร็จ สังเกตได้จากขณะร่วมกิจกรรมผู้เรียนมีตั้งใจและมีความสนใจในการร่วมกิจกรรมเมื่อครูผู้สอนได้นำเสนอบทเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ ที่ผู้เรียนพูดคำว่า “สนุก” อยู่หลายครั้ง สอดคล้องกับ อัครพล ไชยโชค (2562) กล่าวว่า การนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กอย่างเหมาะสม จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ เพลิดเพลินกับการใช้เทคโนโลยีที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความสุขในการปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งเป็นปัจจัยเหล่านี้จึงเป็นแรงกระตุ้นที่ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย ทั้งนี้การที่ผู้เรียนมีพฤติกรรมการตอบสนองในระดับที่ 4 จึงอยู่ในระดับที่บรรลุตามเป้าหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ สามารถสร้างสรรค์และถ่ายทอดความคิด จินตนาการผ่านผลงานศิลปะได้ หลังจากที่ได้รับการกระตุ้นด้วยการใช้สื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ

พฤติกรรมการตอบสนองในระดับที่ 5 ระดับการมีส่วนร่วม ผู้เรียนมีความพยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้โดยไม่ได้รู้สึกว่าคุณถูกบังคับ ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยที่พบว่า ขึ้นสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนให้ความสนใจ ตื่นเต้น โดยสังเกตได้พฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงที่มีการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งาน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และอยากรู้อยากเห็น อยากร่วมมีส่วนร่วมในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ โดยมีการซักถามถึงขั้นตอนที่ต้องใช้แอปพลิเคชันในการต่อยอดผลงานการวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ ผู้เรียนมีการตกแต่งผลงานเพิ่มเติมด้วยเทคนิคต่าง ๆ ให้มีความแปลกใหม่นอกจากขั้นตอนที่กำหนด ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณผลงานที่ตนเองได้ทำขึ้นในช่วงแรกนั้นสามารถต่อยอดและทำให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่แตกต่างไปจากเดิมได้ เช่น การปั้นและนำดินน้ำมันมาทำให้สามารถขยับหรือเคลื่อนที่ได้ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกแปลกใหม่และท้าทายมากยิ่งขึ้น ซึ่งถือเป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะได้ด้วยวิธีใหม่ ๆ และสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะแบบดั้งเดิมให้มีรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลายได้ (The Art of Education University, 2019) โดยครูผู้สอน

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ซึ่งเป็นอุปกรณ์ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่าย เหมาะสมกับพัฒนาการและการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่มีหน้าจอเป็นระบบสัมผัส (Touch screen) ซึ่งเหมาะต่อการใช้งานในเด็กเล็กมากกว่าการใช้เมาส์ในคอมพิวเตอร์ (มานิตา ลีโทวลิต อรรถนุพรรณ และ อรกานต์ เพชรคุ้ม, 2558) รวมถึงการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการโดยไม่ขึ้นกับทักษะดั้งเดิม ทำให้ผู้เรียนอยากทดลองทำไปเรื่อย ๆ จนได้ผลลัพธ์ที่พึงพอใจ แต่อย่างไรก็ตาม ยังพบว่าผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถแสดงพฤติกรรมการตอบสนองในระดับที่ 5 นี้ได้ เนื่องจากมีปัจจัยในเรื่องของความชอบและความถนัดของผู้เรียนเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมในขณะร่วมกิจกรรม ประกอบกับการสอบถาม พูดคุยกับผู้เรียนและอาจารย์ประจำชั้น

ดังนั้น ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยจึงมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้กับการจัดประสบการณ์ศิลปะ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งมีความสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มีการสนับสนุนให้ทุกสถาบันการศึกษานำเทคโนโลยีมาใช้และบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) โดยชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีจุดเด่นในเรื่องของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยมาบูรณาการกับการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย โดยเน้นที่การนำแอปพลิเคชันที่ผู้วิจัยได้คิดสรรหามีความเหมาะสมกับการใช้งานสำหรับครูผู้สอนและผู้เรียนที่มีอายุ 4 ขึ้นไป สามารถใช้งานได้ง่าย ไม่ซับซ้อนมาผสมผสานเข้ากับกระบวนการทางศิลปะที่ครอบคลุมกิจกรรมศิลปะทั้ง 5 ประเภท ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะควบคู่ไปกับการมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม ชุดกิจกรรมนี้ยังพบข้อจำกัดสำหรับโรงเรียนที่ไม่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีหรืออุปกรณ์ที่ไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนโดยใช้เพียงอุปกรณ์พื้นฐาน เช่น สมาร์ทโฟน ในการจัดกิจกรรมในลักษณะกลุ่มและสามารถลดสัดส่วนของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมศิลปะได้ตามความเหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน พัฒนาการตามวัยและประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อที่ศิลปะจะได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็ก (Eglinton, 2003) และส่งผลให้ผู้เรียนการเกิดแรงบันดาลใจ และนำไปสู่การเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการตลอดจนการวางรากฐานความสนใจในศิลปะสืบต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยน-ลดระยะเวลา ขั้นตอน จำนวนครั้งและสัดส่วนของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของการนำไปใช้ได้ตามความเหมาะสม

1.2 ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายสัปดาห์ตามที่ทางโรงเรียนกำหนด โดยบูรณาการให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ 4 สาระ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้แก่ 1) เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก 2) เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก 3) ธรรมชาติรอบตัว และ 4) สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

1.3 ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจเป้าหมายของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และควรศึกษากระบวนการจัดกิจกรรม การใช้ อุปกรณ์เทคโนโลยีและแอปพลิเคชันต่าง ๆ ก่อนการนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.4 ในกรณีของโรงเรียนที่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ครบตามจำนวนของผู้เรียน ครูผู้สอนสามารถใช้เพียงอุปกรณ์พื้นฐาน เช่น สมาร์ทโฟน ในการจัดกิจกรรมในลักษณะกลุ่มได้ โดยสามารถปรับให้เข้ากับบริบทของโรงเรียน

1.5 เนื่องจากการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลต้องมีการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี จึงจำเป็นต้องมีครูผู้สอนหรือบุคลากรให้เพียงพอต่อการดูแลและให้คำแนะนำผู้เรียนในระหว่างการทำกิจกรรมอย่างใกล้ชิด

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อนำไปปรับใช้ในโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน

2.2 ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำไปใช้ในการเสริมสร้างพฤติกรรมด้านอื่น ๆ ของเด็กปฐมวัย ตามบริบทของสภาพปัญหาหรือตามบริบทของโรงเรียน

2.3 ควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ เช่น การจัดประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และภาษา เป็นต้น เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย





รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมื่อวิจัยระยะที่ 1

- | | |
|---|--|
| 1) รองศาสตราจารย์ ดร.รัศมี ตันเจริญ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
บ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร | อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิกันญา เียนเอง | อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมื่อวิจัยระยะที่ 2

- | | |
|---|---|
| 1) รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย |
| 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ | อาจารย์ประจำสาขาศิลปศึกษา
ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิป สมาหิโต | อาจารย์ประจำสาขาวิชาปฐมวัยศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |



ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายนามผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์

ครูปฐมวัย

1. อาจารย์ลักษณ์ ฤทธาคนี
ครูวิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อนุกุล)
2. อาจารย์ศศิพัชร เกิดลาภผล
ครูปฐมวัย โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย

1. อาจารย์กนกศักดิ์ โกศลศักดิ์
อาจารย์ผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ระดับปฐมวัย โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2. อาจารย์อรรณณ สังข์เศรษฐ์
อาจารย์ผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ระดับปฐมวัย โรงเรียนศรีสว่างวงศ์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทินกร บัวพูล
อดีตผู้อำนวยการและอาจารย์ประจำกลุ่มสาระศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
2. ดร.สังคม ทองมี
ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษ ด้านทัศนศิลป์ สพฐ.
ศูนย์ศิลป์สิรินธร จ.เลย

ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย

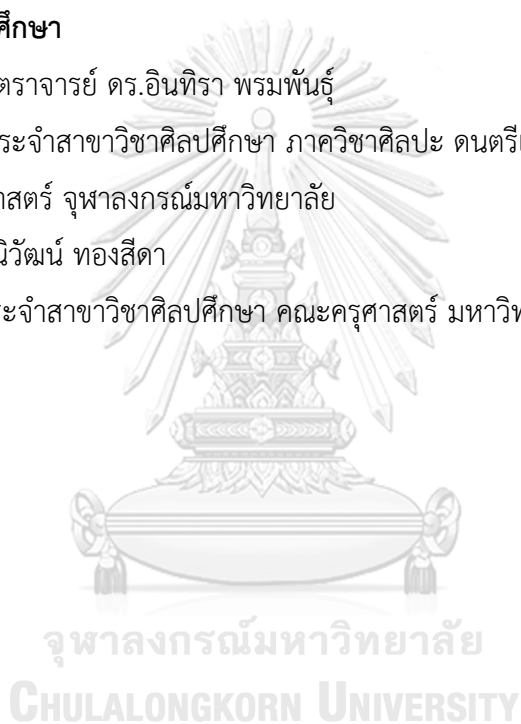
1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิลักษณ์ ขยันกิจ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.อุไรवास อารงอรธ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

1. ศาสตราจารย์ ดร.จันทวีร์ คล้ายสังข์
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.ปิยานี จิตรเจริญ
อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์อนิวัฒน์ ทองสีดา
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



	<p style="text-align: center;">ภาคผนวก ค เครื่องมือการวิจัย</p>
<p>ดิจิทัล</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. แบบสังเกตการสอนในชั้นเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยี 2. แบบสัมภาษณ์ครูปฐมวัย 3. แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์)
<p>ที่สอนในระดับปฐมวัย</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก 5. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย 6. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 7. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา 8. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน 9. แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจสำหรับนักเรียน 10. แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับครูผู้สอน

แบบสังเกตการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

2. แบบสังเกตการเรียนการสอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเกตรูปแบบ ลักษณะการจัดการเรียนการสอน สื่อเทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้ และแนวทางการใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการสังเกต

ตอนที่ 2 แบบสังเกตการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
โดยแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านเทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน

ด้านที่ 3 ด้านลักษณะขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านที่ 4 ด้านพฤติกรรมนักเรียน

ด้านที่ 5 ด้านการประเมินผล

ด้านที่ 6 ข้อสังเกตอื่น ๆ

หมายเหตุ

แบบสังเกตนี้ผู้วิจัยเป็นผู้บันทึก และสังเกตการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยดำเนินการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม



ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการสังเกต

ชื่อผู้บันทึก.....วันที่.....เวลา.....
โรงเรียน.....ระดับชั้น.....จำนวนนักเรียน.....คน
กิจกรรม.....หน่วยการเรียนรู้.....
ผู้สอน.....

แผนผังห้องเรียน



1. สภาพแวดล้อมในชั้นเรียน

1.1 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ

.....

.....

.....

.....

1.2 สภาพแวดล้อมทางจิตภาพ

.....

.....

.....

.....



เลขที่เอกสาร : ๔๘๘๖๘
 วันที่รับขอ : 22 มี.ค. 2565
 วันที่ออก : 70 ม.ค. 2566

ตอนที่ 2 แบบสังเกตการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

1. ด้านการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

1.1 แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยี

.....

.....

.....

2. ด้านเทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน

2.1 สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

2.2 ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยี

.....

.....

.....

3. ด้านลักษณะขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

.....

.....

.....

3.2 ขั้นสอน

.....

.....



เลขที่เอกสาร : 289/94
วันที่พิมพ์ : ๑๖ ธ.ค. ๒๕๖๓
พิมพ์ครั้งที่ : ๒๐ (๒๕. ๒๕๖๖)

3.3 ขั้นสรุป

.....

.....

.....

4. ด้านพฤติกรรมนักเรียน

4.1 พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี (ทักษะด้านความพิวเตอร์ทั่วไป เช่น ความสามารถ ความคล่องแคล่วในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี)

.....

.....

.....

4.2 พฤติกรรมของนักเรียนในขณะร่วมกิจกรรม (ความพึงพอใจ ความกระตือรือร้น และแรงจูงใจในขณะร่วมกิจกรรม)

.....

.....

.....

5. ด้านการประเมินผล

5.1 วิธีประเมินผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

6. ข้อสังเกตอื่น ๆ (เช่น ปัญหาและข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย)

.....

.....

.....



เลขที่ใบตรวจ	285/64
วันที่ตรวจ	28 ม.ค. 2564
วันตรวจ	28 ม.ค. 2564

ลงชื่อ..... (ผู้บันทึก)

(.....)

วันที่.....เดือน.....



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับครูปฐมวัย

เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับครูปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้าน การจัดประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

หมายเหตุ

1. ผู้สัมภาษณ์ขออนุญาต บันทึกเทปและถ่ายภาพขณะสัมภาษณ์ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูล ตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด
2. ผู้สัมภาษณ์อาจจะขอปรับเปลี่ยนประเด็นคำถามตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงยึดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ตามกรอบคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 3 อายุประมาณ 5-6 ปี

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ และบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และ



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่บอกรับ	21 ธ.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 ธ.ค. 2566

แบบสัมภาษณ์สำหรับครูปฐมวัย

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา ☐ อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

สาขาที่จบการศึกษา.....

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ด้านแนวคิด

1. ในทรรศนะของท่าน การจัดกิจกรรมศิลปะสามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในด้านใดได้บ้าง (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ) เพราะเหตุใด

2. ท่านคิดว่าเทคโนโลยี มีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้หรือไม่ อย่างไรบ้าง

ด้านจุดประสงค์

3. ในทรรศนะของท่าน เป้าหมายหลักในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยคืออะไร และท่านคิดว่าสามารถใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมเป้าหมายดังกล่าวได้หรือไม่

4. ท่านมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไร

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

5. ท่านคิดว่าปัจจัยสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยประกอบด้วยอะไรบ้าง

6. นอกเหนือจากกิจกรรมวาดเส้น ระบายสี ภาพพิมพ์ การปั้น และการประดิษฐ์แล้ว ท่านคิดว่ามีกิจกรรมศิลปะรูปแบบอื่นที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยหรือไม่



7. ท่านมีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมศิลปะอย่างไรให้มีความน่าสนใจและสามารถเสริมสร้างให้เด็กปฐมวัยมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

8. ปัจจุบันท่านมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะบ้างหรือไม่ หากมีท่านใช้ในรูปแบบไหน โปรดยกตัวอย่าง

9. หากต้องการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ท่านคิดว่าสามารถจัดเป็นกิจกรรมรูปแบบใดได้บ้าง

ด้านสื่อการเรียนรู้

10. ท่านมีการใช้สื่อในลักษณะใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ด้านการวัดประเมินผล

11. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

12. ท่านคิดว่ามีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ลงชื่อ..... (ผู้รับการสัมภาษณ์)

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย

เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย”

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับครูผู้สอนวิชาวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นในด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

หมายเหตุ

1. ผู้สัมภาษณ์ขออนุญาต บันทึกเทปและถ่ายภาพขณะสัมภาษณ์ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด
2. ผู้สัมภาษณ์อาจจะขอปรับเปลี่ยนประเด็นคำถามตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงยึดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ตามกรอบคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 3 อายุประมาณ 5-6 ปี

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ และบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา ☐ อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

สาขาที่จบการศึกษา.....

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ด้านแนวคิด

1. ในทรรศนะของท่าน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) สามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในด้านใดได้บ้าง (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ) เพราะเหตุใด

2. ท่านคิดว่าเทคโนโลยีสามารถบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะในระดับปฐมวัยได้หรือไม่ อย่างไร

3. เทคโนโลยีสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อย่างไรบ้าง

ด้านจุดประสงค์

4. ในทรรศนะของท่าน เป้าหมายหลักในการเรียนรู้เทคโนโลยีในระดับปฐมวัยคืออะไร

5. ท่านมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) สำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไร



ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

6. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเคยจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่บูรณาการศิลปะหรือไม่ อย่างไร

7. หากต้องการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่บูรณาการเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะควรจัดกิจกรรมในลักษณะใด

8. ท่านคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้เทคโนโลยีของเด็กปฐมวัยควรใช้เวลาในการทำกิจกรรมนานเท่าใด เพราะเหตุใด

9. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเห็นว่าการใช้เทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัยมีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร และมีปัจจัยใดบ้างที่ควรคำนึงถึง

ด้านสื่อการเรียนรู้

10. เทคโนโลยีในลักษณะใดบ้างที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนระดับปฐมวัยเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

11. ในทัศนะของท่านสื่อเทคโนโลยีแบบใดบ้างที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (เช่น AR, VR, Animation, Website, Application, Interactive Book)

ด้านการวัดประเมินผล

12. กิจกรรมการเรียนรู้เทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

13. ท่านคิดว่ามีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการการเรียนรู้เทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ลงชื่อ..... (ผู้รับการสัมภาษณ์)

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะเด็ก
เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะเด็ก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

หมายเหตุ

1. ผู้สัมภาษณ์ขออนุญาต บันทึกเทปและถ่ายภาพขณะสัมภาษณ์ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด
2. ผู้สัมภาษณ์อาจจะขอปรับเปลี่ยนประเด็นคำถามตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงยึดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ตามกรอบคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 3 อายุประมาณ 5-6 ปี

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ และบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่เก็บข้อมูล	21 ม.ค. 2565
วันพินิจ	20 ม.ค. 2566

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนศิลปะเด็ก

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา ☐ อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

สาขาที่จบการศึกษา.....

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ด้านแนวคิด

1. ในทรรศนะของท่าน การจัดกิจกรรมศิลปะสามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในด้านใดได้บ้าง (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ) เพราะเหตุใด

2. ท่านคิดว่าเทคโนโลยี มีบทบาทในการเสริมสร้างพัฒนาการเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อย่างไรบ้าง

ด้านจุดประสงค์

3. ในทรรศนะของท่าน เป้าหมายหลักในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยคืออะไร และท่านคิดว่าสามารถใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมเป้าหมายดังกล่าวได้หรือไม่

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

4. . ท่านมีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมศิลปะอย่างไรให้มีความน่าสนใจและสามารถเสริมสร้างให้เด็กปฐมวัยมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

5. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเคยจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีหรือไม่ อย่างไร



เลขที่เอกสาร	280/64
วันที่รับรอง	21 มี.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 มี.ค. 2566

6. ท่านคิดว่า การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะ มีผลต่อแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยหรือไม่ อย่างไร

7. ในทัศนะของท่าน บรรยากาศในการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยควรมีลักษณะอย่างไร

8. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยมีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร

ด้านสื่อการเรียนรู้

9. ปัจจุบันท่านมีการใช้สื่อลักษณะใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ

10. ในทัศนะของท่าน สื่อเทคโนโลยีแบบใดบ้างที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (เช่น AR, VR, Animation, Website, Application, Interactive Book)

ด้านการวัดประเมินผล

11. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

12. ท่านคิดว่า มีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



เลขที่เอกสาร	230/64
วันที่รับเรื่อง	21 ธ.ค. 2565
วันออกสาคู	23 ธ.ค. 2565

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ลงชื่อ..... (ผู้รับการสัมภาษณ์)

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

หมายเหตุ

1. ผู้สัมภาษณ์ขออนุญาต บันทึกเทปและถ่ายภาพขณะสัมภาษณ์ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด

2. ผู้สัมภาษณ์อาจจะขอปรับเปลี่ยนประเด็นคำถามตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงยึดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ตามกรอบคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 3 อายุประมาณ 5-6 ปี

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ และบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจในสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น



เลขที่โครงการ	292/64
วันที่รับรอง	21 ส.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 ส.ค. 2566

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา ☐ อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

สาขาที่จบการศึกษา.....

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ด้านแนวคิด

1. ในทัศนะของท่าน เทคโนโลยีสามารถเสริมสร้างพัฒนาการ (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ) ของเด็กปฐมวัยในด้านใดได้บ้าง เพราะเหตุใด
2. การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในเด็กปฐมวัยมีปัจจัยใดบ้างที่ควรคำนึงถึง
3. เทคโนโลยีสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อย่างไรบ้าง
4. ท่านคิดว่าเทคโนโลยีสามารถบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะในระดับปฐมวัยได้หรือไม่ อย่างไร

ด้านจุดประสงค์

5. ในทัศนะของท่าน เป้าหมายหลักในการเรียนรู้เทคโนโลยีในระดับปฐมวัยคืออะไร

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

6. ในการบูรณาการเทคโนโลยีกับกิจกรรมศิลปะระดับปฐมวัยควรดำเนินการอย่างไรจึงจะน่าสนใจและเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน



ด้านสื่อการเรียนรู้

7. ท่านคิดว่ามีสื่อเทคโนโลยีใดบ้างที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โปรดยกตัวอย่าง

8. ในทัศนะของท่านสื่อเทคโนโลยีแบบใดบ้างที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (เช่น AR, VR, Animation, Website, Application, Interactive Book)

ด้านการวัดประเมินผล

9. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

10. ท่านคิดว่ามีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการการเรียนรู้เทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



เลขที่โครงการ	280/64
วันรับของ	21.ม.ค.2565
วันหมดอายุ	20.ม.ก. 2566

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ลงชื่อ..... (ผู้รับการสัมภาษณ์)
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย
เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยในด้านการจัดประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล โดย แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

หมายเหตุ

1. ผู้สัมภาษณ์ขออนุญาต บันทึกเทปและถ่ายภาพขณะสัมภาษณ์ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด
2. ผู้สัมภาษณ์อาจจะขอปรับเปลี่ยนประเด็นคำถามตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงยึดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ตามกรอบคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 3 อายุประมาณ 5-6 ปี

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ และบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจในสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น



เลขที่โครงการ	289/64
วันที่บอกรับ	21 มี.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 มี.ค. 2566

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา ☐ อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

สาขาที่จบการศึกษา.....

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ด้านแนวคิด

1. ในทรรศนะของท่าน การจัดกิจกรรมศิลปะสามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในด้านใดได้บ้าง (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ) อย่างไร

2. ท่านคิดว่าเทคโนโลยี มีบทบาทในการเสริมสร้างพัฒนาการเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อย่างไรบ้าง

ด้านจุดประสงค์

3. ในทรรศนะของท่าน เป้าหมายหลักในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยคืออะไร และท่านคิดว่าเทคโนโลยีสามารถส่งเสริมเป้าหมายดังกล่าวได้อย่างไร

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

4. นอกเหนือจากกิจกรรมวาดเส้น ระบายสี ภาพพิมพ์ การปั้น และการประดิษฐ์แล้ว ท่านคิดว่ามีกิจกรรมศิลปะรูปแบบอื่นที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยหรือไม่



เลขที่โครงการ	280/61
วันที่รับรอง	21 มี.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 มี.ค. 2566

5. สำหรับกระบวนการจัดประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย 1. ประสบการณ์สุนทรีย์ เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายฝึกทักษะด้านการสังเกตอย่างละเอียด 2. ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้เรียนรู้ ค้นพบและส่งเสริมจินตนาการ และ 3. การเข้าสู่โลกศิลปะ เป็นประสบการณ์ที่สร้างเพื่อให้เด็กมีความเข้าใจและชื่นชมในงานศิลป์โดยใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ท่านคิดว่าประสบการณ์ทั้ง 3 กระบวนการนั้นมีครอบคลุมหรือไม่ และควรเพิ่มเติมประสบการณ์ด้านใดอีกหรือไม่

6. ท่านมีแนวทางในการบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ (ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัส)

7. ท่านมีแนวทางในการใช้เทคโนโลยีอย่างไรเพื่อเสริมสร้างจินตนาการและกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะ

8. ท่านมีแนวทางในการบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าสู่โลกศิลปะ รวมถึงรู้จักและชื่นชมงานศิลปะด้วย

9. ท่านคิดว่าเทคโนโลยีสามารถนำมาใช้ในการเสริมแรงเพื่อให้ผู้เรียนในระดับปฐมวัยเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างไรได้บ้าง

10. การบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดกิจกรรมศิลปะมีปัจจัยใดบ้างที่ควรคำนึงถึง

ด้านสื่อการเรียนรู้

11. เทคโนโลยีในลักษณะใดบ้างที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนระดับปฐมวัยเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โปรดยกตัวอย่าง

12. ในทัศนะของท่านสื่อเทคโนโลยีแบบใดบ้างที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (เช่น AR, VR, Animation, Website, Application, Interactive Book)

ด้านการวัดประเมินผล

13. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีเกณฑ์การประเมินผลอย่างไร

14. นอกจาก ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ ท่านคิดว่ามีพฤติกรรมใดอีกบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



เลขที่โครงการ	290/64
วันที่รับรอง	21 มี.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 มี.ค. 2566

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะเด็ก
เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะเด็ก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

หมายเหตุ

1. ผู้สัมภาษณ์ขออนุญาต บันทึกเทปและถ่ายภาพขณะสัมภาษณ์ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่างภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด
2. ผู้สัมภาษณ์อาจจะขอปรับเปลี่ยนประเด็นคำถามตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงยึดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ตามกรอบคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 3 อายุประมาณ 5-6 ปี

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ และบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจในสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่เก็บข้อมูล	21 ม.ค. 2565
วันพินิจ	20 ม.ค. 2566

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนศิลปะเด็ก

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. การดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....

สถานที่.....

2. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วุฒิการศึกษา ☐ อนุปริญญาหรือเทียบเท่า ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

สาขาที่จบการศึกษา.....

อาชีพ.....ตำแหน่ง.....ประสบการณ์การทำงาน.....ปี

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามสัมภาษณ์

ด้านแนวคิด

1. ในทัศนะของท่าน การจัดกิจกรรมศิลปะสามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในด้านใดได้บ้าง (ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจ) เพราะเหตุใด

2. ท่านคิดว่าเทคโนโลยี มีบทบาทในการเสริมสร้างพัฒนาการเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อย่างไรบ้าง

ด้านจุดประสงค์

3. ในทัศนะของท่าน เป้าหมายหลักในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยคืออะไร และท่านคิดว่าสามารถใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมเป้าหมายดังกล่าวได้หรือไม่

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

4. . ท่านมีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมศิลปะอย่างไรให้มีความน่าสนใจและสามารถเสริมสร้างให้เด็กปฐมวัยมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

5. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเคยจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีหรือไม่ อย่างไร



เลขที่เอกสาร	280/64
วันที่รับรอง	21 มี.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 มี.ค. 2566

6. ท่านคิดว่า การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะ มีผลต่อแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยหรือไม่ อย่างไร

7. ในทัศนะของท่าน บรรยากาศในการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยควรมีลักษณะอย่างไร

8. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยมีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร

ด้านสื่อการเรียนรู้

9. ปัจจุบันท่านมีการใช้สื่อลักษณะใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ

10. ในทัศนะของท่าน สื่อเทคโนโลยีแบบใดบ้างที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (เช่น AR, VR, Animation, Website, Application, Interactive Book)

ด้านการวัดประเมินผล

11. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

12. ท่านคิดว่า มีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



เลขที่เอกสาร	230/64
วันที่รับเรื่อง	21 ธ.ค. 2565
วันออกสาคู	23 ธ.ค. 2565

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ลงชื่อ..... (ผู้รับการสัมภาษณ์)

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

คำชี้แจง

1. แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นเครื่องมือสำหรับสังเกตผู้เรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จากหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 ความกระตือรือร้น ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบ ด้านที่ 3 ความอยากรู้อยากเห็น ด้านที่ 4 ความภาคภูมิใจ และมีคำอธิบายรายละเอียดของพฤติกรรมดังตาราง
2. โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมเมื่อพบพฤติกรรมตามที่ระบุรายละเอียดไว้ หากพบพฤติกรรมอื่น ให้ระบุไว้ที่ช่องหมายเหตุ

แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ

นิยามแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ /ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมที่คาดหวัง
1. ความกระตือรือร้น หมายถึง ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียน มีการวางแผนในการทำงาน ศิลปะที่ได้รับมอบหมายอย่างมีจุดหมาย ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ และเปลี่ยนแปลงใหม่	มฐ.4: ชื่นชมและแสดงออกทำงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว ดบข.4.1: สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว 4.1.1 สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	1. แสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2. มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการทำกิจกรรมศิลปะ

คณะกรรมการวิจัยในชั้นเรียน
โรงเรียนบ้านบึงหว้า
โรงเรียนบ้านบึงหว้า
โรงเรียนบ้านบึงหว้า

เลขที่โครงการ 280/64
วันที่รับรอง 26 ก.ค. 2565
วันหมดอายุ 25 ก.ค. 2566

แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ต่อ)

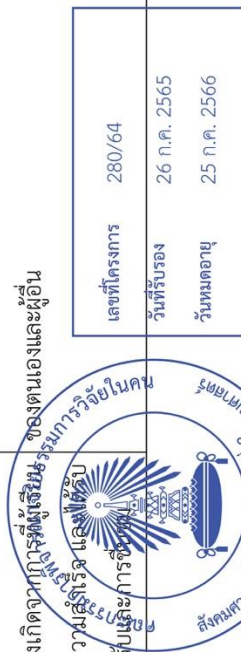
นิยามแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมที่คาดหวัง
	มฐ.12 : มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย คพข.12.1: มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 12.1.2 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	1. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่เหมาะสมตามช่วงวัย
2. ความรับผิดชอบ หมายถึง การรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย และมีความมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จตามที่กำหนด	มฐ.5: มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม คพข.5.4: มีความรับผิดชอบ 5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	1. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง 2. ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย 3. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด
3. ความอยากรู้อยากเห็น หมายถึง การที่ผู้เรียนมีความสนใจเพิ่มเติม มีการซักถามในสิ่งที่สนใจ ซึ่งเกิดจากความสนใจของผู้เรียนมีประสบการณ์ที่แปลกใหม่	มฐ.3: มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข คพข.3.2: มีความรู้สึที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.1 กล่าวกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตาม	1. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอที่เรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่รับรอง	26 ก.ค. 2565
วันหมดอายุ	25 ก.ค. 2566

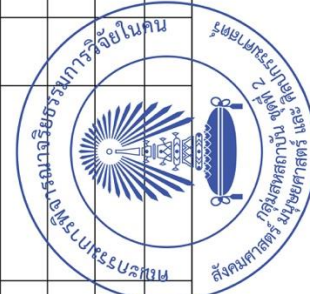
แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ต่อ)

นิยามแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมที่คาดหวัง
	มฐ.12: มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย ตบข.12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ 12.2.1 มีวินัยในตนเองของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง	1. ค้นหาคำตอบจากสิ่งที่ยังสงสัยด้วยการถาม
4. ความภาคภูมิใจ หมายถึง การที่ผู้เรียน เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำงานศิลปะสำเร็จ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับและชื่นชม	มฐ.3 : มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ตบข.3.2: มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น	1. แสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเอง 2. แสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่น

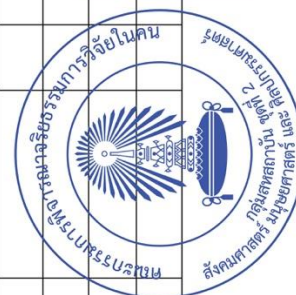


ชื่อ-นามสกุล	รายการพฤติกรรม					หมายเหตุ
	ความกระตือรือร้น	ความรับผิดชอบ	ความอยากรู้อยากเห็น	ความภาคภูมิใจ		
ชื่อ-นามสกุล	จัดตั้งและดูแลรักษา	ดำเนินการตามแผนงาน	ปฏิบัติตามระเบียบ	ปฏิบัติตามระเบียบ		
	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา		
	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน		
	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา		
	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน		
	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา		
	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน		
	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา		
	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน		
	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา		
	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน	ดำเนินการตามแผนงาน		
	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา	ดูแลรักษา		
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						

เลขที่โครงการ 280/64
 วันที่รับรอง 26 ก.ค. 2565
 วันหมดอายุ 25 ก.ค. 2566



ชื่อ-นามสกุล	รายการพฤติกรรม					หมายเหตุ
	ความกระตือรือร้น	ความรับผิดชอบ	ความอดทน	ความภาคภูมิใจ	ความ	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						



แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน
เรื่อง ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการ
สร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์ ยกตัวอย่างและอธิบายคำถามอย่างละเอียด โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็ก

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการสัมภาษณ์

ชื่อนักเรียนผู้ให้สัมภาษณ์.....ชั้นอนุบาล.....

เพศ ☐ หญิง ☐ ชาย อายุ.....ปี

สถานที่สัมภาษณ์.....วันที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

1. เด็ก ๆ มีความรู้สึกละอย่างไรเมื่อได้ทำกิจกรรมศิลปะ

.....

.....

.....

.....



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่รับรอง	26 ก.ค. 2565
วันหมดอายุ	25 ก.ค. 2566

2. เด็ก ๆ ชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะอะไร (สีสันทรรษา/Under Water World/My Hero/หนอนน้อยแปลง
ร้าง) (หมายเหตุ: ครูผู้สอนเป็นผู้อธิบายรายละเอียดของกิจกรรม)

.....

.....

.....

3. เด็ก ๆ ชอบแอปพลิเคชันไหนในการทำกิจกรรมศิลปะมากที่สุด เพราะอะไร (KaleidaCam Cam/Stop
Motion/Abstract You/Cut and Paste) (หมายเหตุ: ครูผู้สอนเป็นผู้อธิบายและยกตัวอย่างการใช้แอปพลิเคชัน)

.....

.....

.....

4. เด็ก ๆ ชอบให้ครูเปิดภาพงานศิลปะ สื่อวีดิทัศน์หรือแอนิเมชัน เล่นทาน แสดงตัวอย่างขั้นตอนวิธีทำ เล่นเกม หรือ
ใช้แอปพลิเคชันในการทำกิจกรรมหรือไม่ และเด็ก ๆ ชอบแบบไหนบ้าง เพราะอะไร (หมายเหตุ: ครูผู้สอนเป็นผู้อธิบาย
และยกตัวอย่างการใช้สื่อ)

.....

.....

.....

5. เด็ก ๆ คิดว่าการทำกิจกรรมศิลปะที่ใช้แอปพลิเคชันมีความแตกต่างจากการทำกิจกรรมศิลปะที่เด็ก ๆ เคยทำ
อย่างไร และเด็ก ๆ ชอบแบบไหนมากกว่ากัน เพราะอะไร
(หมายเหตุ: ครูผู้สอนเป็นผู้อธิบายรายละเอียดของคำถาม)

.....

.....

.....



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่รับรอง	26 ก.ค. 2565
วันหมดอายุ	25 ก.ค. 2566

6. ถ้ามีกิจกรรมในครั้งต่อไป เด็ก ๆ อยากวาดภาพ ระบายสี ปั้น พิมพ์ภาพ หรือประดิษฐ์ และใช้แอปพลิเคชันไหนมากที่สุด (Stop Motion, Digital Painting, Digital Collage, Photography) เพราะอะไร (หมายเหตุ: ครูผู้สอนเป็นผู้อธิบายรายละเอียดของแอปพลิเคชัน)



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่รับรอง	26 ก.ค. 2565
วันหมดอายุ	25 ก.ค. 2566

3. ท่านมีข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาชุดศิลปะชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไร

.....

.....

.....

.....

หมายเหตุ: ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 1) กิจกรรมสี่สัณหรรษา 2) กิจกรรม Under Water World 3) กิจกรรม My Hero และ 4) กิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง



เลขที่โครงการ	280/64
วันที่รับรอง	26 ก.ค. 2565
วันหมดอายุ	25 ก.ค. 2566

ภาคผนวก ง

ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก จ คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

คู่มือการใช้ ชุดกิจกรรม

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

โดย นางสาวณัฐนิชา มณีพฤกษ์ นิสิตระดับมหาบัณฑิต
อาจารย์ ดร.สรีตา เจือศรีกุล อาจารย์ที่ปรึกษา
เอกสารคู่มือฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คู่มือการใช้ ชุดกิจกรรม

“กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เอกสารคู่มือฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แรงจูงใจกับการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจ (Motivation) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัย รวมไปถึงการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนให้เด็กปฐมวัยสนใจในศิลปะ ซึ่งหมายรวมถึงความสนใจในศิลปะรอบตัวและความสนใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การจัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดิมที่คุ้นเคย อาจไม่กระตุ้นให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ ซึ่งแรงจูงใจทางศิลปะ นั้นจะเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้มีประสบการณ์กับศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย แปลกใหม่ สอดคล้องกับความสนใจ ปัจจุบันพบว่าการนำเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ แอปพลิเคชัน และสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ที่สามารถใช้งานบนอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เด็กคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับเด็กปฐมวัยมากขึ้น ดังนั้นจึงเป็นที่มาของการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยการผสมผสานกระบวนการทางศิลปะเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล อันจะนำไปสู่การเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของเด็กปฐมวัย



คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนี้ เป็นเอกสารที่อธิบายรายละเอียดสำหรับผู้ใช้งานชุดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมศิลปะการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้ 1) วัตถุประสงค์ 2) แนวคิด 3) ขั้นตอนการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 4 กิจกรรม ดังนี้ 1) กิจกรรม สีสันธรรมชาติ 2) กิจกรรม Under Water World 3) กิจกรรม My Hero 4) กิจกรรม หอนน้อยแปลงร่าง โดยแบ่งเป็น กิจกรรมละ 2 วัน วันละ 60 นาที (120)

วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ

แนวคิด

ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี ในด้านความกระตือรือร้น ความอยากรู้อยากเห็น ความรับผิดชอบ และความภาคภูมิใจ โดยเน้นที่การนำแอปพลิเคชันและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผ่านหลักการจัดการจัดประสบการณ์ทางศิลปะ 4 หลักการ ดังนี้ 1) ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นการนำสื่อของจริงมาใช้ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อช่วยกระตุ้นการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น 2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences) เป็นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยใช้แอปพลิเคชันในการต่อยอดงานศิลปะของผู้เรียนเพื่อสร้างความแปลกใหม่และท้าทาย 3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) โดยการใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ในการเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับประสบการณ์และชีวิตประจำวันทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และ 4) การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการเสริมแรงผ่านกิจกรรมหรือเกมที่สนุกสนานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ นอกจากนี้ชุด

กิจกรรมยังพัฒนาขึ้นภายใต้หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่มีการกำหนดให้มีการจัดประสบการณ์การให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ และครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน มุ่งเน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ได้สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลองและคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง ให้เด็กได้ตัดสินใจลงมือกระทำ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ขั้นตอนการเรียนรู้

กิจกรรมที่เป็นการผสมผสานระหว่างการทำศิลปะปฏิบัติและการสร้างสรรค์งานผ่านแอปพลิเคชันซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะทางด้านศิลปะควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) **ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์** มุ่งเน้นให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อของจริงและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยกระตุ้น เช่น สื่อวิดีโอ วิดีทัศน์ รูปภาพมาเป็นสิ่งกระตุ้นซึ่งทำให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็น

2) **ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล** เป็นการนำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติแบบดั้งเดิมมาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มุ่งเน้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ขณะทำกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้ ช่วงที่ 1 ช่วงศิลปะปฏิบัติ เป็นส่วนของการทำศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ เพื่อให้เด็กได้ฝึกทักษะและการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ และช่วงที่ 2 ช่วงการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งาน เป็นส่วนของการนำผลงานศิลปะที่เด็กสร้างด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมในช่วงที่ 1 ไปต่อยอดโดยใช้แอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Digital Collage, Digital Drawing and Coloring หรือ Stop Motion เป็นต้น เพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น

3) **ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ** เป็นกิจกรรมที่让孩子ได้ทบทวนความรู้โดยนำความรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน รู้จักการสังเกต โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ ทำให้เด็กเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์ซึ่งมีการเสริมแรงผ่านเกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเกมการศึกษาเพื่อเด็กมีส่วนร่วมระหว่างการเรียนรู้กิจกรรมมากยิ่งขึ้น



การวัดและประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมรายบุคคล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ความกระตือรือร้น เช่น แสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สนทนาได้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรม เป็นต้น

2) ความรับผิดชอบ เช่น ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย เป็นต้น

3) ความอยากรู้อยากเห็น เช่น ค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม เป็นต้น

4) ความภาคภูมิใจ เช่น แสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเอง แสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่น เป็นต้น

แบบสังเกตพฤติกรรมบุคคล

กิจกรรม ครั้งที่ วิชา ผู้สังเกต

ชื่อ-นามสกุล	รายการพฤติกรรม											หมายเหตุ
	คามกระตือรือร้น						คามจับตาดู		คามยอมรับ		คามภาคภูมิใจ	
	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับเนื้อหา	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับวิธีการ	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับขั้นตอน	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับผล	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับความหมาย	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับคุณค่า	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับความสำคัญ	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับความจำเป็น	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับความเกี่ยวข้อง	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับความเชื่อมโยง	ผู้เรียนสนใจและถามคำถามเกี่ยวกับความสอดคล้อง	
1.												
2.												
3.												
4.												

2. การสัมภาษณ์ผู้เรียนโดยใช้แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะ

แนวทางการนำไปประยุกต์ใช้

1. กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลทั้ง 4 กิจกรรม ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยน-ลดระยะเวลา ขั้นตอน จำนวนครั้งและสัดส่วนของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของการนำไปใช้ได้ตามความเหมาะสม

2. ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายสัปดาห์ตามที่ทางโรงเรียนกำหนด โดยบูรณาการให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ 4 สาระ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้แก่ 1) เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก 2) เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก 3) ธรรมชาติรอบตัว และ 4) สิ่งต่าง ๆ รอบตัว

แหล่งการเรียนรู้ทางศิลปะที่แนะนำสำหรับครูผู้สอน

เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันทางศิลปะที่แนะนำสำหรับครูผู้สอนสำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งนี้ ครูผู้สอนสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันผ่านทาง App Store หรือ Google play หรือสามารถเข้าผ่านทางเว็บไซต์โดยการใช้งานผ่านแท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์

C



Google Arts & Culture

<https://artsandculture.google.com>

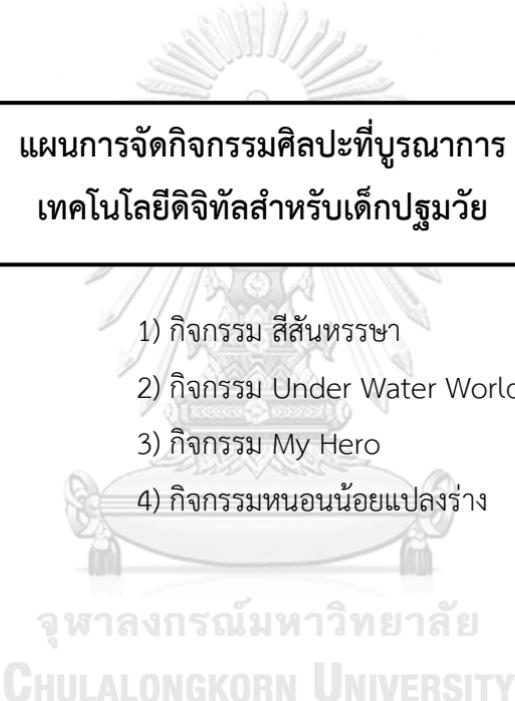


Smart Museum

<https://smartmuseum-v2.finearts.go.th>



Google Expeditions



แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการ
เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

- 1) กิจกรรม สีเส้นพระราช
- 2) กิจกรรม Under Water World
- 3) กิจกรรม My Hero
- 4) กิจกรรมหนูน้อยแปลงร่าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมที่ 1 “สีเส้นพรรษา”

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

ชั้นอนุบาล 3

หน่วยการเรียนรู้ สีเส้นพรรษา

จำนวน 2 คาบ (120 นาที)

ประเภทกิจกรรม วาดภาพระบายสี



1. สาระสำคัญ

กิจกรรม “สีเส้นพรรษา” เป็นกิจกรรมเรียนรู้เรื่องสีเส้น โดยได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะ เด็กจะได้สังเกตการใช้สีของศิลปิน ก่อนจะสร้างภาพถ่ายตนเองในผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) คีธ แฮริง (Keith Haring) และมอนเดรียน (Piet Mondrain) ศิลปินที่มีการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ในสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นจึงสร้างสรรค์กรอบรูปด้วยสีเส้นต่าง ๆ ให้มีลักษณะเฉพาะตัว กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับแม่สีและการผสมสีแล้ว ยังเป็นการสร้างความคุ้นเคยต่องานศิลปะแบบตัดทอน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้เด็กต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เด็กสามารถอธิบายเกี่ยวกับแม่สีได้
2. เด็กสามารถวาดภาพระบายสีและถ่ายทอดจินตนาการได้
3. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Abstract You
4. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)

3. สารการเรียนรู้

3.1 สารที่ควรเรียนรู้

การวาดรูประบายสีโดยใช้แม่สี ได้แก่ สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง และสีที่ได้จากการผสมแม่สี (สีขั้น ที่ 2) ได้แก่ สีส้ม สีม่วง สีเขียว

3.2 ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย: การเขียนภาพและการเล่นกับสี

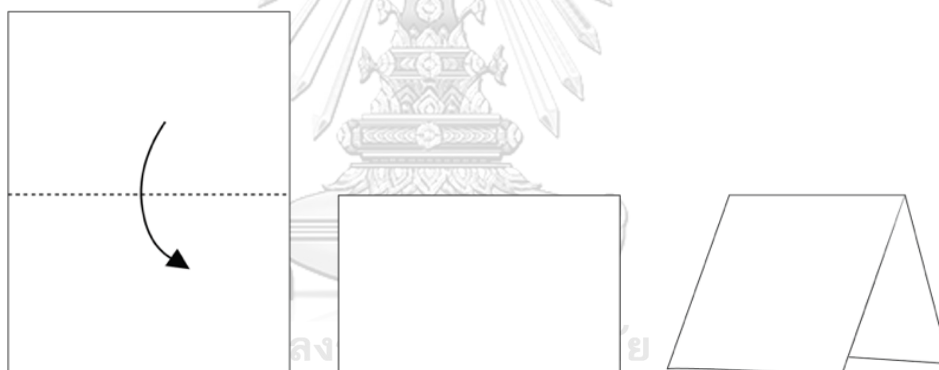
ด้านสติปัญญา: การรับรู้และแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และ
ชิ้นงาน

ด้านสังคม: การมีส่วนร่วมในการเลือกและการแก้ปัญหา

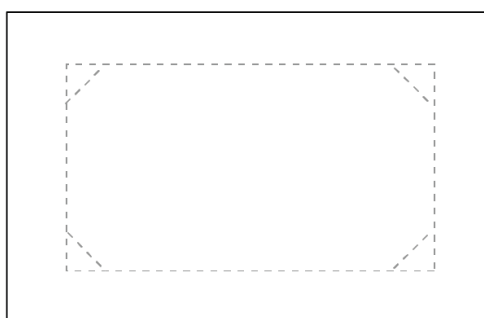
ด้านอารมณ์-จิตใจ: การทำกิจกรรมศิลปะ / การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

3.3 ขั้นตอนการทำงาน

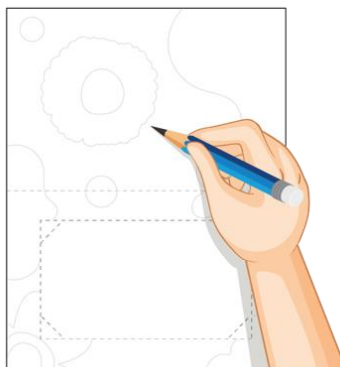
1. วาดกระดาษในแนวตั้ง จากนั้นจึงพับครึ่งกระดาษจากขอบด้านบนลงมาด้านล่าง
ให้ทับสนิทกันพอดี แล้ววัดเส้นทาบให้เรียบ ดังภาพ



2. วัดจากขอบกระดาษเข้ามาด้านในด้านละ 2 เซนติเมตร และกรีดมุมทั้ง 4 สำหรับ
สอดรูป (หมายเหตุ: ครูเป็นผู้ปฏิบัติในขั้นตอนนี้)



3. ออกแบบร่างและตกแต่งลวดลายตามจินตนาการโดยเว้นพื้นที่ตรงกลางไว้
สำหรับติดรูป



3. วาดรูประบายสีตกแต่งผลงานให้สวยงาม



4. ปรีนภาพถ่ายของเด็ก ขนาด 16.5×11.5 ซม. (หมายเหตุ: ครูเป็นผู้จัดเตรียมใน
ชั้นตอนนี้)
5. สอดรูปของเด็กให้เข้ากับมุมสำหรับใส่รูปทั้ง 4 มุม



1. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4
2. กาว
3. สีชอล์ก
4. ดินสอ ยางลบ
5. คัตเตอร์ (สำหรับครู)
6. แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครั้งที่ 1 (60 นาที)

ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการตั้งคำถามว่า “เด็ก ๆ ทราบหรือไม่ว่าแม่สีมีกี่สีและมีสีอะไรบ้าง” จากนั้นครูให้เด็กชมภาพผลงานศิลปะ The Rooster ของฌ็อง มิโร (Joan Miró), Big Bad Wolf และ Flowers ของคีธ แฮริง (Keith Haring) พร้อมทั้งตั้งคำถามว่า “จากภาพที่ได้ชม เด็ก ๆ มองเห็นสีอะไรบ้างและมีสีใดบ้างที่เป็นแม่สี” และเมื่อชมภาพงานศิลปะทั้ง 3 ภาพแล้ว ครูตั้งคำถามอีกครั้งว่า “เด็ก ๆ ทราบหรือไม่ว่าเมื่อนำแม่สีมาผสมกันจะเกิดเป็นสีอะไรบ้าง”



The Rooster, 1939 by Joan Miró

ที่มา: <https://artsandculture.google.com/asset/the-rooster-joan-miró/6gECVMFVB7E05w>



Big Bad Wolf, 1984 by Keith Haring

ที่มา: <https://www.haring.com/!/art-work/596>



Flowers, 1990 by Keith Haring

ที่มา: <https://artsandculture.google.com/asset/flowers-keith-haring/QwGx2QB2se9quQ>

2. เด็กและครูสนทนาร่วมกัน และพูดคุยเกี่ยวกับสีจากประสบการณ์เดิมของเด็ก
3. ครูอธิบายและและสาธิตการผสมสีจากแม่สีและสีที่ได้จากการผสม (สีขั้น ที่ 2) ได้แก่ สีส้ม สีม่วง สีเขียว
4. ครูอธิบายกิจกรรมที่จะทำในวันนี้และนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม “สีสัน ธรรมชาติ” และแสดงตัวอย่างผลงานเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างแรงจูงใจในการทำ กิจกรรมขั้นถัดไป

ชั้นสร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน

5. ครูอธิบายเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์และขั้นตอนการทำกิจกรรมอย่างละเอียด
6. ครูให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม และให้เด็กใช้แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You โดยให้เด็กผลัดกันถ่ายสมาชิกในกลุ่มในท่าทางต่าง ๆ ให้ครบทุกคน โดยมีครูคอยให้คำแนะนำในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด
7. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

กิจกรรมครั้งที่ 2 (60 นาที)

ชั้นสร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงศิลปะปฏิบัติ

8. ครูทบทวนขั้นตอนกิจกรรมการทำงานในครั้งที่แล้ว
9. ครูให้เด็กลงมือสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคการวาดภาพระบายสี
10. ครูเปิดโอกาสให้เด็กเลือกใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการ
11. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ

12. ครูให้เด็กเล่นเกมทายจับคู่สีผ่าน Wordwall
13. ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำเพื่อเป็นการทบทวนอีกครั้ง จากนั้นครูเปิดภาพผลงานศิลปะของศิลปินผ่านคอมพิวเตอร์ให้เด็กชม เพื่อให้เด็กเห็นถึงความหลากหลายของผลงานศิลปะและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์การสร้างงานศิลปะของเด็กได้
14. ครูสุ่มเลือกผลงานของเด็กที่มีความน่าสนใจออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยให้เด็กนำเสนอว่า
“เด็ก ๆ ใช้สีอะไรบ้างในการสร้างสรรค์ผลงาน”

15. ครูให้การเสริมแรงด้วยการกล่าวคำชมเชยผลงานที่เด็กนำเสนอ

16. เด็กและครูร่วมกันสรุปบทเรียน และให้เด็กแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม

6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างผลงาน
2. ภาพผลงานศิลปะ
3. สีโปสเตอร์ ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน
4. พู่กัน จานสี
5. คอมพิวเตอร์
6. เครื่องฉายภาพ (Projector)
7. สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอน เรื่อง “สีสันทราย”
8. แอปพลิเคชัน Abstract You



7. การวัดและประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมรายบุคคล

2. การสัมภาษณ์ผู้เรียนโดยใช้แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะ

* ผู้วิจัยมีการบันทึกภาพและบันทึกวิดีโอขณะทำกิจกรรม

8. บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

1. ผลการจัดกิจกรรม

1.1 ด้านพฤติกรรม

.....

.....

.....

.....

1.2 ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาอุปสรรค / ข้อสังเกต

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมที่ 2 “Under Water World”

สาระการเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัว

ชั้นอนุบาล 3

หน่วยการเรียนรู้ สัตว์โลกใต้ทะเล

จำนวน 2 คาบ (120 นาที)

ประเภทกิจกรรม ภาพพิมพ์



1. สาระสำคัญ

กิจกรรม “Under Water World” เป็นกิจกรรมภาพพิมพ์ที่เด็กจะได้เรียนรู้และทดลองสร้างสรรค์ลวดลายด้วยวัสดุแม่พิมพ์ชนิดต่าง ๆ เช่น ฟองน้ำ ใบไม้ ผัก ผลไม้ หรืออวัยวะของร่างกาย เช่น นิ้วมือ ให้เกิดเป็นลวดลายตามจินตนาการ ก่อนจะนำมาสร้างเป็นรูปสัตว์ทะเลที่มีลวดลายและสีสันสวยงามผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam จากนั้นจึงภาพนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเลด้วยเทคนิคการปะติดตามจินตนาการในลักษณะกลุ่ม กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ภาพแล้ว เด็กยังได้สังเกตลวดลายที่เกิดขึ้นจากการพิมพ์วัสดุและจากแอปพลิเคชันทำให้เห็นเป็นภาพที่แปลกตาและน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับเด็กต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เด็กสามารถอธิบายเกี่ยวกับการพิมพ์ภาพได้
2. เด็กสามารถสร้างสรรค์ลวดลายจากวัสดุที่หลากหลายได้
3. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Kaleida Cam

4. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)

3. สารการเรียนรู้

3.1 สารที่ควรเรียนรู้

การพิมพ์ภาพโดยการนำวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้นและวัสดุที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ฟองน้ำ ใบไม้ ดอกไม้ หรืออวัยวะของร่างกาย เช่น มือ นิ้วมือ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่พิมพ์กดทับลงบนสี แล้วนำไปพิมพ์บนกระดาษให้เป็นภาพหรือลวดลายที่ต้องการ

3.2 ประสพการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย: การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์
ด้านสติปัญญา: การรับรู้และแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่นและ
ชิ้นงาน

ด้านสังคม: การทำศิลปะแบบร่วมมือ/การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

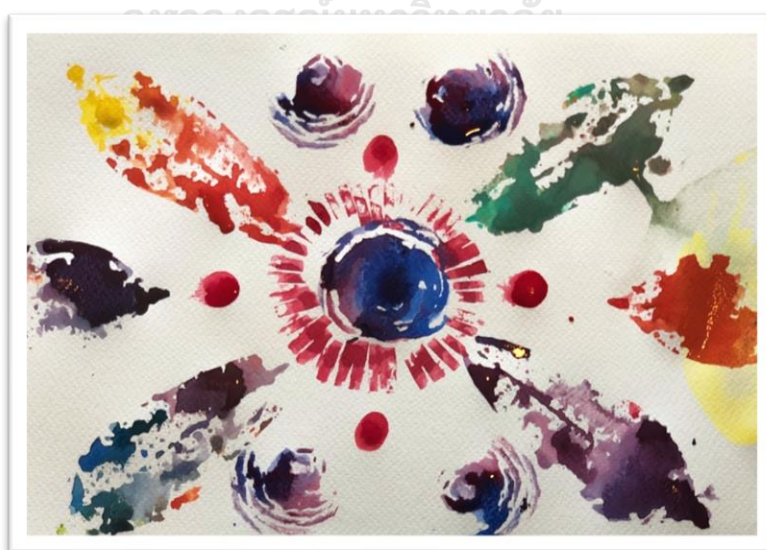
ด้านอารมณ์-จิตใจ: การทำกิจกรรมศิลปะ/การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

3.3 ขั้นตอนการทำงาน

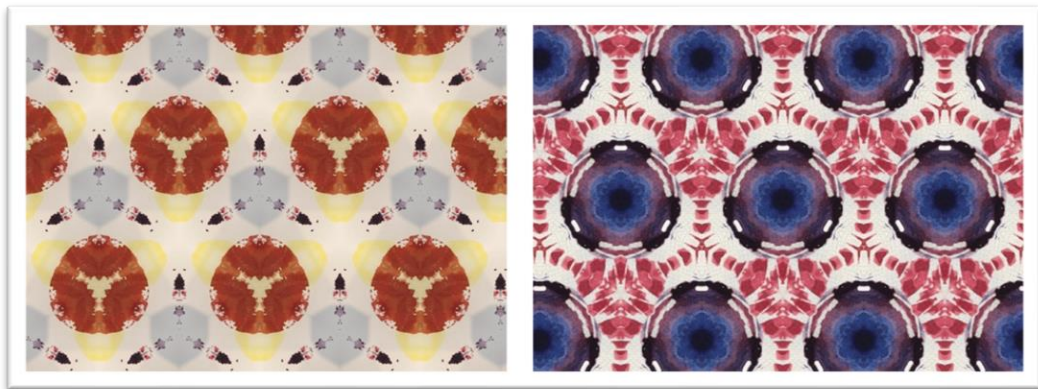
1. จัดเตรียมแม่พิมพ์ชนิดต่าง ๆ และผสมสีโปสเตอร์ลงในภาชนะที่เตรียมไว้ โดยผสมสีน้ำให้มีความเข้มข้นพอประมาณ (หมายเหตุ: ครูเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ในขั้นตอนนี้)

2. นำแม่พิมพ์ จุ่มลงในสีโปสเตอร์

3. นำแม่พิมพ์กดลงบนกระดาษที่เตรียมไว้แล้วยกขึ้น พิมพ์ประกบกันเป็นภาพหรือลวดลายที่ต้องการ



4. ถ่ายภาพผลงานภาพพิมพ์ผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam ด้วยแท็บเล็ต
(หมายเหตุ: ครูคอยให้คำแนะนำในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด)



5. ปริ้นภาพลวดลายที่ถ่ายจากแอปพลิเคชัน Kaleida Cam

(หมายเหตุ: ครูเป็นผู้จัดเตรียมในชั้นตอนนี้)

6. จากนั้นนำมาตัดเป็นรูปสัตว์ทะเลชนิดต่าง ๆ ตามความสนใจและนำมาจัดองค์ประกอบด้วยเทคนิคการปะติดและตกแต่งด้วยสีชอล์กลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A2 ตามจินตนาการ



3.4 วัสดุอุปกรณ์ / อุปกรณ์เทคโนโลยี

1. กระดาษ 80 ปอนด์ ขนาด A4
2. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A3
3. สีโปสเตอร์, สีชอล์ก
4. แม่พิมพ์จากวัสดุต่าง ๆ เช่น ฟองน้ำ ใบบัว ฝัก ผลไม้
5. กาว
6. กรรไกร
7. แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครั้งที่ 1 (60 นาที)

ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทานเรื่อง ลูกปลาหาแม่: Where is My Mommy? (ผู้แต่ง: สองขา) ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับลูกปลาน้อยที่ว่ายน้ำเล่นและพลัดหลงกับแม่ ลูกปลาจึงถูกคลื่นทะเลลูกใหญ่พัดไปเจอสัตว์ทะเลชนิดต่าง ๆ และสิ่งมีชีวิตสีสันสวยงามและรูปร่างแปลกๆ มากมาย

2. เด็กและครูสนทนาร่วมกัน โดยครูถามเด็ก ๆ ว่า “เด็ก ๆ พบสัตว์และสิ่งมีชีวิตชนิดใดจากนิทานเรื่องนี้บ้าง”

3. ครูให้นักเรียนชมสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับโลกใต้ท้องทะเลเพื่อให้เด็กได้เห็นถึงความหลากหลายของสัตว์ทะเลชนิดต่าง ๆ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ของเด็ก

4. จากนั้นครูอธิบายกิจกรรมที่จะทำในวันนี้และนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม “Under Water World” และแสดงภาพตัวอย่างผลงานเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมขั้นถัดไป

ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงศิลปะปฏิบัติ

5. ครูอธิบายเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์และขั้นตอนการทำกิจกรรมอย่างละเอียด

6. เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยเทคนิคการพิมพ์ภาพจากวัสดุแม่พิมพ์ที่หลากหลาย

7. จากนั้นครูให้เด็กถ่ายภาพผลงานภาพพิมพ์ของตนเองผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam โดยมีครูคอยให้คำแนะนำในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด

8. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

กิจกรรมครั้งที่ 2

ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน 20 นาที

9. ครูทบทวนขั้นตอนกิจกรรมการทำงานในครั้งที่แล้ว

10. ครูให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม และให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยการนำภาพถ่ายที่ได้จากครั้งที่แล้วมาตัดเป็นรูปสัตว์ทะเลชนิดต่าง ๆ ตามความสนใจของเด็กและนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเลด้วยเทคนิคการปะติดตามจินตนาการ

11. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ

12. ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำเพื่อเป็นการทบทวนอีกครั้ง จากนั้นครูเปิดภาพผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ทะเลชนิดต่าง ๆ ผ่านคอมพิวเตอร์ให้เด็กชม เพื่อให้เด็กเห็นถึงความหลากหลายของผลงานศิลปะและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์การสร้างงานศิลปะของเด็กได้

13. จากนั้นครูจึงให้เด็กนำเสนอผลงานโดยให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานดังนี้ “ผลงานของเด็ก ๆ มีชื่อภาพว่าอะไร” และ “ผลงานของเด็ก ๆ มีสัตว์ทะเลชนิดใดบ้าง”

14. ครูให้การเสริมแรงด้วยการกล่าวคำชมเชยผลงานที่เด็กนำเสนอ

15. เด็กและครูร่วมกันสรุปบทเรียน และให้เด็ก ๆ แสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม

6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างผลงาน
2. ภาพผลงานศิลปะ
3. คอมพิวเตอร์
4. เครื่องฉายภาพ (Projector)
5. สื่อวีดิทัศน์อธิบายประกอบการสอน เรื่อง “Under Water World”
6. นิทานเรื่อง ลูกปลาหาแม่ : Where is My Mommy ? (ผู้แต่ง: สองขา)



7. แอปพลิเคชัน Kaleida Cam



7. การวัดและประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมรายบุคคล

2. การสัมภาษณ์ผู้เรียนโดยใช้แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะ

* ผู้วิจัยมีการบันทึกภาพและบันทึกวิดีโอขณะทำกิจกรรม

8. บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

1. ผลการจัดกิจกรรม

1.1 ด้านพฤติกรรม

.....

.....

.....

1.2 ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

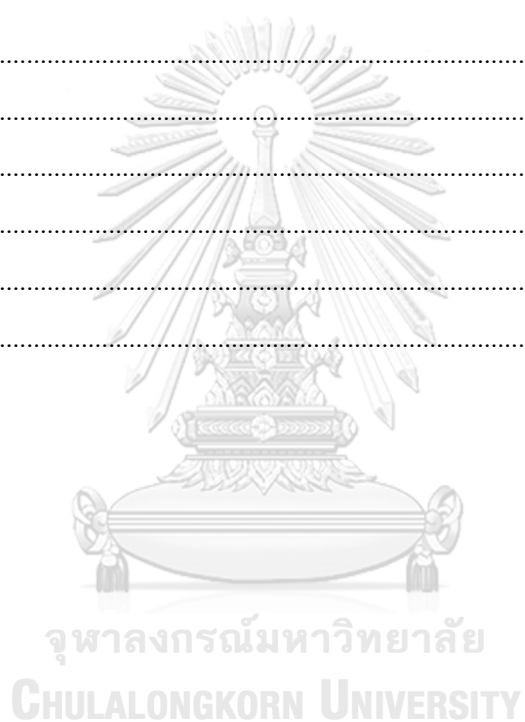
.....

.....

.....

2. ปัญหาอุปสรรค / ข้อสังเกต

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข



แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมที่ 3 “My Hero”

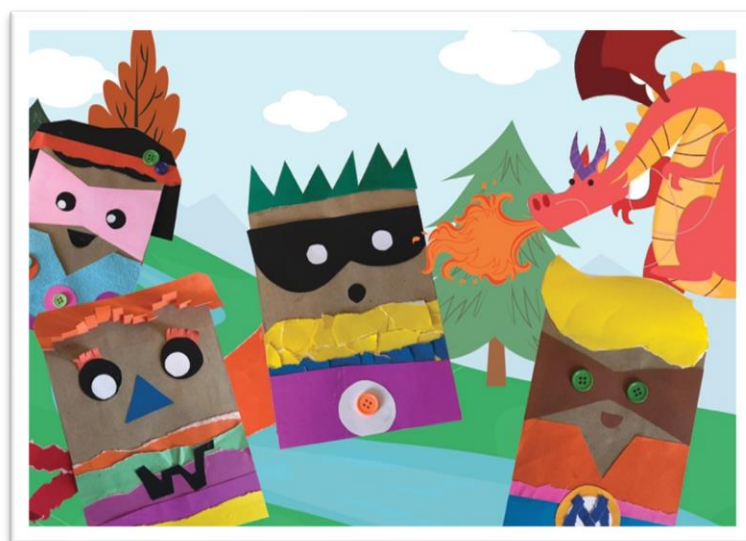
สาระการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

ชั้นอนุบาล 3

หน่วยการเรียนรู้ รูปร่าง

จำนวน 2 คาบ (120 นาที)

ประเภทกิจกรรม การประดิษฐ์



1. สาระสำคัญ

กิจกรรม “My Hero” เป็นกิจกรรมการประดิษฐ์ที่เด็กจะได้สร้างสรรค์หุ่นมือจากกล่องกระดาษ โดยใช้เทคนิคการปะ การฉีกและการตัดกระดาษเป็นรูปร่างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม และตกแต่งด้วยวัสดุที่หลากหลาย เช่น กระดาษ ลูกปัด และไหมพรม เป็นต้น ก่อนจะนำมาสร้างเป็นภาพปะติด (Digital Collage) ผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos ได้ตามจินตนาการ กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการประดิษฐ์และเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่างแล้ว เด็กยังสามารถสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ให้เป็นภาพในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้เด็กอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เด็กสามารถประดิษฐ์หุ่นมือจากกล่องกระดาษได้
2. เด็กสามารถตัด ปะ ฉีกกระดาษได้
3. เด็กสามารถประยุกต์ใช้รูปร่างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการ
4. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos

5. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)

3. สารการเรียนรู้

3.1 สารที่ควรเรียนรู้

การฉีก ตัด ปะ ด้วยกระดาษสีหรือเศษวัสดุ ทากาวแล้วนำไปปะติดบนกระดาษ ให้เกิดเป็นภาพหรือรูปร่างต่าง ๆ ตามจินตนาการ โดยใช้รูปร่างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม และวงรี และเศษวัสดุ เช่น กระดุม ลูกปัด และไหมพรม เป็นต้น

3.2 ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย: การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ด้วยเศษวัสดุ/การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ

ด้านสติปัญญา: การรับรู้และแสดงความคิด ความรู้สึกลูกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และ ชิ้นงาน

ด้านสังคม: การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

ด้านอารมณ์-จิตใจ: การทำกิจกรรมศิลปะ/การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

3.3 ขั้นตอนการทำงาน

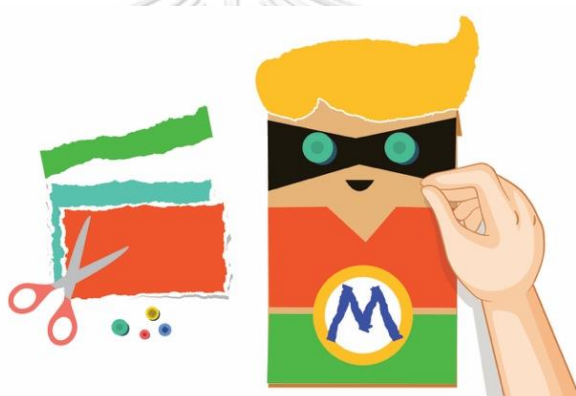
1. วางถุงกระดาษตามแนวตั้งและพลิกส่วนของก้นถุงให้อยู่ด้านหลัง



2. ตกแต่งถุงกระดาษด้วยการการฉีก ตัด ปะ ด้วยกระดาษสีหรือเศษวัสดุเป็นตัวละครตามความสนใจของเด็ก โดยให้ออกแบบและวางชิ้นส่วนต่าง ๆ บนถุงกระดาษก่อน



3. ทากาวลงบนชิ้นส่วนต่าง ๆ แล้วติดลงบนถุงกระดาษตามที่ได้ออกแบบไว้ให้เรียบร้อย จากนั้นรอให้กาวแห้ง



4. ถ่ายภาพหุ่นมือที่ประดิษฐ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว จากนั้นนำมาสร้างสรรค์ภาพปะติด (Digital Collage) บนภาพพื้นหลังที่จัดเตรียมไว้ผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos (หมายเหตุ: ครูคอยให้คำแนะนำในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด)

5. บันทึกผลงานและตรวจสอบความเรียบร้อย

3.4 วัสดุอุปกรณ์ / อุปกรณ์เทคโนโลยี

1. ถุงกระดาษ (ขนาด 13×21.7 ซม.)
2. กระดาษสี
3. สีชอล์ก
4. เทปกาว/กาว/กรรไกร
5. วัสดุในการตกแต่ง เช่น กระจุดม ลูกปัด และไหมพรม เป็นต้น
6. แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครั้งที่ 1

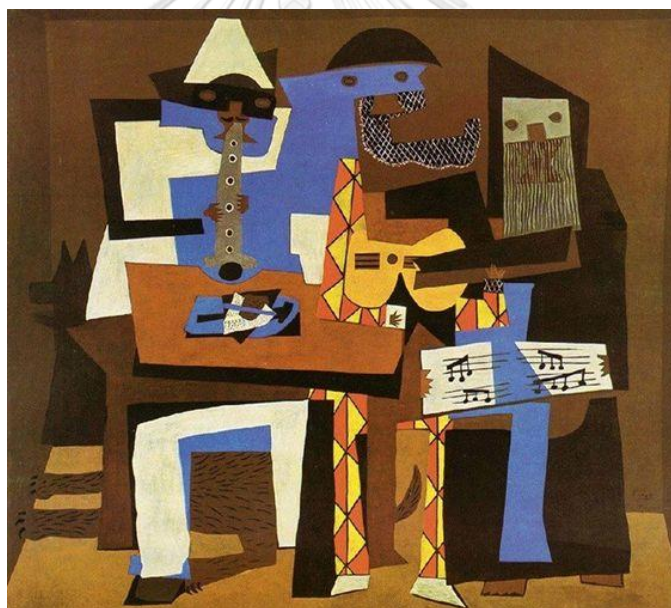
ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทานเรื่อง เรขาคณิตผจญมังกรไฟ (ผู้แต่ง: ชนิดา โสภณ วุฒิกุล) ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับวงรีที่ถูkmังกรไฟจับตัวไป เพื่อนๆ เรขาคณิตจึงต้องออกผจญภัยเพื่อไปช่วยวงรี และพาเหล่าเรขาคณิตกลับบ้าน

2. เด็กและครูสนทนาร่วมกัน โดยครูถามเด็ก ๆ ว่า “จากที่ได้ฟังนิทานเรื่องนี้ เด็ก ๆ พบรูปร่างและรูปทรงชนิดใดบ้าง”

3. ครูเปิดภาพผลงานศิลปะ Three Musicians ของปิกัสโซ (Pablo Picasso) พร้อมตั้งคำถามว่า

“เด็ก ๆ สังเกตเห็นรูปร่างชนิดใดบ้างจากภาพนี้” และ “รูปร่างเหล่านี้ มีลักษณะคล้ายกับสิ่งใดบ้างที่เด็ก ๆ พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน” เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของเด็ก



Three Musicians, 1921 by Pablo Picasso

ที่มา: <https://www.pablocicasso.org/three-musicians.jsp>

4. ครูอธิบายกิจกรรมที่จะทำในวันนี้ โดยครูมอบหมายให้เด็ก ๆ ประดิษฐ์หุ่นมือเป็นตัวละครใดก็ได้ที่สามารถไปช่วยวงรีให้กลับมาหาเพื่อน ๆ ได้ โดยการฉีก ตัด ปะ กระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม และวงรี เป็นต้น และนำมาตกแต่งหุ่นกระดาษให้เป็นฮีโร่ตามจินตนาการ

5. ครูนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม “My Hero” และแสดงภาพตัวอย่างผลงานภาพปะติด (Digital Collage) เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมขั้นถัดไป

ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงศิลปะปฏิบัติ 20 นาที

6. ครูอธิบายเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์และขั้นตอนการทำกิจกรรมอย่างละเอียด
7. เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมประดิษฐ์หุ่นมือจากถุงกระดาษ
8. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

กิจกรรมครั้งที่ 2

ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน

9. เมื่อประดิษฐ์หุ่นมือจากถุงกระดาษเสร็จแล้ว ครูให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม
10. ครูให้เด็กช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานโดยการถ่ายภาพหุ่นมือที่เด็กประดิษฐ์ขึ้นและนำมาสร้างเป็นภาพปะติด (Digital Collage) ด้วยแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos ซึ่งเด็กสามารถจัดองค์ประกอบภาพได้ตามจินตนาการ โดยมีครูคอยให้คำแนะนำในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด
11. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ

12. ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำเพื่อเป็นการทบทวนอีกครั้ง จากนั้นครูเปิดภาพผลงานศิลปะประเภทปะติด (Collage) ผ่านคอมพิวเตอร์ให้เด็กชม เพื่อให้เด็กเห็นถึงความหลากหลายของผลงานศิลปะและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์การสร้างงานศิลปะของเด็กได้
13. จากนั้นครูจึงให้เด็กนำเสนอผลงานโดยให้เด็กช่วยกันเล่าเรื่องราวจากภาพและร่วมกันตั้งชื่อภาพ
14. ครูให้การเสริมแรงด้วยการกล่าวคำชมเชยผลงานที่เด็กนำเสนอ
15. เด็กและครูร่วมกันสรุปบทเรียน และให้เด็ก ๆ แสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม

6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างผลงาน
2. ภาพผลงานศิลปะ
3. คอมพิวเตอร์
4. เครื่องฉายภาพ (Projector)
5. สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอน เรื่อง “My Hero”
6. นิทานเรื่อง เรขาคณิตผจญมังกรไฟ (ผู้แต่ง: ชนิตา โสภณวุฒิกุล)



7. แอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos



7. การวัดและประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมรายบุคคล

2. การสัมภาษณ์ผู้เรียนโดยใช้แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะ

* ผู้วิจัยมีการบันทึกภาพและบันทึกวิดีโอขณะทำกิจกรรม

8. บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

1. ผลการจัดกิจกรรม

1.1 ด้านพฤติกรรม

.....

.....

.....

.....

1.2 ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาอุปสรรค / ข้อสังเกต

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
กิจกรรมที่ 4 “หนูน้อยแปลงร่าง”

สาระการเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัว
หน่วยการเรียนรู้ ผีเสื้อ
ประเภทกิจกรรม การปั้น

ชั้นอนุบาล 3
จำนวน 2 คาบ (120 นาที)



QR CODE ตัวอย่างผลงาน

1. สาระสำคัญ

กิจกรรม “หนูน้อยแปลงร่าง” เป็นกิจกรรมที่เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปั้นดินเป็นรูปร่างต่าง ๆ แบบนูนต่ำในลักษณะ 2 มิติ ก่อนจะนำมาสร้างเป็น Stop Motion เกี่ยวกับวงจรชีวิตของผีเสื้อ ผ่านแอปพลิเคชัน Stop Motion Studio กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปั้นแล้ว เด็กยังได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยดินน้ำมันหรือวัสดุให้สามารถเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวได้ตามจินตนาการ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับเด็ก อีกทั้งยังได้ฝึกการถ่ายทอดและเชื่อมโยงเรื่องราว รวมถึงได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการทำงานกลุ่มอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เด็กสามารถปั้นแบบนูนต่ำในลักษณะ 2 มิติได้
2. เด็กสามารถถ่ายทอดจินตนาการผ่านปั้นได้ตามจินตนาการ
3. เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
4. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....



สื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม

สื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรมชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์



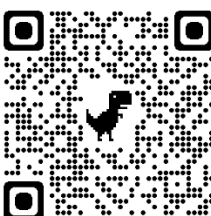
กิจกรรมที่ 1 สิ้นสหราชอาณาจักร



กิจกรรมที่ 2 Under Water World

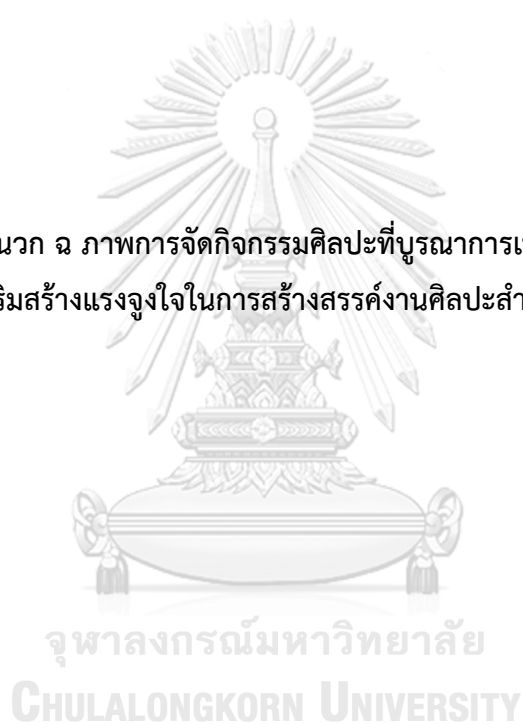


กิจกรรมที่ 3 My Hero



กิจกรรมที่ 4 หนอนน้อยแปลงร่าง

ภาคผนวก ฉ ภาพการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย



บรรยากาศการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย



ภาพที่ 15 บรรยากาศขณะการทำกิจกรรม



ภาพที่ 16 ภาพนักเรียนขณะใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี



ภาพที่ 17 บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนักเรียน

ภาคผนวก ข ผลงานการต่อยอดชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลงานการต่อยอดชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ชุด “ARTIGATION BOX”

การประกวดผลงานนวัตกรรมสายอุดมศึกษา ด้านการพัฒนาคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระดับบัณฑิตศึกษา ในงานมหกรรมวิจัยแห่งชาติ 2565 (Thailand Research Expo 2022) จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ซึ่งผลงานนวัตกรรมชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการนำรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่สามารถนำไปใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนมาพัฒนาต่อยอดเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ปฐมวัยในรูปแบบ Box set



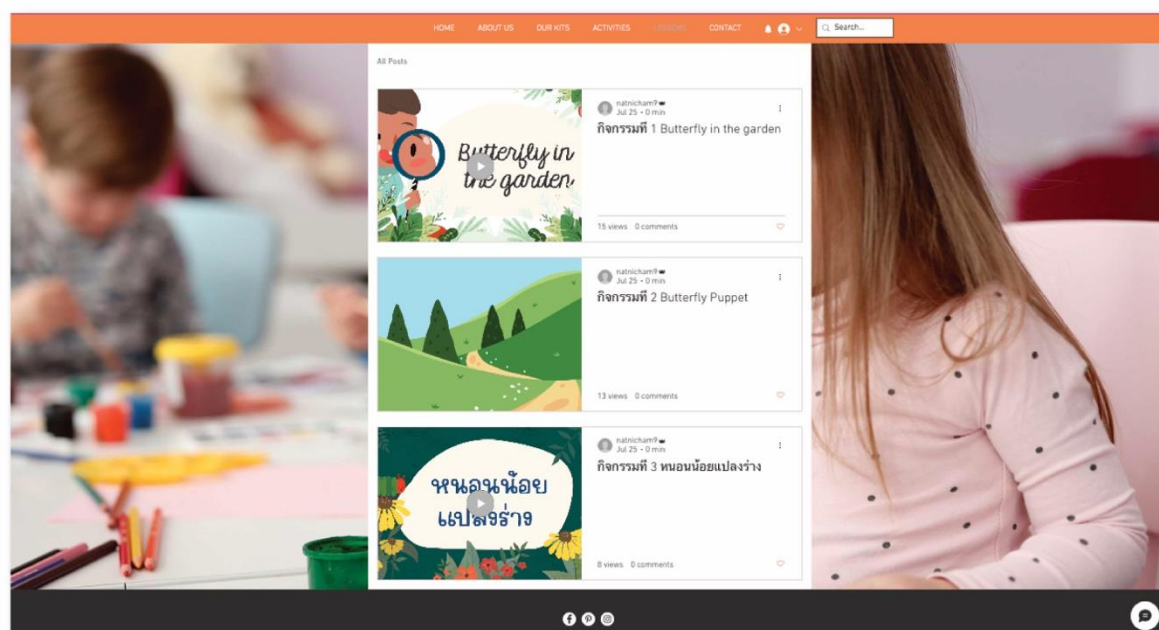
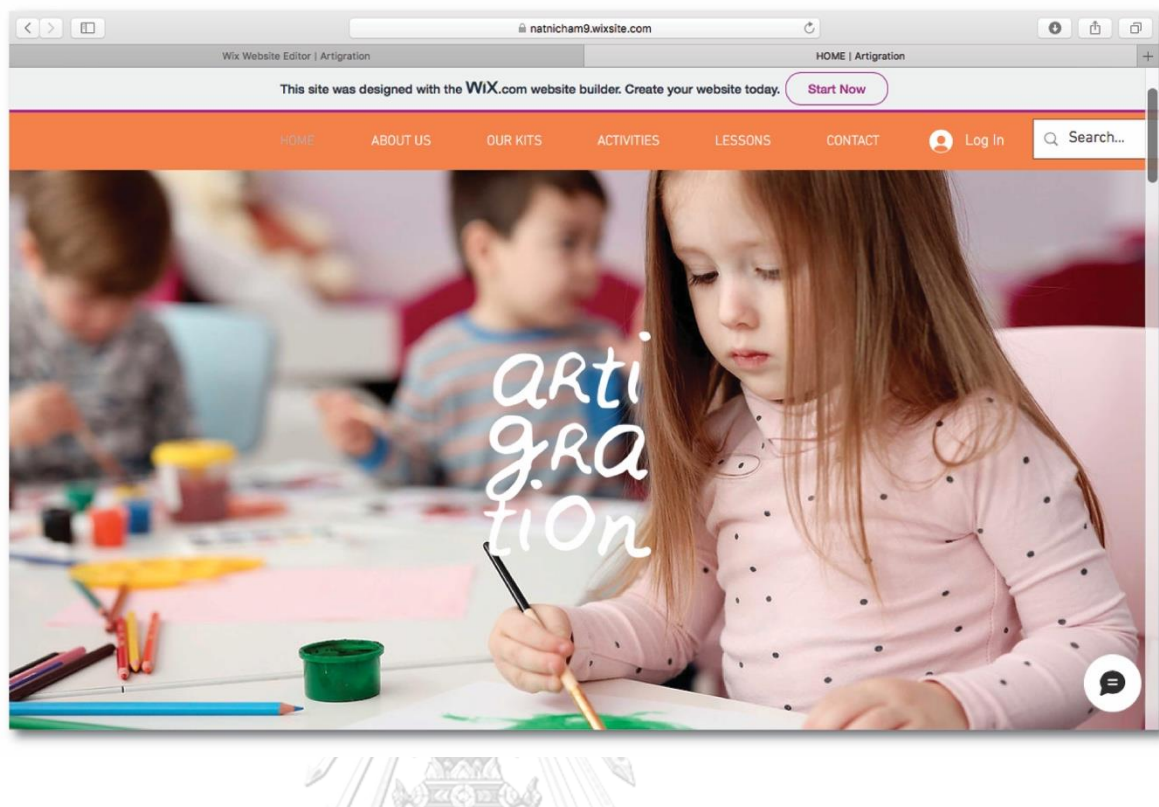
ภาพที่ 18 ชุดกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรม หนังสือพร้อมกิจกรรมภายในเล่ม AR Flashcard และสมุดบันทึกกิจกรรม



ภาพที่ 19 AR Flashcard



ภาพที่ 20 หนังสืออ่านประกอบการทำกิจกรรมและคู่มือในรูปแบบ E-Book



ภาพที่ 21 เว็บไซต์หลัก

รบายสี่เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา).
สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาษาอังกฤษ

- Aboalgasm, A. and Ward, R. (2014). *The Strategies for Teaching Digital Art in the Classroom as a Way of Enhancing Pupils' Artistic Creativity*. Retrieved from <https://publications.waset.org/10001077/the-strategies-for-teaching-digital-art-in-the-classroom-as-a-way-of-enhancing-pupils-artistic-creativity>.
- Ackermann, S. (2017). *To Swipe or Not Swipe, That Is the Question: The iPad in Preschool Setting Learning 21st- Century Skills Through Art Education: 43-49*.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context*. Boulder, CO: Westview Press.
- American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media. (2011). Policy Statement: Media Use by Children Younger Than 2 Years. *Pediatrics*, 128(5), 1040–1045.doi:
- Chou, P., Chang, C., and Chen, M. (2017). Let's Draw: Utilizing Interactive White Board to Support Kindergarten Children's Visual Art Learning Practice. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(4), 89101
- Columbus Museum of Art. (2021). *Aminah's World*. Retrieved from <http://www.aminahsworld.org>.
- Couse, L. J. and Chen, D. W. (2010). A Tablet Computer for Young Children? Exploring its Viability for Early Childhood Education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43 (1): 75–98.
- Crescenzi, L., Jewitt, C. and Price, S. (2014). *The Role of Touch in Preschool children's Learning Using iPad Versus Paper Interaction*. *Australian Journal of Language and Literacy*, 37, 87–95.
- Cunningham, M. (2020). *The K-12 Art Room, Why, Where, And How To Make It Happen*.
- Eglinton, A. K. (2003). *Art in The Early Years*. London: Routledge Falmer.
- Epstein, A. S. (2013). *Using Technology Appropriately in The Preschool Classroom, HighScope Extensions*. 28(1): 1-19.
- Fagan, M. (2015). *Elementary School Teachers' Perception of Art Integration to Arts*



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวณัฐนิชา มณีพฤกษ์
วัน เดือน ปี เกิด	10 มีนาคม 2539
สถานที่เกิด	ราชบุรี
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2560 สำเร็จการศึกษาปริญญาบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยรังสิต
ที่อยู่ปัจจุบัน	509/327 ถนนเพชรบุรี แขวงถนนพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400
ผลงานตีพิมพ์	- ณัฐนิชา มณีพฤกษ์, พรเทพ เลิศเทวศิริ, อินทิรา พรหมพันธุ์. (2565). เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์กับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ปีที่ 33 ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2565) (TCI 1) - ณัฐนิชา มณีพฤกษ์, สรिता เจือศรีกุล. (2566). แนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารร่มพฤษภ ปีที่ 41 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2566) (TCI 1)
รางวัลที่ได้รับ	- รางวัลเหรียญเงิน การประกวดผลงานนวัตกรรมสายอุดมศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ในมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี พ.ศ.2564 - รางวัลเหรียญเงิน การประกวดผลงานนวัตกรรมสายอุดมศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ในมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ จัดโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี พ.ศ.2565