

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 มณีพุกักษ์
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุขชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร แสงวณิช)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)	

ณัฐนิชา มณีพฤกษ์ : การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย. (DEVELOPMENT OF DIGITAL TECHNOLOGY INTERGRATED ART ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE MOTIVATION IN ART CREATION FOR PRESCHOOLERS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร. สรिता เจือศรีกุล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยและเพื่อพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ 1) ระยะศึกษาข้อมูล โดยการเก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสังเกตการสอนในชั้นเรียนปฐมวัยที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 3 โรงเรียน และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 ท่าน ประกอบด้วย ครูปฐมวัย 2 ท่าน ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย 2 ท่าน 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา 2 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสังเกตการสอน และแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และ 2) ระยะทดลองใช้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 28 คน และครูปฐมวัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล แบบสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรมศิลปะ แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจสำหรับนักเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับครูผู้สอน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยประกอบไปด้วย 4 หลักการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) 2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences) 3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) และ 4) การเสริมแรง (Reinforcement) โดยมีกระบวนการ 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขึ้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ด้วยการใช้สื่อของจริงร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล 2) ขึ้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการนำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติแบบดั้งเดิมมาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และ 3) ขึ้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และสามารถเชื่อมโยงศิลปะให้เข้ากับประสบการณ์และชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ โดยมีการเสริมแรงผ่านเกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเกมการศึกษา จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม พบว่า ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความกระตือรือร้น ด้านความรับผิดชอบ ด้านความอยากรู้อยากเห็น และด้านความภาคภูมิใจมากกว่าร้อยละ 80 โดยนักเรียนทุกคนแสดงพฤติกรรมการตอบสนองอยู่ในระดับที่ 4 การปฏิบัติตามเป้าหมาย และนักเรียนบางส่วนแสดงพฤติกรรมการตอบสนองในระดับที่ 5 ระดับการมีส่วนร่วม

สาขาวิชา ศิลปศึกษา
ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

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 their 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

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาจาก อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษา การสนับสนุนและช่วยเหลือ อีกทั้งยังกรุณาตรวจสอบแก้ไข และให้คำชี้แนะในทุกขั้นตอนของการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้อย่างเอาใจใส่ตลอดมา จนทำให้เกิดเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ขึ้น ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวงนิช ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นกรรมการภายนอกมหาวิทยาลัยสอบวิทยานิพนธ์ อีกทั้งให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ตลอดจนตรวจสอบให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.รัศมี ตันเจริญ รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ติรณสาร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิศ สมาหิโต และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิภัฏชญา เย็นเอง ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย อีกทั้งให้คำแนะนำในการปรับแก้เครื่องมือวิจัย ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่เสียสละเวลาในการให้สัมภาษณ์ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบพระคุณโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และโรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อ่อนนุช) ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทุกท่านที่ให้ความรู้และคำปรึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ทางด้านวิชาการ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน แก่ผู้วิจัยเสมอมา และขอขอบคุณเพื่อน ๆ ครุศิลป์ ระดับมหาบัณฑิต รุ่นที่ 36 ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันตลอดมา ตลอดจนเจ้าหน้าที่สาขาศิลปศึกษาทุกท่าน ที่อำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยจนประสบผลสำเร็จได้

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัวของผู้วิจัย สำหรับการสนับสนุนในด้านการศึกษาและเป็นกำลังใจที่สำคัญ ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนประสบผลสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ณัฐนิชา มณีพฤษ

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

2. เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน	14
2.1 การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน	14
2.2 แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน	17
3. การสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	18
3.1 พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	18
3.2 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	20
4. แรงจูงใจในการเรียน	22
4.1 ประเภทของแรงจูงใจในการเรียน	22
4.2 แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ	25
4.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย	29
4.4 กระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	31
4.5 การวัดแรงจูงใจ	35
4.6 แรงจูงใจและระดับการมีส่วนร่วม	36
5. ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย	38
5.1 ความหมายของศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล	38
5.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในวิชาศิลปะ	39
5.3 เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย	40
5.4 กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย	41
5.5 แอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัย	46
1. Pictobodo	47
2. Abstract You	47
3. KaleidaCam	47
4. Toontastic 3D	47
5. Stop Motion	47

6. Cut Paste Photos.....	47
5.6 แนวทางการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับการจัดประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้าง แรงจูงใจสำหรับเด็กปฐมวัยสำหรับเด็กปฐมวัย	50
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	52
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	62
กระบวนการทำวิจัย	65
รายละเอียดในการดำเนินวิจัย.....	66
การวิจัยระยะที่ 1	66
การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาชุดกิจกรรม	69
การวิจัยระยะที่ 3 การทดลองใช้และพัฒนาชุดกิจกรรม.....	70
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	72
การเก็บรวบรวมข้อมูล	73
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	75
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ เสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	75
1.1 ผลการสังเกตการสอนในชั้นเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล	75
1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจากผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้อง	83
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจใน การสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	99
2.1 พฤติกรรมและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	99
2.2 รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการ สร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	101
2.3 กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย	104

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 รายงานผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์.....	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 ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุขและเหมาะสมตามวัย (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 เฟรเดอริค ฟร็อบเอล 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

ต่อเด็กปฐมวัยในการส่งเสริมการสำรวจสิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 รวมถึงการเสริมสร้างการรับรู้ด้านสุนทรียะ จินตนาการและความมั่นใจของเด็กปฐมวัย (Eglinton, 2003) ทั้งนี้กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยนั้น แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1) กิจกรรมวาดเส้น 2) กิจกรรมระบายสี 3) กิจกรรมภาพพิมพ์ 4) กิจกรรมประดิษักรวม และ 5) กิจกรรมประดิษฐ์ตกแต่ง (ชัยณรงค์ เจริญพาณิชกุล, 2533) โดยมีปัจจัยที่ควรคำนึงถึง คือ รูปแบบกิจกรรมศิลปะ กระบวนการในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่จะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์และมาตรฐานการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยซึ่งต้องมีความเหมาะสมกับวัย พัฒนาการด้านต่าง ๆ และมีความทันสมัยเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน

การจัดการศึกษาปฐมวัยในปัจจุบันนอกจากจะมีเป้าหมายในการพัฒนาและส่งเสริมเด็กให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคม ด้านอารมณ์และจิตใจที่เหมาะสมตามวัยและครอบคลุมทั้งการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะทางสมองและทักษะทางสังคมที่เหมาะสมแล้ว ในปัจจุบันยังมีแนวโน้มที่มุ่งพัฒนาให้เด็กสามารถอ่านออกเขียนได้ เรียนรู้รัฐธรรมนูญ และเรียนรู้โดยการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ดังที่มหาวิทยาลัย Rasmussen ในสหรัฐอเมริกาได้ระบุแนวโน้มในการจัดการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัย ได้แก่ การรู้ อ่าน รู้เขียน การเรียนรู้รัฐธรรมนูญ การพัฒนาทักษะสู่ความสำเร็จ และการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาเด็ก (Rasmussen University, 2020) ซึ่งสอดคล้องกับ มหาวิทยาลัย Walden ที่สนับสนุนให้มีการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนปฐมวัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสม (Walden University, 2021) ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัยจึงเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในการจัดการศึกษาปฐมวัยในปัจจุบันและอนาคต เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับสังคมที่ก้าวหน้าด้วยเทคโนโลยี แม้จะมีกระแสที่แสดงความไม่แน่ใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีกับเด็กเล็กกว่าอาจทำให้เกิดโทษและส่งผลกระทบต่อเด็กในด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจหรือพฤติกรรม รวมถึงปัญหาความสามารถในการเรียนรู้ ปัญหาในการสร้างความสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อผู้อื่นและคนในครอบครัว แต่อย่างไรก็ตาม สมาคมเพื่อการศึกษาปฐมวัยแห่งชาติ National Association for the Education of Young Children (NAEYC) ได้กล่าวว่าการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ดิจิทัล และเกมกับเด็กปฐมวัยช่วงแรกเกิดจนถึง 8 ปี นั้นจะช่วยส่งเสริมเด็กในเรื่องความคิด สติปัญญา อารมณ์โดยเฉพาะการส่งเสริมด้านความสนใจและการแก้ปัญหา และทักษะทางสังคม ทักษะทางภาษาและการรู้หนังสือในระยะเริ่มต้น (National Association for the Education of Young Children, 2012) โดยทางสมาคมได้เสนอแนะแนวทางในการใช้เทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัยที่เหมาะสมว่า ช่วงอายุที่เหมาะสมกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ คือ มากกว่า 2 ปีขึ้นไป และต้องอยู่ภายใต้การดูแลของผู้ปกครอง หรือครู โดยคัดเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมตามวัยของเด็ก และในการใช้สื่อกับเด็กนั้นผู้ปกครองหรือครูควรมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในขณะที่ทำกิจกรรม เรียนรู้ไปพร้อมกัน ระหว่างครอบครัวหรือภายในกลุ่มที่ทำกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน ซึ่งเด็กในวัยนี้สามารถเข้าถึง

ความรู้ผ่านเทคโนโลยีจนเกิดเป็นทักษะการเรียนรู้ที่สนุกสนานกว่าสื่อชนิดอื่นด้วยการกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและสำรวจสิ่งต่าง ๆ ร่วมกับเด็กคนอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับทางองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูเนสโก (UNESCO) ที่มีการทำวิจัยเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีไปใช้กับเด็กก่อนวัยเรียนในหลากหลายประเทศ ซึ่งพบว่า การนำเทคโนโลยีมาช่วยสอนเด็กจะสามารถส่งเสริมพัฒนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ดีกว่าการสอนโดยไม่มี การนำเทคโนโลยีมาช่วย (UNESCO, 2010)

จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการทางด้านเทคโนโลยีในบริบทของประเทศไทยและต่างประเทศ พบว่าในปัจจุบันมีการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น โดยมีงานวิจัยจำนวนหนึ่งชี้ให้เห็นว่าการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดประสบการณ์กับเด็กปฐมวัยนั้นจะส่งผลให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และนำไปสู่การพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ได้ เช่น งานวิจัยของ นิยมล สุวรรณศรี (2556) ได้ทำการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4M โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ คือ ขั้นเริ่มต้นเรียนรู้ ขั้นปฏิบัติการ ขั้นนำเสนอผลงาน ซึ่งมีการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการ เช่น สื่อมัลติมีเดีย สื่อวีดิทัศน์และกล้องดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อเทคโนโลยีสามารถส่งเสริมทักษะการคิดเชิงเหตุผลแก่เด็กปฐมวัย อีกทั้งยังสามารถกระตุ้นความสนใจและสามารถส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสจากการใช้สื่อด้วยความอยากรู้อยากเห็น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Schmid, Miodrag and Difrancesco (2008) ที่พบว่า การนำเทคโนโลยีมาจัดการเรียนการสอนจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้เด็กปฐมวัยสนใจที่จะเรียนมากกว่าการเรียนการสอนที่ไม่มีเทคโนโลยี จากงานวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำมาบูรณาการกับการจัดประสบการณ์ด้านต่าง ๆ สำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ รวมถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลบูรณาการกับการจัดประสบการณ์ศิลปะด้วยเช่นกัน

ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง ศิลปะที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือระบบคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์หรือนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ แอนิเมชัน ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ กับกลุ่มประชากรตั้งแต่วัยเด็กตลอดจนถึงวัยผู้ใหญ่ เรียกได้ว่าเป็นรูปแบบศิลปะที่ได้รับความนิยมอย่างมากในทุกช่วงวัย (สกนธ์ ภูงามติ, 2559) ซึ่งการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสอนวิชาศิลปะจะช่วยให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลายและสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ศิลปะ อันจะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยสามารถใช้แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตในการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน เช่น การทำกิจกรรมศิลปะ วาดภาพ ระบายสี การเล่นเกม การศึกษาด้านศิลปะ ซึ่งการใช้แท็บเล็ตจะช่วยให้เด็กใช้กล้ามเนื้อได้อย่างอิสระมากกว่า (Couse and Chen, 2010) โดยมีตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสอนศิลปะ เช่น

งานวิจัยของ Ackermann (2017) ที่ได้ศึกษาการใช้แท็บเล็ตและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเด็กปฐมวัย โดยใช้แท็บเล็ตเป็นเครื่องมือในการวาดภาพผ่านโปรแกรม Picasso ซึ่งเป็นโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการใช้เครื่องมือ และมีส่วนร่วมในการใช้แท็บเล็ตอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสอนศิลปะ เช่น กิจกรรม Kaleido-Creations ของ St. Hilda's school ประเทศออสเตรเลีย ได้จัดกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการทำงานทางศิลปะในวิชาทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นกิจกรรมการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน และนำไปต่อยอดเป็นผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ได้ จากการจัดกิจกรรมพบว่า เด็กสามารถเชื่อมโยงทางด้านคณิตศาสตร์ เรื่องรูปทรงเรขาคณิตเข้ากับศิลปะโดยใช้สี เส้น และองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งทำให้เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีรูปแบบที่แปลกใหม่และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น (Ipad Art Room, 2022) สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์ศิลปะในระดับอนุบาล 3 ของอัศรพล ไชโยโชค (2562) ที่ได้จัดกิจกรรมการปั้นดินน้ำมันและใช้สมาร์ตโฟนในการถ่ายภาพและใช้แอปพลิเคชัน Stop motion นำภาพมาจัดเรียงเป็นวิดีโอทัศนนิทาน จากการจัดกิจกรรมพบว่า เด็กสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กจากการปั้น ดินน้ำมันนอกจากนี้เด็กยังเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน อีกทั้งยังได้สร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ ตลอดจนการคิดแก้ปัญหาจากการทำกิจกรรม

ดังนั้น ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นการสร้างศิลปะในรูปแบบหนึ่งที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะและได้ถ่ายทอดเรื่องราวและจินตนาการได้อย่างเป็นรูปธรรม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่าครูผู้สอนไม่สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายหรือแปลกใหม่ (ลูกแก้ว มุกดา, 2554) ครูผู้สอนไม่เข้าใจในเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กและส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนศิลปะไม่ครบถ้วน (จิตตรี เมฆรัศมิธร, 2560) ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ศิลปะและความต้องการที่จะแสดงออกทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่จะต้องอาศัยแรงจูงใจและสิ่งที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ มีการโต้ถามคืบคว้าเพิ่มเติม และสามารถทำตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

แรงจูงใจ (Motivation) ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนให้เด็กสนใจศิลปะ ซึ่งหมายรวมทั้ง ความสนใจในศิลปะรอบตัวและความสนใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ แรงจูงใจทางศิลปะนั้นจะเกิดขึ้น เมื่อเด็กได้มีประสบการณ์กับศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย สอดคล้องกับความสนใจ การจัดกิจกรรมศิลปะในรูปแบบเดิมที่คุ้นเคยอาจไม่กระตุ้นให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ ทั้งนี้ เป้าหมายในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย คือ 1) การกระตุ้นและให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ และ 2) การฝึกฝนทักษะด้านการคิดและจินตนาการ ในการบรรลุเป้าหมายดังกล่าว Eglinton (2003) เสนอให้จัดประสบการณ์ทางศิลปะให้เด็กปฐมวัย 3 รูปแบบ 1)

ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ฝึกทักษะด้านการสังเกตอย่างละเอียด โดยมีการชี้และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะ 2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making experiences) เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้ทดลองสร้างงานศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย เด็กจะได้สำรวจ แก้ปัญหา ฝึกฝนทักษะและเรียนรู้การสร้างรูปแบบสัญลักษณ์ของตนเอง 3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) เป็นประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจและชื่นชมในงานศิลปะโดยใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงความเกี่ยวข้องของศิลปะกับ สิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตามการจะส่งเสริมให้เด็กเข้าถึงประสบการณ์ทางศิลปะได้นั้น แรงจูงใจเป็นปัจจัยที่มีผลอย่างมาก แรงจูงใจอาจแสดงออกได้หลายรูปแบบ เช่น การแสดงแรงบันดาลใจ (Inspiration) การแสดงความกระตือรือร้น (Enthusiasm) และ ความตื่นตาตื่นใจ (Excitement) โดย (Eglinton, 2003) ความรู้สึกเชิงบวกดังกล่าว จะส่งผลให้เด็กเรียนรู้ศิลปะอย่างมีความสุข

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะ ผ่านหลักการการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้ง 3 ประสบการณ์ ได้แก่ ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making experiences) และการเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางด้านศิลปะควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่การเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการอย่างเป็นองค์รวมตลอดจนการวางรากฐานความสนใจในศิลปะสืบต่อไปในอนาคต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

คำถามวิจัย

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมุ่งศึกษากลุ่มเด็กปฐมวัยระดับอนุบาล 3 จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 28 คน เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของกระทรวงศึกษาธิการ และเป็นโรงเรียนที่มีความพร้อมในด้านอุปกรณ์เทคโนโลยี โดยลักษณะของชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลจะครอบคลุมศิลปะทั้ง 5 ประเภท ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ และบูรณาการกับการใช้แอปพลิเคชันประเภทต่าง ๆ ผ่านการใช้งานบนแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอนุบาล 3 ซึ่งมีอายุประมาณ 5-6 ปี

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติและบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การใช้แอปพลิเคชันผ่านการใช้งานบนอุปกรณ์แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจของนักเรียนที่แสดงถึงความต้องการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ โดยแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ เช่น แสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะ การมีส่วนร่วมกับการทำกิจกรรมศิลปะในชั้นเรียนหรือการทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย เป็นต้น

ทั้งนี้ แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสามารถประเมินได้จากการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลของผู้เรียนโดยมีการวิเคราะห์พฤติกรรมร่วมกับการสัมภาษณ์

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้แนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
2. เด็กปฐมวัยได้รับการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ อันจะนำไปสู่การพัฒนาทางด้านสุนทรียภาพ ความคิดสร้างสรรค์และก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัย

3. รูปแบบการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น สามารถนำไปเป็นต้นแบบหรือแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดประสบการณ์ศิลปะ รวมถึงการจัดประสบการณ์ด้านอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยได้

4. ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในชั้นเรียนปกติ และการเรียนออนไลน์ในสถานการณ์ฉุกเฉิน



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กรอบแนวคิดการวิจัย



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

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ
- 6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- 6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน

1. เทคโนโลยีดิจิทัล

1.1 เทคโนโลยีดิจิทัล

เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศ เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรม ในปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพมากขึ้น ทั้งด้านการพัฒนา อุปกรณ์และเครื่องมืออย่างกว้างขวาง เทคโนโลยีจึงถูกนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้กับ ศาสตร์ต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการแพทย์ ด้านธุรกิจ ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านบันเทิง และด้านการศึกษา ซึ่ง คำว่า เทคโนโลยี (Technology) นั้นหมายถึงวิทยาการที่เกี่ยวกับศิลปะในการนำเอาวิทยาศาสตร์ ประยุกต์มาใช้ ให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติและอุตสาหกรรมและยังรวมไปถึงการปฏิบัติที่ใช้ความรู้ วิชาการ หรือเทคนิคทางวิทยาศาสตร์เพื่อช่วยให้การดำเนินการต่าง ๆ บรรลุผลตามเป้าหมาย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2539) เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นนวัตกรรมที่มีความสำคัญในยุคนี้ เนื่องจากมีการใช้ อย่างแพร่หลายและกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้น เทคโนโลยีดิจิทัล คือ เครื่องมือระบบอุปกรณ์และ ทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์สามารถ สร้างและจัดเก็บหรือประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างที่เช่น ได้แก่ โซเชียลมีเดีย เกมออนไลน์ มัลติมีเดีย และโทรศัพท์มือถือ การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลในลักษณะต่าง ๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ (Department of Education and Training, Victoria, 2019) ในปัจจุบันพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลนั้นถูกนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษามากขึ้น โดยที่ เทคโนโลยีดิจิทัลนั้น เป็นการนำความสามารถของฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มา ประยุกต์ใช้เพื่ออำนวยความสะดวกและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ มือถือ เครือข่ายสังคมออนไลน์แอปพลิเคชัน และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้เพื่อการเดินทาง การติดต่อสื่อสาร ความบันเทิง การซื้อขายสินค้า การทำงาน และการเรียนหนังสือ (Fidalgo et al., 2020 อ้างถึงใน สิทธิพร เอี่ยมเสน, พันพัชร ปิ่นจินดา, จิระ จิตสุภา และเบญจวรรณ กี่สุขพันธ์., 2564) สำหรับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการสอนนั้นประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1. วัสดุ อุปกรณ์ และ 2.วิธีการ ซึ่งเทคโนโลยีการศึกษาจะช่วยให้การจัดการและการเรียนการสอนมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนจะมีการเรียนรู้ที่สูงกว่าเดิม และเกิดแรงจูงใจในการเรียน (กิดานันท์ มลิทอง, 2548) เทคโนโลยีที่พบได้ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสื่อออนไลน์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จึงชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีได้เข้ามาอิทธิพลและเกี่ยวข้องกับ ชีวิตประจำวันของมนุษย์รวมไปถึงเด็กปฐมวัยด้วยเช่นกัน

สรุปได้ว่า เทคโนโลยีดิจิทัลไม่เพียงแต่หมายถึงเครื่องมือหรือวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงวิธีการในการทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของการศึกษา และทำให้การศึกษามีคุณภาพมากยิ่งขึ้น โดยสามารถนำเทคโนโลยีมาบูรณาการในระดับการศึกษาแต่ละช่วง ทั้งเทคโนโลยีปฐมวัยศึกษา เทคโนโลยีประถมศึกษา และเทคโนโลยีอุดมศึกษา

1.2 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

ปัจจุบันมีแนวโน้มของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในชั้นเรียนปฐมวัยเพิ่มมากขึ้น โดยเริ่มนำมาใช้สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่การศึกษาในระดับประถมศึกษา สำหรับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งหมด 2 ด้าน คือ การรู้ดิจิทัล (digital literacy) คือ ความสามารถและความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี และการรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและสื่อ (technology and media literacy) คือ ความสามารถที่จะเข้าใจและใช้สื่อต่าง ๆ ซึ่งเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย คือ เทคโนโลยีและสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Technology and interactive media) ซึ่งสอดคล้องกับสถาบันกุมารเวชศาสตร์ศึกษาประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ได้ระบุถึงการใช้นโยบายดิจิทัลว่า เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 2 ปี ไม่ควรใช้สื่อดิจิทัลที่ใช้นจอ (Screen media) ควรเน้นการเล่นแบบไม่มีโครงสร้างเพื่อพัฒนาสมอง แต่ในการใช้สื่อดิจิทัลนั้นจะเกิดประโยชน์มากต่อการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่า 2 ปี ขึ้นไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทักษะทางสังคม ทักษะทางภาษาและการรู้หนังสือในระยะเริ่มต้น (American Academy of Pediatrics (AAP) Council on Communications and Media, 2011) โดยทางสมาคมการศึกษาปฐมวัยแห่งชาติร่วมกับศูนย์เฟร็ดโรเจอร์ (NAEYC and FRC, 2012) ได้ให้คำจำกัดความของ สื่อ ไร้ 2 ประเภท ดังนี้

1. สื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive media) คือ สื่อทั้งแบบดิจิทัลและแบบอนาล็อก รวมถึงซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน สื่อ broadcast และสตรีมมิ่ง รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กบางรายการ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อินเทอร์เน็ต และสื่ออื่นที่อยู่ในรูปแบบของเนื้อหาที่ออกแบบให้เอื้อต่อการทำกิจกรรมของเด็กที่ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมกับผู้อื่นได้

2. สื่อแบบไม่มีปฏิสัมพันธ์ (Non-interactive media) คือ สื่อที่รวมถึงรายการโทรทัศน์ วิดีทัศน์ ดิวีดี และสื่อสตรีมมิ่งที่เป็นสื่อทางเดียว ไม่มีการโต้ตอบ

สรุปได้ว่า การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นควรเป็นสื่อแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive media) และควรใช้สื่อเป็นช่องทางที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่มีอายุตั้งแต่ 2 ปี ขึ้นไป ซึ่งจะต้องคำนึงถึงทั้งผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบของเทคโนโลยี รวมถึงการเลือกอุปกรณ์ เนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และแอปพลิเคชันต่าง ๆ

ที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็กเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนของเด็กปฐมวัยอย่างมากที่สุด

1.3 ผลของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยเด็ก

การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความสำคัญกับการศึกษาปฐมวัยในปัจจุบัน โดย National Association for the Education of Young Children (NAEYC) ได้กล่าวถึงผลในเชิงบวกในการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนว่า การใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ทีวีดี และเกมกับเด็กปฐมวัยช่วงแรกเกิดจนถึง 8 ปี นั้นจะช่วยส่งเสริมเด็กในเรื่องความคิด สติปัญญา อารมณ์ (National Association for the Education of Young Children, 2012) โดยเฉพาะการเสริมสร้างแรงจูงใจ ทักษะด้านการพูด ส่งเสริมการรู้หนังสือของเด็กในระยะเริ่มต้น ทั้งการจดจำ ตัวอักษรและตัวเลข ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการเขียนและการวาดภาพ (Crescenzi, Jewitt, & Price, 2014, Neumann, 2014) เด็กสามารถเข้าถึงความรู้ผ่านเทคโนโลยีจนเกิดเป็นทักษะการเรียนรู้ที่สนุกสนานกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ โดยกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและสำรวจสิ่งต่าง ๆ เทคโนโลยีสามารถสอดแทรกเข้าสู่การจัดการเรียนการสอนทั้งในการนำเข้าสู่บทเรียน การจัดการเรียนการสอน และการสรุปและอภิปรายผล ซึ่งช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ผ่านการใช้โทรศัพท์ แอปพลิเคชัน หรือโปรแกรมต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต โดยสามารถใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างสนุกสนาน เช่น การทำกิจกรรมศิลปะ วาดภาพระบายสี และการเล่นเกมการศึกษา อีกทั้งยังสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานแบบทันทีทันใด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการใช้แท็บเล็ต ซึ่งจะช่วยให้เด็กใช้กล้ามเนื้อได้อย่างอิสระมากกว่า และมีประสิทธิภาพมากกว่า (มานิตา ลีโทชวลิต อรรถนุพรรณ และ อรกานต์ เพชรคุ้ม, 2558) ดังที่ National Association for the Education of Young Children ได้ให้ข้อเสนอถึงประโยชน์ของการใช้สื่อเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ (Interactive medias) ที่มีต่อเด็กปฐมวัย (National Association for the Education of Young Children, 2012) ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กมีอิสระในการสำรวจหน้าจอแบบสัมผัสที่เต็มไปด้วยประสบการณ์อันหลากหลายมีการโต้ตอบอย่างทันทีทันใด
2. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นหาคำตอบอย่างรวดเร็วจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ด้วยการใช้เมาส์และแป้นพิมพ์
3. ช่วยให้ครูผู้สอนได้เก็บภาพผลงานของเด็ก เช่น การต่อบล็อกหรืองานศิลปะที่เด็กได้สร้าง หรือเก็บภาพเคลื่อนไหวการเล่นละคร หรือการเล่นสำหรับเด็ก เพื่อใช้ในภายหลัง
4. ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถนำภาพผลงานและความสำเร็จต่าง ๆ ของเด็กมาแสดงบนเครื่องฉายดิจิทัล หรือเว็บไซต์ในชั้นเรียน

5. ช่วยให้เด็กที่มีความต้องการพิเศษและหรือพัฒนาการล่าช้า สามารถเข้าถึงบทเรียนได้ง่ายขึ้น

6. ช่วยให้เด็กบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับการวาดภาพหรือการเล่นของตนเอง ทำให้ไฟล์เสียงหรือวิดีโอดิจิทัลเพื่อจัดทำเอกสารความก้าวหน้า

7. ช่วยให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย เช่น การสร้างนิทานดิจิทัล หนังสือรวมรูปถ่าย ไฟล์เสียงดิจิทัลของตนเอง

อย่างไรก็ตามการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กเล็กนั้นยังมีข้อถกเถียงและมีกระแสที่แสดงความไม่แน่ใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีกับเด็กเล็กกว่าอาจทำให้เกิดโทษและส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมองความสามารถในการเรียนรู้ ปัญหาในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น และพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ดังที่ กุลชาติ พันธวรกุล และ เมษา นวลศรี (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย เด็กที่มีอาการติดเทคโนโลยี จะได้รับผลกระทบทางสายตาจากการมองหน้าจอเป็นระยะเวลานาน โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ อาจทำให้เกิดภาวะกล้ามเนื้อตาอ่อนล้า มีอาการปวดตา และส่งผลให้เด็กอาจมีภาวะสายตาสั้นก่อนวัยอันควร อีกทั้งพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กมีแนวโน้มทำงานได้ช้าลง

2. พัฒนาการด้านสติปัญญา ปัญหาของการใช้สื่อผ่านจอมากเกินไปส่งผลกระทบต่อ การรับรู้และความคิดของเด็ก รวมถึงส่งผลต่อการทำงานของสมองทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดลง เด็กมีแนวโน้มพูดช้ากว่าเด็กในวัยเดียวกัน เป็นผลเกี่ยวเนื่องกับปัญหาด้านพัฒนาการทางภาษา และมีปัญหาในการทำกิจกรรมที่ต้องใช้สมาธิ นำไปสู่การเกิดโรคความจำเสื่อมจากการเสพติดดิจิทัลได้

3. พัฒนาการด้านสังคม การใช้เทคโนโลยีมากเกินไป มักส่งผลต่อมิติด้านความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ทักษะการเข้าสังคมของเด็กซึ่งส่งผลให้เด็กขาดทักษะการสื่อสาร

4. พัฒนาการด้านอารมณ์ เด็กที่ใช้เทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชันในแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนที่มีเนื้อหาทั้งภาพและเสียงที่มีความรุนแรงเด็กอาจมีความเสี่ยงในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเกิดภาวะติดจอระยะเวลานาน ซึ่งส่งผลให้มีอารมณ์ไม่คงที่ ฉุนเฉียวง่าย เอาแต่ใจ ไม่รู้จักการรอคอย อาการดังกล่าวเกิดมาจากการทำงานของสมองที่ผิดปกติส่งผลให้เด็กมีภาวะโรคสมาธิสั้น

ผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ของเด็กนั้น อาจเกิดได้จากเด็กใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในปริมาณมากและมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะกับเด็กปฐมวัย รวมถึงเด็กไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ส่งผลให้เด็กขาดประสิทธิภาพในการเรียนรู้และมีพัฒนาการที่ล่าช้า จากการศึกษาถึงผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบของการนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัยนั้นสามารถ

สรุปแนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการเด็กปฐมวัย	แนวทางในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัย
1. พัฒนาการด้านร่างกาย	จำกัดเวลาการใช้งานและไม่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลกับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 2 ปี โดยการให้เด็กทำกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลต่อเนื่องไม่เกิน 20 และใช้ในพื้นที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ อาทิ เพื่อถนอมดวงตาของเด็ก
2. พัฒนาการด้านสติปัญญา	กำหนดเนื้อหาให้ครอบคลุมกับทักษะและหน่วยการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเช่น ทักษะทางด้านภาษา ทักษะด้านการคำนวณ ทักษะทางด้านศิลปะ เป็นต้น เพื่อพัฒนาทั้งสมองซีกซ้ายและซีกขวา 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 ซึ่งเทคโนโลยีถูกนำมาบูรณาการกับทางการศึกษา 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://edlu.dusit.ac.th/	สุขศึกษา และพลศึกษา	ประถมศึกษา ตอนต้น	การใช้ Computer tablet โดยการถ่ายวิดีโอขณะทำกิจกรรมและนำเสนอผลงานในช่วงสรุปและอภิปรายผล
6. การพัฒนาชุดกิจกรรมการสอน โปรแกรมวาดภาพระบายสีเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 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 การออกแบบอินโฟกราฟิก การสร้างแอนิเมชันผ่าน stop motion เป็นต้น โดยผ่านแอปพลิเคชัน Keynote, iMovie, SwiftPlayground, Kahoot, Book Creator, iTunes U
8. ภาษาไทยร่วมกับวิธีการสอนแบบ ศูนย์การเรียนรู้ที่มีต่อ 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

ตารางที่ 3 แนวทางการจัดประสบการณ์ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย (ต่อ)

แนวทางการจัดประสบการณ์ตามหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย	แนวทางการจัดประสบการณ์ที่บูรณาการ เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
2. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อหรือแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และได้เรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่让孩子ได้เรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มเพื่อน ครู หรือผู้ปกครองขณะทำกิจกรรมต่าง ๆ
3. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง	จัดกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และมาตรฐานการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และเป็นกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือทำด้วยตนเอง ได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า

จากแนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ดังกล่าวนั้น สามารถสรุปเป็นแนวทางเพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยได้ว่า ควรเป็นกิจกรรมที่让孩子ได้เรียนรู้โดยการลงมือทำด้วยตนเอง เป็นกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยคำนึงถึงการเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลและเนื้อหาให้เหมาะกับเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านพัฒนาการ อายุ และความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

3.1 พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

พัฒนาการและสภาพแวดล้อมของเด็กปฐมวัยส่งผลต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ของเด็กที่ต่างกัน เพราะสิ่งที่มีกระตุ้นนั้นมีความแตกต่างกัน ดังที่ สิริพรรณ ตันติรัตน์ ไพศาล (2545) ได้อธิบายถึง พัฒนาการการรับรู้ทางวัตถุไว้ว่า การมีโอกาสดำสำรวจและสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านการใช้วัสดุต่าง ๆ ช่วยพัฒนาประสาทการรับรู้สิ่งรอบตัวเด็กเรียนรู้องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ ทั้ง พื้นผิว สี เส้น รูปร่าง รูปทรง สามารถแยก ความเหมือนและความแตกต่างของวัสดุ เป็นการเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะการสำรวจด้วยตนเอง จนกลายเป็นทักษะที่ติดตัว นำไปสู่การรับรู้ทางคำศัพท์ต่าง ๆ ด้วย เช่นจากการเรียนรู้เรื่องสี สีร้อน สีเย็น รวมถึงการผสมสี นอกจากนี้ก็ได้ เรียนรู้วิธีการปฏิบัติไปพร้อม ๆ กันด้วย เช่น การวาดเส้นต่าง ๆ ที่พัฒนาไปตามขั้นทำให้เด็กเรียนรู้ เรื่องมิติ และลักษณะ

ของเส้นต่าง ๆ ที่เมื่อนำมาประกอบกันจะได้รูปทรงที่มีความแตกต่างกันไปอย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งในการนำสิ่งเหล่านี้มาประกอบกันเป็นเรื่องราวด้วยงานศิลปะ

สำหรับเด็ก “ศิลปะ” คือการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาพและเป็นกระบวนการพัฒนาสมอง เด็กจะเริ่ม ลบ ตัด รื้อ หรือทำใหม่ถ้ารู้สึกว่าการนั้นถ่ายทอดออกมาไม่ตรงตามความรู้สึก การทำงานศิลปะช่วยให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย ด้วยการถ่ายทอดสิ่งที่คิดจินตนาการออกมาในรูปแบบการวาดระบายสี การปั้น ฯลฯ ดังนั้นครูผู้สอนจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทในการเรียนรู้ความต้องการและความชื่นชอบในศิลปะของเด็กเพื่อใช้เป็นแรงผลักดันในการกระตุ้นให้เด็กสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะและดึงศักยภาพในตัวเด็กออกมา

ทน เขตกัน (2550) กล่าวว่า การถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ออกมาเป็นภาพนี้เป็นกระบวนการทางศิลปะ ที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนตั้งแต่ยังอ่าน เขียนหรือใช้ภาษาสื่อสารยังไม่ได้หรือได้ไม่ดีนัก แต่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นภาพต่าง ๆ เช่น ภาพคน รถ สัตว์ สัตว์ประหลาด มนุษย์อวกาศ ซึ่งเป็นภาพเกี่ยวกับเรื่องราวที่เขาสนใจ ประทับใจหรือจากจินตนาการและประสบการณ์ที่เคยได้รับ โดยขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางศิลปะซึ่งเป็น กระบวนการแสดงออกทางศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ซึ่งเด็กในแต่ละช่วงวัยนั้นมีพัฒนาการและความสามารถในการเรียนรู้ทางศิลปะที่แตกต่างกัน พัฒนาการและกระบวนการในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถแบ่งออกเป็นลำดับขั้น และส่งผลให้เกิดพัฒนาการในขั้นถัดไป

Lowenfeld (1947) แบ่งขั้น พัฒนาการทางศิลปะตามอายุซึ่งให้ความสนใจการเติบโตของเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์และจิตใจ ประกอบด้วย 5 ขั้น ได้แก่

- 1) ขั้นขีดเขียน (Scribbling)
- 2) ขั้นเริ่มต้นเขียนภาพให้มีความหมาย (Preschematic)
- 3) ขั้นเขียนภาพได้คล้ายของจริง (Schematic)
- 4) ขั้นเริ่มต้นการเขียนภาพอย่างของจริง (Drawing Realism)
- 5) ขั้นของการใช้เหตุผลหรือขั้นเขียนภาพเหมือนของจริง (PseudoNaturalistic/Realistic Drawing)

โดยขั้นพัฒนาการ 2 ขั้นแรกเท่านั้นที่สอดคล้องกับช่วงพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ดังรายละเอียดนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นขีดเขียน (Scribbling State) ในขั้นนี้เด็กมีอายุประมาณ 2-4 ปี ในขั้นนี้สามารถแบ่งเป็น 4 ขั้นย่อยอีก 4 ระยะดังนี้

1. Disordered Scribbling การขีดเขียนที่ไม่เป็นระเบียบ ไม่มีแบบแผน การลากเส้นของเด็กจะยุ่งเหยิงสับสน โดยไม่คำนึงถึงการลากเส้นนั้นเป็นรูปอะไรทั้งสิ้น แต่จะแสดงให้เห็นว่าการควบคุมกล้ามเนื้อของเด็กยังไม่มีแข็งแรงเพียงพอ จึงไม่สามารถบังคับมือให้เป็นไปตามความต้องการของตนเองได้

2. Longitudinal or Controlled Scribbling ระยะที่เด็กมีการขีดเขียนการลากเส้นแนวนอนยาว ๆ ได้

3. Circular Scribbling เป็นขั้นที่เด็กมีการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ร่วมด้วย โดยสามารถเคลื่อนไหวได้ทั้งแขนด้วยการเขียนเส้นเป็นวงกลม เป็นการเริ่มต้นการขีดเขียนที่เด็กสามารถเริ่ม ควบคุมกล้ามเนื้อได้ เด็กสามารถลากเส้นได้หลายรูปแบบอย่างสนุกสนานทั้งแนวตั้ง แนวอน เส้นซิกแซก และเส้นอิสระ

4. Naming Scribbling ระยะที่เด็กจะมีการตั้งชื่อสิ่งที่เด็กเขียนว่าชื่ออะไร คืออะไร เด็กเริ่มที่จะใช้ความคิดในขณะที่เขียนภาพวัตถุ คน สัตว์ สิ่งๆ เด็กเขียนออกมาจะไม่ถูกต้องในสายตาของผู้ใหญ่ แต่มีความหมาย เด็กจะพอใจและเริ่มที่จะสนุกสนานกับสิ่งที่วาด ในขั้นนี้จะป็นขั้นที่นำไปสู่การต่อยอดทางด้านศิลปะในการวาดภาพของเด็กต่อไป

ขั้นที่ 2 การเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre-Schematic State) ขั้นสอนสัญลักษณ์ ในขั้นนี้เด็กมีอายุประมาณ 4 - 7 ปี เป็นขั้นเริ่มต้นของการแสดงออกที่มีความหมายภาพของ สิ่งต่าง ๆ เด็กอาจจะเขียนได้หลาย ๆ แบบ ภาพที่เด็กเขียนอาจจะไม่ครบถ้วนตามที่เขารู้ แสดงว่าในระยะนี้โลกที่เด็ก เห็นหรือรู้แตกต่างไปจากโลกที่เขียนภาพ ลักษณะที่เด็กเขียนภาพในขั้นนี้อาจสังเกตได้ง่ายจาก ส่วนประกอบในภาพ 4 อย่าง เช่น

1. เด็กจะเขียนภาพโดยใช้เส้นที่แทนสัญลักษณ์ของส่วนนั้น ๆ เช่น ใช้วงกลมเป็นสัญลักษณ์ของหัว มีเส้นเยอะ ๆ แทนแขน ขา ลำตัว ยังไม่มีรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับหน้าตา

2. สีที่เด็กใช้ในขั้นนี้ จะมีการใช้สีของเด็กจะไม่เป็นไปตามธรรมชาติ เด็กจะใช้สีตามอารมณ์ แต่ว่าสีไหนจะสะดุดตาหรือเด็กชอบสี ไหนเป็นพิเศษก็จะใช้สีนั้น ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง

3. เด็กยังไม่เข้าใจเรื่องช่องว่างหรือช่องไฟ เด็กจะเขียนรูปโดยไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ของสิ่ง ต่าง ๆ

4. การออกแบบในขั้นนี้เด็กยังไม่เข้าใจการออกแบบ ดังนั้น ภาพที่เด็กเขียนจึงไม่มีอะไรที่แสดงถึงการออกแบบ

3.2 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม การสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กไม่เพียงแต่เป็นการวาดภาพ ระบายสีหรือการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ เท่านั้น แต่การสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กนั้นหมายถึงการแสดงออก การสื่อสาร การถ่ายทอดจินตนาการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่บอกเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็กและสิ่งแวดล้อม (สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล, 2545) ทั้งนี้ นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ ดังนี้

ดนู จีระเดชากุล (2541) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่จะเป็นแนวทางในการแสดงความสามารถและความรู้สึกนึกคิดในรูปแบบที่หลากหลาย เป็นการพัฒนาความคิด การสังเกต เพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ เกิดการพัฒนาของระบบกล้ามเนื้อ ระบบประสาท มีความสัมพันธ์ระหว่างอวัยวะ ร่างกายและสมอง โดยผ่านการทำกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การวาดภาพระบายสี การปั้น การพับ ตัด ฉีก ปะ กิจกรรมการพิมพ์ภาพและการประดิษฐ์ ซึ่งมีส่วนช่วยในการกระตุ้นความสนใจของเด็กให้แสดงออกทางจินตนาการ ความคิด มีความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ ประณีต เรียบร้อย และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527) ได้กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะ หมายถึง การจัดประสบการณ์ทางศิลปะให้แก่ผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะทัศนคติความคิดและรูปแบบพฤติกรรมที่มุ่งส่งเสริมลักษณะนิสัยไปในทางที่ดีพร้อม ๆ กันในทุก ๆ ด้าน

Fagan (2015) กล่าวว่า ศิลปะเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมพัฒนาการในทุก ๆ ด้าน กระบวนการทำงานศิลปะยังช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานด้วยรูปแบบหรือเทคนิคต่าง ๆ อันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจของเด็ก

พีระพงษ์ กุลพิศาล (2545) กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส รับรู้จากประสบการณ์ย่อย ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการทางศิลปะ เช่น รู้จักสี วัสดุและเครื่องมือต่าง ๆ และการแก้ไขปัญหาระหว่างการทำงาน

จิราภรณ์ ส่องแสง (2549) ให้ความหมายศิลปะสำหรับเด็ก คือ การแสดงออกการ สื่อสาร การถ่ายทอดของจินตนาการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละคนที่บอกเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง และสิ่งแวดล้อมแสดงออกโดยการถ่ายทอดออกมาผ่านสื่อผลงาน ผ่านการจินตนาการ การสังเกต การใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2533) กล่าวว่า ศิลปะสำหรับเด็ก เป็นการสร้างสรรค์งานที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน งานศิลปะของเด็กจะเน้นกระบวนการมากกว่าผลงานที่เสร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2561) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กนั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อค้นหาสัญลักษณ์เพื่อนำมาสื่อความหมายสิ่งที่อยู่ใจ ทั้งที่เป็นความรู้สึกและความคิดของเด็ก โดยถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ผ่านกล้ามเนื้อและตาที่ยังไม่สัมพันธ์กันดี ซึ่งธรรมชาติในการแสดงออกทางศิลปะของเด็กนั้น เป็นผลมาจากการบูรณาการของระบบทั้ง 3 ระบบ คือ ระบบสร้างพฤติกรรม ระบบรับรู้ และระบบความรู้สึก

สรุปได้ว่ากิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการกระตุ้นให้เด็กได้แสดงออก ทางความคิด ความรู้สึกต่าง ๆ ที่เด็กเห็นและรับรู้โดยการจินตนาการ การสังเกต การใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ โดยการถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะด้วยเทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย โดยที่เด็กมีอิสระในการเลือกทำกิจกรรม การเลือกจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยและ

พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก นอกจากจะช่วยสร้างจินตนาการ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังช่วยให้เด็กรับรู้ความรู้สึกและสภาวะอารมณ์อีกด้วย

4. แรงจูงใจในการเรียน

4.1 ประเภทของแรงจูงใจในการเรียน

แรงจูงใจมีความสำคัญต่อความคิด ความสนใจ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล เป็นสิ่ง queกระตุ้นให้เกิดการกระทำบางอย่าง หรือกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา โดยอาศัยการจูงใจ ซึ่งหมายถึงการนำปัจจัย ต่าง ๆ มาผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างมีทิศทาง เพื่อบรรลุ จุดมุ่งหมายหรือเงื่อนไขที่ต้องการ โดยปัจจัยต่าง ๆ ที่นำมาอาจเป็นเครื่องล่อซึ่งการทำให้เกิดการ ตื่นตัว และให้เกิดความคาดหวัง (อารี พันธุ์ณี, 2546)

สุรางค์ โคว์ตระกูล (2556) กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ ซึ่ง คุณลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจในการเรียนประกอบด้วยพฤติกรรมดังนี้

1. ความทะเยอทะยานทางการเรียน ได้แก่ ความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มุ่งมั่นในสิ่งที่ต้องการ
2. การพึ่งตนเองทางการเรียน ได้แก่ การค้นคว้าบทเรียนเพิ่มเติมด้วยตนเอง ทำงานหรือ การบ้านที่ได้รับมอบหมายด้วยตนเอง
3. ความกระตือรือร้นทางการเรียน ได้แก่ การตั้งใจเรียน สอบถามผู้รู้เมื่อมีข้อสงสัย ทำงาน ทันทีเมื่อได้รับมอบหมาย สนใจในสิ่งที่ศึกษาอยู่ สนุกในการเรียนและการวางแผน ได้แก่ การ วางเป้าหมายในการเรียน การเตรียมอุปกรณ์การเรียนให้พร้อม การวางแผนการทำงานที่ได้รับ มอบหมายอย่างมีระบบ โดยไม่ทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน
4. ความรับผิดชอบในการเรียน ได้แก่ ความสามารถในการทำงานให้เสร็จในเวลาอันสั้น ตาม เวลาที่กำหนด รับผิดชอบในผลงานของตน

มาลี จุฑา (2542) กล่าวว่า แรงจูงใจมี 2 ประเภท ดังนี้ 1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายในตัวบุคคล ซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคลแสดง พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายในมีความสำคัญมากกว่า แรงจูงใจภายนอก เพราะว่าแรงจูงใจภายใน เกิดจากความรู้สึกของบุคคล ซึ่งทำให้พฤติกรรม ตอบสนองความต้องการของตนเสมอ ตัวอย่างของแรงจูงใจภายใน ได้แก่

- 1.1 ความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งทำให้บุคคลนั้นค้นคว้าเพิ่มเติม
- 1.2 ความสนใจ ทำให้บุคคลไต่ถาม หรือจ้องมอง เป็นต้น
- 1.3 ความรัก ทำให้เสียสละและทำอะไรมาก็ได้
- 1.4 ความอบอุ่น ทำให้สบายใจ
- 1.5 ความเห็นอกเห็นใจกัน ทำให้เกิดความคล้อยตามหรือตามใจ

- 1.6 ความสงสาร ทำให้เกิดการให้อภัย
- 1.7 ความสำเร็จ ทำให้บุคคลเกิดความภาคภูมิใจ
- 1.8 ความหิว ทำให้บุคคลปรับพฤติกรรมได้
- 1.9 ความต้องการ ทำให้บุคคลเป็นอะไรหรือทำอะไรก็ได้
- 1.10 ความพอใจ ทำให้บุคคลยินดีและทำอะไรก็ได้
- 1.11 ความศรัทธา ทำให้บุคคลเกิดการยอมรับและทำอะไรก็ได้
- 1.12 ความซาบซึ้ง ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ได้

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกตัวบุคคลซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคล แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ แรงจูงใจภายนอกที่สำคัญ ได้แก่

2.1 การแข่งขัน แบ่งเป็นการแข่งขันกับตัวเอง การแข่งขันระหว่างบุคคลและการแข่งขันในระหว่างกลุ่ม เมื่อมีการแข่งขันทำให้บุคคลมีความพยายามที่จะได้รับชัยชนะ การแข่งขันทำให้เกิดการกระตุ้นและการแสดงพฤติกรรม

2.2 การร่วมมือ ทำให้บุคคลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเป็นการสร้างทีมงาน และความสามัคคีในกลุ่มขึ้นได้

2.3 บุคลิกของครู ทำให้บุคคลโดยเฉพาะนักเรียนอยากจะเรียนหรือ ไม่อยากเรียน

2.4 วิธีการสอนของครู ทำให้นักเรียนอยากจะเรียนหรือไม่ อยากจะเรียนก็ได้

2.5 การให้รางวัล เช่น ใ้สิ่งของ คะแนน หรือกำลังใจ มีผลทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

2.6 การลงโทษ เช่น ตัดสิทธิ์ ตัดคะแนน ต่าหนหรือดักเตือน ทำให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือเสียใจ หรือหยุดยั้งพฤติกรรมได้

2.7 การใช้สื่อการสอน เช่น อุปกรณ์การสอน ชุดการสอน บทบาทสมมติ เกม เพลง และจัดกิจกรรมให้ทุกคนมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

2.8 การสอบ เช่น ครูบอกนักเรียนว่า ท้ายชั่วโมงจะมีการสอบทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนดีขึ้น

อารี พันธุ์มณี (2546) กล่าวว่าแรงจูงใจแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นสภาวะที่บุคคลต้องการที่จะกระทำหรือเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยตัวเอง ไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้จากสิ่งเร้าภายนอก เช่น การเรียนเพื่อต้องการความรู้ ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของแต่ละบุคคล ที่จะผลักดันให้บุคคลสร้างพฤติกรรมขึ้น ซึ่งได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ความศรัทธา เป็นต้น 2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นสภาวะที่บุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น สิ่งของ เกียรติยศ เงิน ปริญญาบัตร

ความก้าวหน้า รางวัล การชมเชย เป็นต้น ทำให้บุคคลเกิดความต้องการและแสดงพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมายนั้น

จากการให้ความหมายของแรงจูงใจจากนักวิชาการ ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูล ได้ดังตารางนี้

ตารางที่ 4 คุณลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจภายใน

นักวิชาการ	คุณลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจภายใน					
	ความกระตือรือร้น	ความอยากรู้ อยากเห็น	ความสำเร็จ	ความรับผิดชอบ	ความทะเยอทะยาน	ความสนใจ
มาลี จุฑา (2542)		✓	✓			✓
อารี พันธุ์มณี (2546)	✓	✓		✓	✓	
สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2556)	✓			✓	✓	

จากตารางที่ 4 สามารถสรุปได้ว่า นักวิชาการส่วนมากได้กล่าวถึงคุณลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจภายในว่าเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ และความทะเยอทะยาน อันดับรองลงมา คือ ความสำเร็จ และความสนใจ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่มียุทธพลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งแรงจูงใจสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แรงจูงใจภายใน ซึ่งเกิดจากความต้องการพื้นฐานในร่างกายเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตเพื่อให้ร่างกายอยู่ในสภาพปกติ เช่น ความ ความรู้สึกต่าง ๆ ความต้องการที่จะเรียนรู้ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ และความทะเยอทะยาน ความสำเร็จ เป็นต้น และแรงจูงใจภายนอก ซึ่งเกิดจากความต้องการที่ถูกกระตุ้นจากนอกร่างกาย เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น การยกย่องชมเชย วิธีการสอนของครู การใช้สื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

4.2 แรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

การจัดเรียนการสอนในวิชาศิลปะนั้น แรงจูงใจ ถือเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ งานศิลปะ ดังที่ Amabile (1996) ได้อธิบายว่า แรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคลจะแสดงออกมาในรูปแบบของความสนใจ การมีส่วนร่วม ความอยากรู้อยากเห็น ความพึงพอใจ หรือความท้าทาย ซึ่งแรงจูงใจภายในและความสนใจของผู้เรียนนั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบด้วยปัจจัย ดังต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับแต่ละบุคคล
- 2) ความชอบและความเพลิดเพลินในสื่อศิลปะ
- 3) ความอยากรู้อยากเห็น
- 4) การคิดสร้างสรรค์ผ่านการเล่น
- 5) ตอบสนองความต้องการโดยตั้งเป้าหมายเพื่อการเล่นหรือเพื่อรางวัล
- 6) การทำงานร่วมกันกับผู้ที่มีความสนใจเหมือนกัน
- 7) การทำงานที่ท้าทาย

จากการศึกษานิยาม ประเภทของแรงจูงใจในการเรียน และแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อแสดงรายละเอียดตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 ความกระตือรือร้น ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบ ด้านที่ 3 ความอยากรู้อยากเห็น ด้านที่ 4 ภาวะภูมิใจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ

<p>นิยามแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์ ศิลปะ</p>	<p>มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์</p>	<p>พฤติกรรมที่คาดหวัง</p>
<p>1. ความกระตือรือร้น หมายถึง ผู้เรียนมี ความตั้งใจในการ เรียน มีการวางแผน ในการทำงานศิลปะที่ ได้รับมอบหมายอย่าง มีจุดมุ่งหมาย ซึ่งเกิด จากการที่ผู้เรียนได้ สร้างสรรค์สิ่งที่ทำ หายและแปลกใหม่</p>	<p>มฐ.4 ชื่นชมและแสดงออกทำงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว ตบช.4.1 สนใจ มีความสุขและ แสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรีและการ เคลื่อนไหว 4.1.1 สนใจ มีความสุขและ แสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรีและการ เคลื่อนไหว</p>	<p>1. ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน อย่างกระตือรือร้น</p>
	<p>มฐ.8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระ มหา กษัตริย์ทรงเป็นประมุข ตบช.8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น 8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วม มือกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย</p>	
	<p>มฐ.9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย ตบช.9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ ผู้อื่นเข้าใจ 9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและ สนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยง กับเรื่องที่ฟัง 9.1.2 เล่าเป็นเรื่องราว ต่อเนื่องได้</p>	<p>1. สนทนาโต้ตอบระหว่างร่วม กิจกรรม 2. นำเสนอผลงานศิลปะของ ตนเองได้</p>

ตารางที่ 5 แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ต่อ)

<p>นิยามแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์ ศิลปะ</p>	<p>มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์</p>	<p>พฤติกรรมที่คาดหวัง</p>
	<p>มฐ.11 มีจินตนาการและความคิด สร้างสรรค์ ตบช.11.1 ทำงานศิลปะตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ 11.1.1 สร้างผลงานศิลปะ เพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของ ตนเอง โดยมีการดัดแปลงแปลกใหม่จาก เดิมและมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น</p>	<p>1. สร้างผลงานศิลปะตาม ความคิดจินตนาการของตนเอง ได้ 2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างผลงานที่มีความ แปลกใหม่</p>
	<p>มฐ.12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมี ความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้ เหมาะสมกับวัย ตบช.12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 12.1.2 กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ</p>	<p>1. กระตือรือร้นในการร่วม กิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่ เหมาะสมตามช่วงวัย</p>
<p>2. ความรับผิดชอบ หมายถึง การ รับผิดชอบในการ ทำงานตามที่ได้รับ มอบหมาย และมี ความมุ่งมั่นในการ ทำงานให้สำเร็จตามที่ กำหนด</p>	<p>มฐ.5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจ ที่ดีงาม ตบช.5.4 มีความรับผิดชอบ 5.4.1 ทำงานที่ได้รับ มอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง</p>	<p>1. ทำงานศิลปะที่ได้รับ มอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง 2. ทำงานศิลปะสำเร็จตาม เป้าหมาย 3. ทำงานศิลปะที่ได้รับ มอบหมายสำเร็จตามเวลาที่ กำหนด</p>

ตารางที่ 5 แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ต่อ)

นิยามแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมที่คาดหวัง
<p>3. ความอยากรู้อยากเห็น หมายถึง การที่ผู้เรียนมีการค้นคว้าเพิ่มเติม มีการซักถามในสิ่งที่สนใจ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่แปลกใหม่</p>	<p>มฐ.3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ตบช.3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์</p> <p>มฐ.12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย ตบช.12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ 12.2.1 มีค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง</p>	<p>1. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>1. ค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม</p>
<p>4. ความภาคภูมิใจ หมายถึง การที่ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำงานศิลปะสำเร็จ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับและการชื่นชม</p>	<p>มฐ.3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ตบช.3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น</p>	<p>1. แสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเอง</p> <p>2. แสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่น</p>

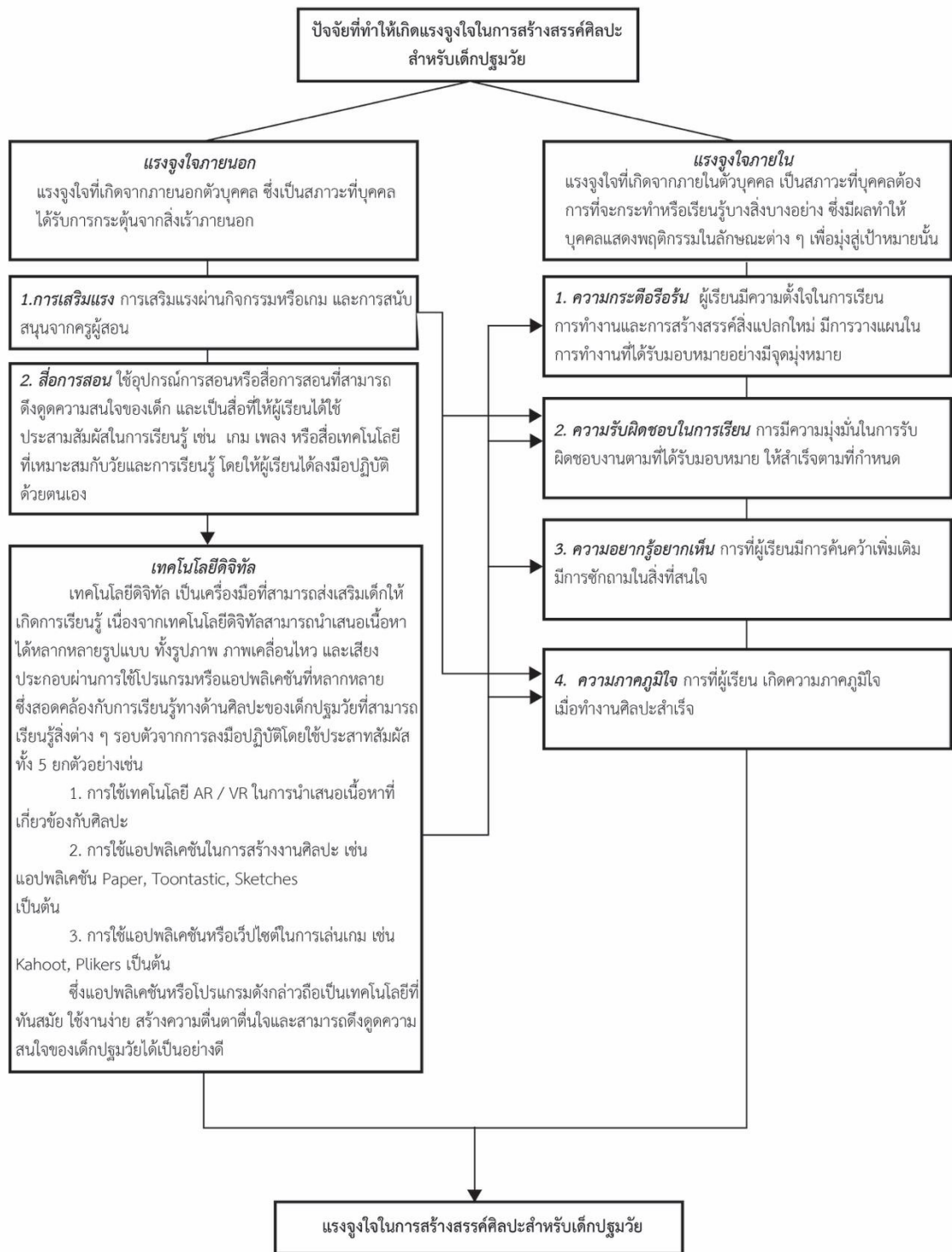
4.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย

การเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นถือเป็นเป้าหมายที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งผลให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ อย่างครอบคลุม โดยสมาคมนักจิตวิทยา (National Association of School Psychologists) ได้นำเสนอปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดแรงจูงใจในการเรียนของเด็กปฐมวัยไว้ ดังนี้

- 1) การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับวัย ที่ช่วยให้เด็กได้สำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างอิสระ
- 2) การใช้เวลาเด็กในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
- 3) การตอบสนองความต้องการของเด็กและเปิดโอกาสให้เด็กเป็นอิสระ
- 4) การเปิดโอกาสให้เด็กและผู้ใหญ่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน
- 5) การจัดเตรียมสถานการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกท้าทายในการทำกิจกรรม
- 6) การเปิดโอกาสให้เด็กประเมินความสำเร็จของตนเอง
- 7) การใช้รางวัลให้เหมาะสมกับความสามารถและความพยายามของเด็ก

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นประกอบด้วย การมีส่วนร่วม ระยะเวลาในการทำกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม สภาพแวดล้อมในการเรียน และการเสริมแรงโดยใช้รางวัล ทั้งนี้ครูหรือผู้ปกครองจึงมีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์ให้มีประสิทธิภาพได้โดยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนอย่างเหมาะสมเพื่อให้เด็กปฐมวัยมีรากฐานทางการศึกษาที่มีคุณภาพ (National Association of School Psychologists, 2020)

จากการศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียน ประเภทของแรงจูงใจ และปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถสังเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
ที่มา : ผู้วิจัย

จากแผนภาพข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย 1. แรงจูงใจภายใน เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากตัวบุคคล ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ 2. แรงจูงใจภายนอก เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก ได้แก่ การเสริมแรง โดยผ่านการทำกิจกรรมหรือเกมและการสนับสนุนจากครูผู้สอน และสื่อการสอน ซึ่งการใช้สื่อการสอนที่สามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นต้องเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจใช้งานง่าย และเหมาะสมกับธรรมชาติและการเรียนรู้ของเด็ก

ดังนั้น เทคโนโลยีดิจิทัล จึงเหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลมีความทันสมัย สามารถนำเสนอเนื้อหาที่ตอบสนองเด็กได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ทั้ง รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัยที่สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้ดีผ่านการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย สำหรับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจภายในให้กับเด็กปฐมวัยทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความกระตือรือร้น เป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความความสนใจและกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์งานศิลปะ 2. ความรับผิดชอบ เป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและเกิดความมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จตามที่กำหนด 3. ความอยากรู้อยากเห็น เป็นการนำเทคโนโลยีในการค้นคว้าหาข้อมูลตามที่เด็กสนใจ ทำให้เด็กได้เห็นสิ่งที่แปลกใหม่ 4. ความภาคภูมิใจ เป็นการทำกิจกรรมโดยใช้แอปพลิเคชันเข้ามามีส่วนร่วมช่วยให้เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

4.4 กระบวนการสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

Eglinton (2003) ได้กล่าวว่า กระบวนการของการสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะสำหรับเด็กนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

- 1) ช่วงต้น เป็นการทำให้เด็กเกิดประกายความคิดจากภายใน
- 2) ช่วงระหว่างประสบการณ์ เป็นการสร้างเพื่อช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วม
- 3) ช่วงสุดท้าย เป็นการสะท้อนและการกระตุ้นเพื่อให้เกิดประสบการณ์ถัดไป

ซึ่งแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นแสดงออกได้หลายรูปแบบ เช่น การแสดงแรงบันดาลใจ (Inspiration) การแสดงความกระตือรือร้น (Enthusiasm) และ ความตื่นตาตื่นใจ (Excitement) โดยการสร้างแรงบันดาลใจที่เหมาะสมสำหรับเด็กนั้นสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1. ผลงานศิลปะของเด็ก ในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างนั้นมีความน่าดึงดูดใจ และสร้างแรงบันดาลใจได้ดี และเมื่อเด็กเห็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างงานก็เป็นสิ่งกระตุ้นเพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจสำหรับครั้งต่อไป

2. การนำเข้าสู่โลกศิลปะ โดยการใช้เรื่องราวของประวัติศาสตร์ศิลปะ วัฒนธรรมของโลก ศิลปะเพื่อช่วยในการจุดประกายและการแสดงออก

3. สนุกขี้อายประสบการณ์ เป็นการนำความงามเพื่อพาเด็กไปสู่การสำรวจกับธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น

4. สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เป็นการนำสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็กมาให้เด็กได้สังเกต รูปร่างและสีสันทัน ของวัตถุต่าง ๆ นำมาเชื่อมโยง เปรียบเทียบกัน โดยฝึกให้เด็กมองหาแรงบันดาลใจในชีวิตประจำวัน

5. หนังสือ นิทาน และจินตนาการต่าง ๆ โดยการนำหนังสือมาศึกษาองค์ประกอบทางศิลปะ การแสดงออก สัญลักษณ์ต่าง ๆ ประสบการณ์ต่าง ๆ ของผู้แต่งผ่านเนื้อเรื่อง และจินตนาการภายในของเด็กซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการขับเคลื่อนประสบการณ์ทางศิลปะของเด็ก

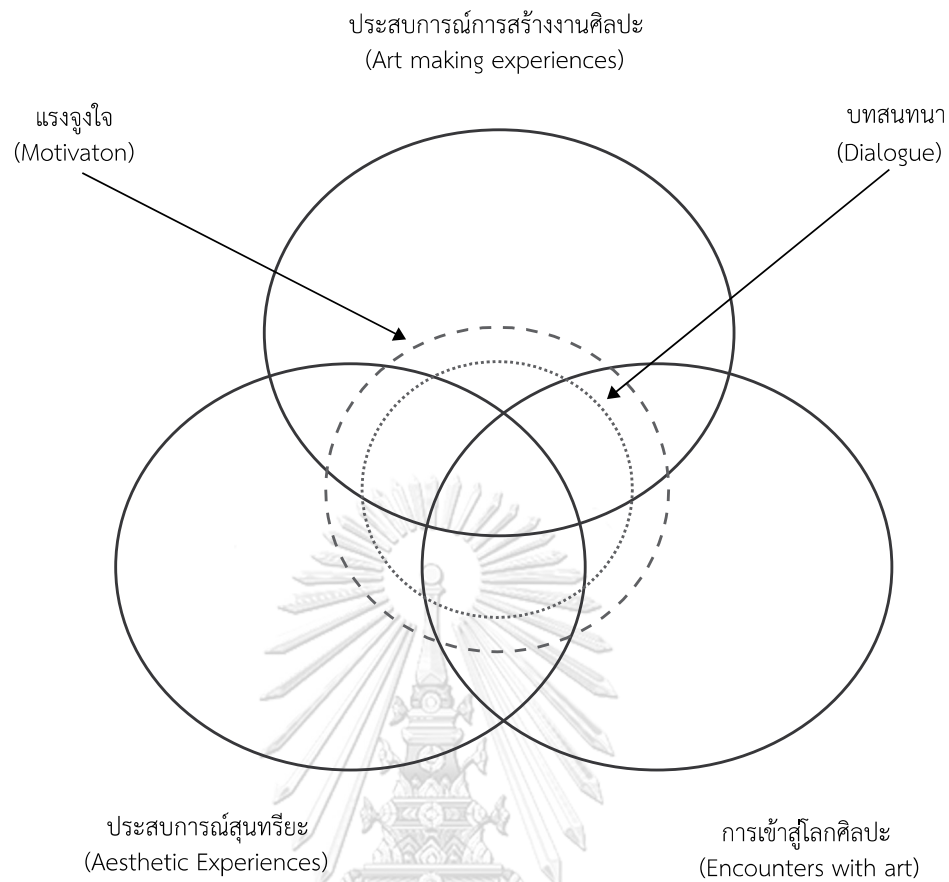
6. ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย เป็นการจัดประสบการณ์โดยใช้สัมผัสที่หลากหลายให้แก่เด็ก การลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ช่วยเด็กในการเรียนรู้ศิลปะ

7. สื่อวัสดุต่าง ๆ การเตรียมสื่อวัสดุที่สามารถช่วยกระตุ้นเด็ก และให้เด็กได้สัมผัสและทดลองกับสื่อทุกครั้งก่อนสร้างงาน

8. การเล่น และเกมต่าง ๆ เด็กสามารถเกิดแรงบันดาลใจจากการเล่น เช่น การสร้างผลงานที่เกิดจากการเล่นในมุมบ้าน การแสดงบทบาท สมมติเป็นศิลปินหรือจิตรกร หรือการใช้เกมที่เชื่อมโยงกับศิลปะ เป็นต้น

9. นิทรรศการและการจัดแสดงวัตถุต่าง ๆ ที่มาจากธรรมชาติและมนุษย์สร้าง เป็นบ่อเกิดแรงบันดาลใจขั้นดี และเป็นแรงบันดาลใจต่อไปได้

Eglinton (2003) กล่าวถึงหลักการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 3 ถึง 5 ปี ว่า เป็นการประสบการณ์ศิลปะแบบองค์รวม เด็กต้องได้รับประสบการณ์ครอบคลุมในทุกด้าน เนื่องจากแต่ละประสบการณ์นำไปสู่ประสบการณ์อื่น ๆ จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็ก คือ การกระตุ้นและให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ และการฝึกฝนทักษะด้านการคิดและจินตนาการ ประกอบด้วย 3 ประสบการณ์ ดังนี้



ภาพที่ 2 องค์ประกอบกระบวนการจัดประสบการณ์ศิลปะของ Eglinton (2003)

1. ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ฝึกทักษะด้านการสังเกตอย่างละเอียด โดยมีการชี้และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะและการถ่ายทอดความรู้สึกของตนเอง

2. ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making experiences) เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้เรียนรู้หรือค้นพบ มีการถ่ายโอนความรู้ที่ได้จากประสบการณ์นั้น ๆ เชื่อมโยงสู่ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ต่อไป ประสบการณ์ที่จัดนั้นต้องมีความยืดหยุ่น และส่งเสริมจินตนาการ โดยมีข้อควรคำนึง 5 ประการ ดังนี้

2.1 โอกาสในการใช้ทักษะการแก้ปัญหา

2.2 การแสดงออกถึงความรู้สึกหรือบุคลิกลักษณะของตนเอง การสื่อสาร การรับรู้ส่วนบุคคล การทำความรู้สึกหรือความคิดที่ไม่ชัดเจนให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

2.3 เวลาสำหรับการสำรวจด้วยประสาทสัมผัส การสำรวจสื่อต่าง ๆ การค้นหาอย่างกระตือรือร้น และการสกัดข้อมูลทั้งจากธรรมชาติและสิ่งที่แวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้น

2.4 เวลาในการฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ การควบคุมการใช้สื่อ และการใช้อุปกรณ์ หรือเครื่องมือในการสร้างรูปร่างต่าง ๆ

2.5 สนับสนุนพัฒนาการของรูปแบบสัญลักษณ์ ทั้งการสร้างและการถอดรหัส ของสัญลักษณ์ การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ของตนเอง และการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงสภาพแวดล้อม

3. การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) เป็นประสบการณ์ที่สร้างเพื่อให้เด็กมีความเข้าใจและชื่นชมในงานศิลป์โดยใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงความเกี่ยวข้องของศิลปะกับสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยมีจุดประสงค์ ดังนี้

3.1 เพื่อปลูกฝังความเข้าใจและความชื่นชมในงานศิลปะ ศิลปินต่าง ๆ ในโลกที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงวัฒนธรรมของเด็กแต่ละบุคคลด้วย

3.2 เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจ ความเข้าใจและตอบสนองต่องานศิลปะจากคนอื่นทั้งสองเพศ ต่างวัฒนธรรม และจากคนละซีกโลกทั้งสองมิติและสามมิติ

3.3 เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความชื่นชมในงานศิลปะทุกประเภท ทั้งงานฝีมือ งานศิลปะเพื่อประโยชน์ใช้สอย งานศิลปะพื้นบ้าน ศิลปะที่ใช้ในพิธีกรรมต่าง ๆ รวมถึงภาพยนตร์ ภาพถ่าย แฟชั่น สถาปัตยกรรม และสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

3.4 เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าศิลปินคือใคร พวกเขาทำงานที่ไหน พวกเขาทำอะไรบ้าง ความสำคัญ และบทบาทของคนกลุ่มนี้ในวัฒนธรรม

3.5 เรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่ที่ใช้แสดงงานศิลปะต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ ห้องจัดแสดงงานศิลปะ โรงเรียน สถานที่ทางพิธีกรรมทางศาสนาและอื่น ๆ

3.6 เพื่อให้เด็กเห็นความเชื่อมโยงของศิลปินในอดีตและปัจจุบัน ตัวเด็กเองก็เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม

3.7 การสร้างให้เด็กสามารถใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการอธิบายงาน ศิลปะ ทั้งของตนเองและผู้อื่นได้

3.8 เรียนรู้การอ่าน ตีความ วิเคราะห์ บรรยายและตัดสินงานศิลปะ

3.9 เพื่อให้ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็ก

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นต้องอาศัยประสบการณ์ทั้ง 3 ประสบการณ์ ดังนี้ 1. ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) 2. ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making experiences) 3. การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) โดยอาศัยปัจจัยในการขับเคลื่อน ได้แก่ แรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เข้าถึงการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน

ได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาการด้านสติปัญญา พัฒนาการด้าน และ สังคม พัฒนาการด้าน อารมณ์และจิตใจ และเห็นคุณค่าความงามของศิลปะ

4.5 การวัดแรงจูงใจ

แรงจูงใจเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดได้โดยตรง (อารี พันธมณี, 2543) แต่จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า นักจิตวิทยาหลายท่านได้พัฒนาเครื่องมือเพื่อใช้ในการวัดแรงจูงใจโดยวัด จากการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล ซึ่งสามารถแบ่งเครื่องมือวัดแรงจูงใจออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1) แบบทดสอบ TAT (Thematic Apperception Test)

การวัดแรงจูงใจโดยใช้แบบทดสอบ TAT นั้นมีวิธีการคือ ให้ผู้ถูกทดสอบดูรูปภาพ ซึ่งประกอบด้วยรูปภาพของคนที่อยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ จากนั้นจึงให้ผู้ถูกทดสอบตอบคำถามหรือให้ ผู้รับการทดสอบดูภาพแล้วแต่งเรื่องราวเกี่ยวกับภาพที่กำหนดให้ จากนั้นจึงนำเนื้อเรื่องหรือคำตอบที่ ได้จากผู้รับการทดสอบไปวิเคราะห์เนื้อหา และคิดคะแนนว่าผู้ทดสอบมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงหรือต่ำ (Murray, 1938 อ้างถึงใน วัชรภา ขันสำอาด, 2543)

2) แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของ Hermans

Hermans ได้พัฒนาแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งมีจำนวน 29 ข้อ ซึ่งเป็นแบบวัด ให้เลือกตอบ (Multiple Choice Items) มีการคิดคะแนน คือ ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิด ได้ 0 คะแนน ลักษณะข้อคำถามสร้างขึ้นโดยอาศัยลักษณะ 10 ประการ ของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ได้แก่ 1) มีระดับความมุ่งหวังสูง 2) มีความหวังในการทำงานว่าจะสำเร็จสูง 3) มีความพยายามต่อสู้ เพื่อไปสู่สถานะที่สูงขึ้น 4) มีความอดทนในการทำงานที่ยากได้เป็นเวลานาน ๆ 5) ในขณะที่ทำงานแม้ จะถูกขัดจังหวะก็พยายามทำงานต่อไปจนสำเร็จ 6) มีความรู้สึกที่เวลาเป็นสิ่งที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว 7) เป็นคนมุ่งอนาคตสูง 8) จะเลือกเพื่อนที่มีความสามารถ 9) ต้องการเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่นจึง พยายามทำงานให้ได้ดี 10) พยายามทำสิ่งต่าง ๆ ให้ได้ดี (Hermans, 1970 อ้างถึงใน วัชรภา ขัน สำอาด, 2543)

3) แบบวัดแรงจูงใจแบบสังเกต

แบบวัดแรงจูงใจแบบสังเกตเป็นแบบวัดต้องใช้ในการสังเกต และอนุมานจาก พฤติกรรม ซึ่งมีการวัดปริมาณของแรงจูงใจด้วยวิธีต่าง ๆ 3 วิธี คือ 1) วัดจากอัตราการเคลื่อนไหว ทั่วไป (General Activity Level) เช่น ถ้ามีแรงจูงใจมากก็จะตื่นตัวมากและมีการแสดงออก พฤติกรรมมาก เป็นต้น 2) อัตราการกระทำกิจกรรม (Performance Rate) เช่น ถ้ามีแรงจูงใจมากก็ จะมีความพยายามในการบรรลุเป้าหมายมาก เป็นต้น และ 3) วัดจากการเอาชนะอุปสรรค

(Overcoming an Obstacle) เช่น ถ้ามีแรงจูงใจมากก็จะมีความพยายามเอาชนะอุปสรรคมาก เป็นต้น (สุกิจ ทวีศักดิ์, 2555)

4) แบบวัดแรงจูงใจแบบประมาณค่า

แบบวัดแรงจูงใจแบบประมาณค่าเป็นแบบวัดที่ประยุกต์ทฤษฎีของ McClelland และ Hermans ที่สร้างขึ้นจากการดูส่วนประกอบร่วมกันของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยเป็นแบบสอบถาม ประมาณค่า 5 ค่า เรียงลำดับจากจริงมากที่สุด (5 คะแนน) ไปจนถึงไม่จริงเลย (0 คะแนน) ซึ่งข้อคำถามมีทั้งข้อความที่เป็นทางบวกและข้อความที่เป็นทางลบ โดยที่ผู้ทำแบบวัดแรงจูงใจจะต้องอ่านและพิจารณาข้อคำถามเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงของตนเองมากที่สุด (สุกิจ ทวีศักดิ์, 2555)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า แบบวัดแรงจูงใจแต่ละแบบนี้มีวิธีการวัดที่แตกต่างกันโดยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และบริบทของการนำไปใช้ ทั้งนี้ จากการศึกษาวิธีการวัดแรงจูงใจและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย พบว่า แบบวัดแรงจูงใจที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการและความสามารถของผู้เรียนในระดับปฐมวัยมากที่สุด คือ แบบวัดแรงจูงใจแบบสังเกต เนื่องจากเป็นแบบวัดที่ครูผู้สอนสามารถใช้ในการสังเกตและประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนและรวดเร็วต่อการบันทึกในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

4.6 แรงจูงใจและระดับการมีส่วนร่วม

กระบวนการของการสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย นอกจากจะมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดประกายความคิดจากภายในแล้ว ยังมีเป้าหมายเพื่อการสะท้อนและกระตุ้นเพื่อให้เด็กเกิดประสบการณ์ถัดไป และเพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจเพื่อช่วยให้เด็กเกิดการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม (Eglinton, 2003) ทั้งนี้ จากการศึกษากระบวนการของการสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักการของ Eglinton พบว่า การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเป็นหนึ่งในพฤติกรรมของผู้ที่เกิดแรงจูงใจในการเรียนศิลปะ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมในการเรียนเพื่อเป็นแนวทางในสังเกตพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของผู้เรียนและเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการอธิบายลักษณะการตอบสนองของผู้เรียนในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน ตามหลักการของ Schlechty (2011) ที่ได้แบ่งระดับของการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของผู้เรียนออกเป็นทั้งหมด 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ผู้เรียนไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย

ระดับที่ 2 ผู้เรียนมีความพยายามเพียงเล็กน้อย ไม่แสดงออกในการมีส่วนร่วม ไม่แสดงออกถึงการมีความสนใจในเนื้อหา ไม่สนใจในการซักถาม

ระดับที่ 3 ผู้เรียนมีการปฏิบัติตามข้อกำหนด มีการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้น แต่ก็เพื่อหลีกเลี่ยงผลกระทบในด้านลบและการถูกลงโทษ

ระดับที่ 4 ผู้เรียนทุกคนมีความพยายามที่ชัดเจน มุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จเมื่อได้รับการกระตุ้นด้วยแรงจูงใจภายนอก

ระดับที่ 5 ผู้เรียนมีความพยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้โดยไม่รู้สึกรู้สีกว่าตนเองถูกบังคับ

โดยสามารถสรุประดับของการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตามหลักการของ Schlechty (2011) ได้เป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 3 ระดับของการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

จากการศึกษาระดับของการมีส่วนร่วม พฤติกรรมและการตอบสนองของผู้เรียนในการทำงานหรือร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ผู้วิจัยสามารถนำมาสังเคราะห์เพื่อแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 5 ระดับ โดยดัดแปลงมาจากการแบ่งระดับการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของ Schlechty (2011) ได้ดังรายละเอียดตามตาราง

ตารางที่ 6 พฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ

ระดับการมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรม (Schlechty, 2011)	พฤติกรรมบ่งชี้ของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
ระดับที่ 1 การต่อต้าน	ผู้เรียนไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมศิลปะตามที่ได้รับมอบหมาย
ระดับที่ 2 การปฏิบัติตามกฎระเบียบ	ผู้เรียนมีความพยายามเพียงเล็กน้อย ไม่แสดงออกในการมีส่วนร่วม การตอบคำถามและไม่แสดงออกถึงการมีความสนใจในการทำกิจกรรมศิลปะ
ระดับที่ 3 การปฏิบัติตามความเชื่อ	ผู้เรียนมีการปฏิบัติตามข้อกำหนด มีความรับผิดชอบ มีการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมศิลปะเพิ่มขึ้น เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ
ระดับที่ 4 การปฏิบัติตามเป้าหมาย	ผู้เรียนมีความพยายาม ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็นที่ชัดเจน มุ่งมั่นการทำงานศิลปะให้สำเร็จโดยได้รับการกระตุ้นด้วยการใช้สื่อเทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ
ระดับที่ 5 การมีส่วนร่วม	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น มีความคิดสร้างสรรค์และสนุกสนานกับการทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายโดยไม่ได้รู้สึกว่าเป็นงานที่ตนเองถูกบังคับ

5. ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

5.1 ความหมายของศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยี หมายถึง ศิลปะที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือระบบคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์หรือนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ภาพประกอบแอนิเมชัน Stop Motion เป็นต้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสื่อสารผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ กับกลุ่มประชากรในช่วงวัยต่าง ๆ ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ จึงถือได้ว่าเป็นรูปแบบศิลปะที่ได้รับความนิยมอย่างมาก (สกนธ์ ภู่งามดี, 2559)

ดังนั้นรูปแบบของศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลดังกล่าวมาข้างต้นนั้นสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะให้มีความหลากหลายเพื่อดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

5.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนในวิชาศิลปะ

เทคโนโลยีในยุคปัจจุบันนั้นถูกออกแบบให้มีความทันสมัย ใช้งานง่าย และสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมและเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในห้องเรียนศิลปะนั้นจึงเป็นเครื่องมือที่ให้ประโยชน์และสามารถพัฒนาเด็กให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเทคโนโลยีมีความทันสมัย สามารถนำเสนอเนื้อหาได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบที่สามารถตอบสนองการเรียนรู้ทางด้านศิลปะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการศึกษา การใช้เทคโนโลยีทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในกระบวนการทางศิลปะมากขึ้นและจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ทางดิจิทัลสำหรับผู้เรียนอีกด้วย (Cunningham, 2020) ซึ่งสอดคล้องกับทาง The Art of Education University (2019) ที่ได้นำเสนอประโยชน์ในการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อส่งเสริมผู้เรียนในห้องเรียนศิลปะ โดยการผสมผสานเทคโนโลยีสมัยใหม่กับกระบวนการทางศิลปะแบบดั้งเดิมไว้เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม และเพิ่มความสนุกและน่าตื่นเต้นไว้ทั้งหมด 10 ประการ ดังนี้

1. เทคโนโลยีช่วยให้นักเรียนสร้างสรรค์งานศิลปะได้ด้วยวิธีใหม่ ๆ
2. มีแอปพลิเคชันที่หลากหลายที่สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะแบบดั้งเดิมให้มีรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลายได้ด้วยแอปพลิเคชันต่าง ๆ
3. เทคโนโลยีช่วยในการเรียนรู้แบบกลับด้าน ซึ่งเป็นวิธีในการแบ่งปันข้อมูลกับนักเรียน โดยไม่ต้องทำซ้ำนักเรียนสามารถรับชมวิดีโอสาธิตโดยใช้เทคโนโลยี เช่น Chromebooks หรือ iPads
4. เทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนกลยุทธ์การสอน โดยการใช้โปรเจกเตอร์ กล้อง iPads Chromebooks และกระดานอัจฉริยะซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลในรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพ เช่น การนำนักเรียนไปเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงได้
5. เทคโนโลยีเพิ่มโอกาสในค้นคว้า โดยการทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการค้นคว้าข้อมูล สำหรับการทำโครงการต่าง ๆ ในชั้นเรียน
6. เทคโนโลยีช่วยให้สามารถติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนได้ เช่น Digital Portfolios กลายเป็นที่นิยมในห้องศิลปะหลายแห่ง สามารถใช้สำหรับจัดเก็บงานผ่านการใช้ออปพลิเคชันต่าง ๆ ได้แก่ Creatubbles, SeeSaw และ Artsonia
7. เทคโนโลยีทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก การค้นหาวิธีที่จะทำให้การเรียนรู้สนุกสนานเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครูผู้สอน เทคโนโลยีช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้วิธีใหม่ ๆ สามารถส่งเสริมการทำงานร่วมกันของนักเรียน ไม่เพียงแต่เป็นการพัฒนาการคิดเชิงวิเคราะห์ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แต่ยังสามารถเพิ่มความสนุกในการเรียนรู้อีกด้วย

8. ความหลากหลายในการใช้เทคโนโลยีในการประเมิน เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการประเมินผลของนักเรียน โดยขึ้นอยู่กับแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มที่เลือก

9. เทคโนโลยีส่งเสริมการทำงานร่วมกัน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งมีหลากหลายวิธีในการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันผ่านเทคโนโลยี

10. เทคโนโลยีส่งเสริมการมีส่วนร่วม การใช้เทคโนโลยีในห้องเรียนศิลปะนั้นเป็นวิธีการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ที่สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมและสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี เช่น การดูการนำเสนองานศิลปะที่มีชื่อเสียงร่วมกันในห้องเรียน

5.3 เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย

ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้ในชั้นเรียนปฐมวัยมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับนิยาม สุวรรณศรี และ เอื้ออารี ทองแก้ว จันทร (2559) ที่ได้กล่าวถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่ถูกนำมาใช้ในชั้นเรียนปฐมวัย เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ระดับประถมศึกษา มีดังนี้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต (Tablet computer) คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกออกแบบให้ใช้งานในลักษณะเคลื่อนที่ มีการใช้จอแบบสัมผัส คุณลักษณะเด่นของเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตคือ พกพาสะดวกสามารถใช้งานได้ระยะเวลานานและมีแอปพลิเคชันที่สามารถเสริมสร้างพัฒนาการของเด็ก

2. แอปพลิเคชัน (Application) คือ ซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนาแบบเฉพาะเจาะจงกับระบบปฏิบัติการเช่น ios หรือ Android มีลักษณะใช้งานง่าย ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เฉพาะด้าน

3. ห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart classroom) ห้องเรียนอัจฉริยะหรือ สมาร์ทคลาสรูม (Smart Classroom) คือ ห้องเรียนที่มีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้โดยบูรณาการเทคโนโลยีในลักษณะของการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยมีองค์ประกอบหลัก คือ ผู้สอน ผู้เรียน เทคโนโลยีสมาร์ตคลาสรูม และโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี เช่น ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ (E-storybook) ถูกใช้เพื่อกระตุ้นพัฒนาการด้านการอ่าน การใช้หนังสือเรื่องเล่าอิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ที่มีที่ประกอบด้วย การเน้นคำ ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การอ่านข้อความเป็นเสียง จะทำให้เด็กได้ฝึกทักษะทั้งด้านการอ่านและการฟัง

5. แฟ้มผลงานอิเล็กทรอนิกส์ (E-Portfolio) การนำเสนอผลการเรียนรู้ของเด็กในรูปแบบแฟ้มผลงานดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เช่นเดียวกับแฟ้มผลงานแบบดั้งเดิม เป็นการบันทึกผลและกระบวนการเรียนรู้ของเด็กข้อมูลที่จัดเก็บในแฟ้มผลงานอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งสามารถจัดเก็บได้ทั้งไฟล์ภาพ ไฟล์ผลงาน

ดังนั้น การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนศิลปะจะช่วยสร้างโอกาสการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งานในรูปแบบใหม่ ๆ และหลากหลาย ได้มีปฏิสัมพันธ์ มีส่วนร่วมในการค้นคว้าและทดลองในระหว่างการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุลและสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับเด็ก

5.4 กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กจากเว็บไซต์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้น พบว่าในปัจจุบันมีการจัดการเรียนการสอนโดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะอย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยสามารถสรุปและวิเคราะห์ที่ได้ดังตารางต่อไปนี้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ก

ชื่อกิจกรรม	กระบวนการ	เทคนิคทางศิลปะ	เทคนิคทางดิจิทัล	อุปกรณ์ / แอปพลิเคชัน	ประโยชน์ที่ได้รับ
1) Clay fish (iPad Art Room, 2022)	<p>กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างงานศิลปะปฏิบัติและสื่อดิจิทัลเป็นกิจกรรมการปั้นดินเหนียวเป็นสัตว์น้ำ</p>  <p>ใช้ iPad ในกาถ่ายภาพแล้วจึงนำไปตกแต่งลงดลยในแอปพลิเคชันแล้วจึงนำไปสร้างเป็น Stop Motion</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การปั้น 2. การวาดภาพระบายสี 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digital Painting 2. Animation 2. การถ่ายภาพ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. แท็บเล็ต 2. แอปพลิเคชัน iMotion HD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกทักษะการปั้น 2. ฝึกทักษะในการควบคุมกล้ามเนื้อเล็ก 3. ฝึกทักษะการวาดภาพระบายสีด้วยเครื่องมือทางดิจิทัล 4. ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในการถ่ายภาพ
2) ร่างกายของฉันทัน (กิจกรรมปั้นดินน้ำมัน) (อัศวพล ไชยโชค, 2562)	<p>กิจกรรมการปั้นดินน้ำมันและใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ และใช้แอปพลิเคชัน Stop motion นำภาพมาจัดเรียงเป็นวิดีโอที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแต่งเรื่องราวด้วยตนเอง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การปั้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Animation 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สมาร์ทโฟน 2. แอปพลิเคชัน Stop motion 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฝึกทักษะการปั้น 2. ฝึกทักษะการเชื่อมโยงเรื่องราวด้วยการแต่งนิทาน 3. ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์ในการถ่ายภาพ

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 โดยการจำลองวัสดุอุปกรณ์เหมือนจริงที่เด็กพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น เศษผ้า กระดุม	1. การปะติด	1. Digital Collage	1. แท็บเล็ต 2. คอมพิวเตอร์	1. ฝึกทักษะการควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็ก 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. การวาดภาพระบายสี</p> <p>2. การปะติด</p>	<p>1. การถ่ายภาพ</p>	<p>1. แท็บเล็ต</p> <p>2. แอปพลิเคชัน kaleidaCam</p>	<p>1. ฝึกทักษะการวาดภาพระบายสี</p> <p>2. ฝึกทักษะปะติด</p> <p>3. เรียนรู้เรื่ององค์ประกอบทางศิลปะ ความสมดุลแบบสมมาตร/อสมมาตร</p> <p>4. ฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในการถ่ายภาพ</p>

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ก (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	กระบวนการ	เทคนิคทางศิลปะ	เทคนิคทางดิจิทัล	อุปกรณ์ / แอปพลิเคชัน	ประโยชน์ที่ได้รับ
6) Cloud Digital Art (Innovation kids lab, 2022)	กิจกรรมการถ่ายภาพ ก้อนเมฆและท้องฟ้าและ ตกแต่งภาพตาม จินตนาการผ่านแท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน 	1.การวาด ภาพระบาย สี	1. Digital Painting	1. แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟน 2. แอปพลิเคชัน Doodle Buddy	1.ฝึกทักษะการใช้ อุปกรณ์ดิจิทัลใน การวาดภาพ ระบายสีและการ ถ่ายภาพ 2. เสริมสร้าง จินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์ 3. ฝึกการประสาน สัมพันธ์ระหว่างมือ กับตา

จากการศึกษาตัวอย่างกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในบริบทของประเทศไทย และต่างประเทศ พบว่า เทคนิคทางดิจิทัลที่นิยมนำมาใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะ คือ Digital Painting, Digital collage และ Animation ซึ่งจากการวิเคราะห์กระบวนการและขั้นตอนในการทำกิจกรรม ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นรูปแบบของการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้ 2 รูปแบบ ดังนี้

1) กิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผ่านการใช้โปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชันในทุกขั้นตอน เช่น Digital Painting, Digital Coloring, Digital Collage หรือ Animation เป็นต้น โดยการใช้งานบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและใช้นิ้วมือทั้ง 5 อีกทั้งยัง ได้สร้างสรรค์ผลงานที่สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไขและทำซ้ำได้ ซึ่งเปรียบเสมือนการได้เรียนรู้ผ่านการ เล่น ผ่านการทดลอง

2) กิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติกับกระบวนการทางดิจิทัล ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นำ ศิลปะปฏิบัติในแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพ การระบายสี ภาพพิมพ์ การปั้น หรือการประดิษฐ์

มาผสมผสานกับการใช้โปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชันในบางขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะพื้นฐานทางศิลปะควบคู่กับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน

5.5 แอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัย

แอปพลิเคชัน (application) คือ โปรแกรมประยุกต์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยในการทำงานหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้งานผ่านอุปกรณ์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เฉพาะด้าน แบ่งออกเป็น แอปพลิเคชันสำหรับใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและแบบพกพา เรียกว่า เดสก์ทอปแอปพลิเคชัน (desktop application) สำหรับแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต เรียกว่า โมบายแอปพลิเคชัน (mobile application) (นิถมล สุวรรณศรี และเอื้ออารี ทองแก้ว จันทร, 2559)

ในปัจจุบันพบว่าแอปพลิเคชันกำลังเป็นที่นิยมและมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนกับผู้เรียนในทุก ๆ ระดับรวมทั้งการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยด้วยเช่นกัน โดยแอปพลิเคชันเพื่อศึกษานั้นเป็นการนำองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบไปด้วย ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ และเสียง รวมเข้าไว้ด้วยกันเพื่อช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2550) โดยที่เนื้อหาข้อมูลสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามการเลือกใช้เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

Mcmanis และ Gunnewig (2012) ได้ระบุประเด็นสำคัญที่ควรนำมาใช้พิจารณาในการเลือกแอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

2.1 คุณค่าด้านการศึกษา (Educational Value) เนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานด้านการศึกษาปฐมวัย

2.2 การมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ (Engagement to enhance learning) การส่งเสริมการเรียนรู้จากการเล่นหรือใช้แอปพลิเคชันต้องชัดเจน ให้เด็กมีโอกาสได้เลือก และส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการ

2.3 การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) โปรแกรมตอบที่สนองหรือสามารถปรับให้เหมาะสมกับเด็กเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและเทคโนโลยี

2.4 การติดตามความก้าวหน้า (Progress monitoring) การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาการเรียนรู้จากการจับภาพโดยอัตโนมัติ (Snapshot) ปัจจุบันพบการใช้แอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยได้รวบรวมตัวอย่างแอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัยได้ดังตารางนี้

ตารางที่ 8 แอปพลิเคชันที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย

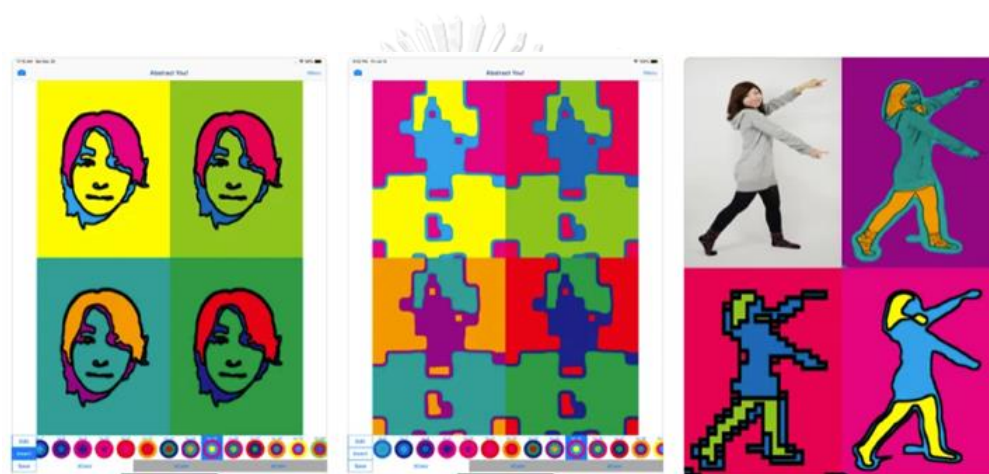
แอปพลิเคชัน	แอปพลิเคชันทางศิลปศึกษา					ภาพรวม				
	Collage	Drawing	Coloring	Animation	ถ่ายภาพ	มีค่าใช้จ่าย	ใช้งานง่าย	สามารถใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ	ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์	เหมาะสำหรับเด็กอายุ 4 ปี ขึ้นไป
1. Pictobodo	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. Abstract You					✓		✓	✓	✓	✓
3. KaleidaCam					✓		✓	✓	✓	✓
4. Toontastic 3D		✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
5. Stop Motion		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
6. Cut Paste Photos	✓				✓		✓	✓	✓	✓

จากตารางข้างต้น สามารถนำคุณสมบัติและรูปแบบการใช้งานของแอปพลิเคชันมาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกแอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดังนี้

1. แอปพลิเคชันที่ใช้งานง่ายเหมาะสมกับความสามารถของเด็กปฐมวัย
2. แอปพลิเคชันที่มีการใช้งานที่สอดคล้องกับกิจกรรมศิลปะ 5 ประเภท
3. แอปพลิเคชันที่สามารถใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ
4. แอปพลิเคชันที่ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์
5. แอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 4 ปี ขึ้นไป

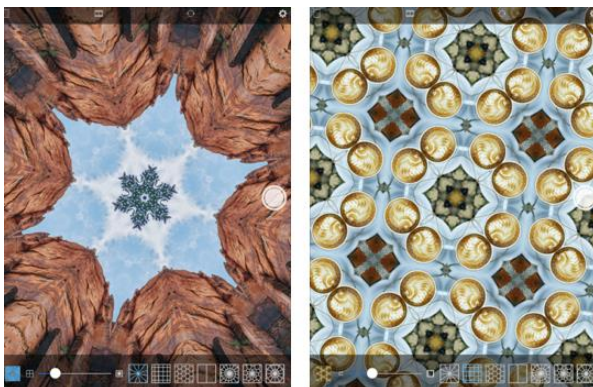
ซึ่งมีแอปพลิเคชันที่ผ่านเกณฑ์และเหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดของแอปพลิเคชันเพื่อเป็นแนวทางในการนำมาบูรณาการกับจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

1) **Abstract You** แอปพลิเคชันสำหรับถ่ายภาพโดยได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะของศิลปิน ได้แก่ แอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol) คีธ แฮริง (Keith Haring) และมอนเดรียม ม. Piet Mondrain) ซึ่งเป็นศิลปินที่มีการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งาน จากการที่ผู้เรียนสามารถถ่ายภาพของตนเองให้มีลักษณะคล้ายกับศิลปินชื่อดังระดับโลก อีกทั้งยังได้เรียนรู้และสังเกตเรื่องสีอีกด้วย



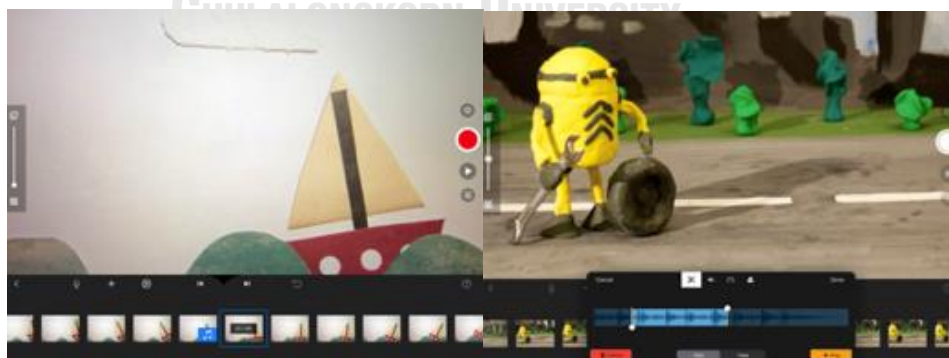
ภาพที่ 4 แอปพลิเคชัน Abstract You
ที่มา: <https://www.apple.com> (2564)

2) **Kaleida Cam** แอปพลิเคชันสำหรับถ่ายภาพ โดยการจำลองแท็บเล็ตให้เป็นกล้อง สลับลาย โดยการสะท้อนของเงาและรูปทรงทำให้เกิดภาพลวดลายที่หลากหลาย ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างแรงจูงใจได้โดยให้ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบคาไลโดสโคปทั้งหมด 4 รูปแบบที่มี ลวดลายที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดเป็นภาพที่แปลกตาและน่าสนใจสำหรับผู้เรียนได้



ภาพที่ 5 แอปพลิเคชัน Kaleida Cam
ที่มา: <https://www.apple.com> (2564)

3) **Stop Motion** แอปพลิเคชันสำหรับสร้างแอนิเมชัน ประเภท Stop Motion โดยมี เครื่องมือที่หลากหลายและใช้งานได้ง่าย ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์วัตถุหรือสิ่งของให้สามารถเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวได้ตามจินตนาการของผู้เรียน



ภาพที่ 6 แอปพลิเคชัน Stop Motion
ที่มา: <https://www.apple.com> (2564)

4) **Cut Paste Photos** แอปพลิเคชันสำหรับถ่ายภาพ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถตกแต่งภาพด้วยเทคนิคการปะติด (Digital collage) นอกจากนี้ยังเป็นแอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติในการตกแต่งภาพได้หลากหลายเทคนิค ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งภาพด้วยสติ๊กเกอร์หรือข้อความต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถขยับภาพ ปรับเปลี่ยน แก๊ไขและทำซ้ำได้ ทำให้ผู้เรียนสามารถตกแต่งภาพปะติด (Digital collage) ได้ตามจินตนาการ



ภาพที่ 7 แอปพลิเคชัน Cut Paste Photo

ที่มา: <https://www.apple.com> (2564)

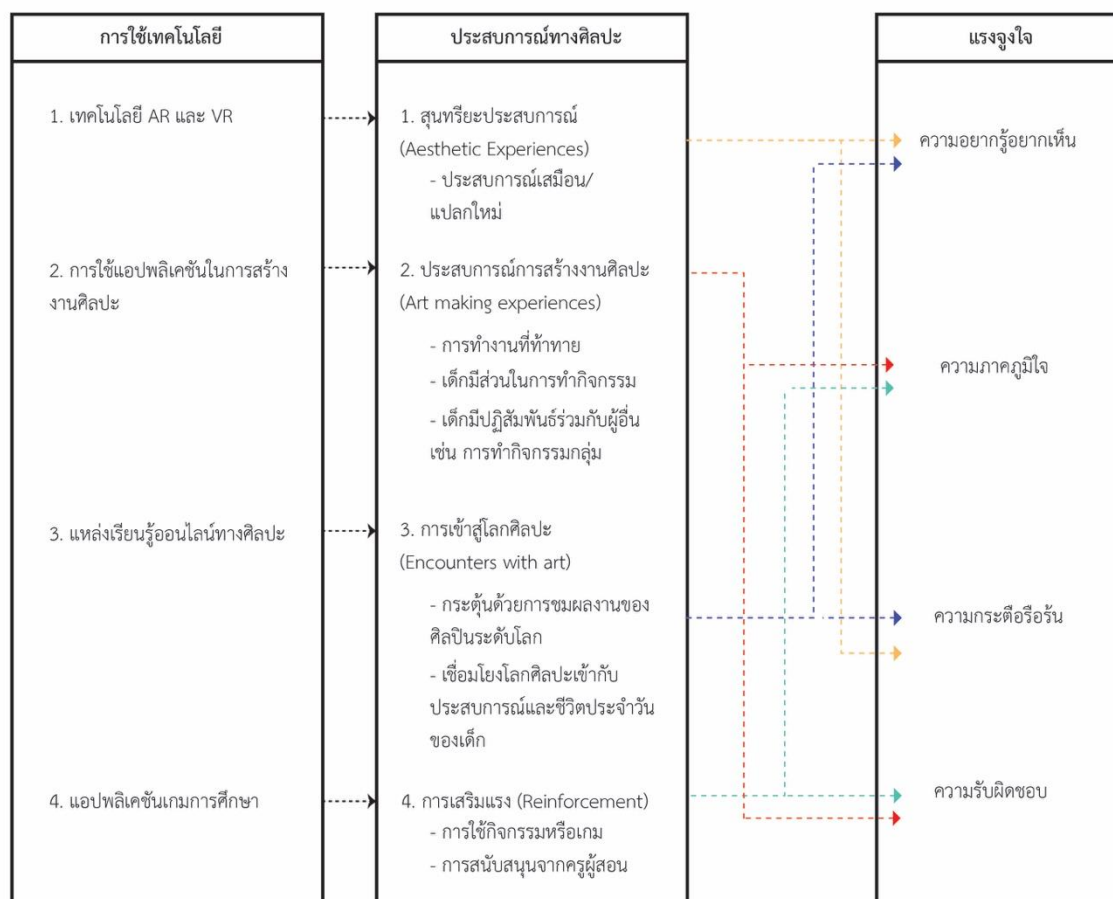
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

5.6 แนวทางการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับการจัดประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจสำหรับเด็กปฐมวัยสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษา ตัวอย่างการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจสำหรับเด็กปฐมวัยได้ ดังนี้

ภาพที่ 8 แนวทางการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.6.1 แนวทางการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

จากการศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พบว่าการจัดกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กอายุ 3 – 6 ปี นั้นสามารถจัดได้หลายรูปแบบโดยขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ซึ่งครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของผู้เรียน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) โดยมีเงื่อนไขในการเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับความสามารถที่ไม่ยาวนานเกินไป มีเวลาหยุดพัก มีการสลับกิจกรรมจะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นได้ โดยมีรูปแบบการจัดกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

1. หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน การจัดกิจกรรมประจำวันจะต้องคำนึงถึงอายุและความสนใจของเด็กในแต่ละช่วงวัย ดังนี้

1.1 กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน แต่สามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก

1. เด็กวัย 3-4 ปี มีความสนใจประมาณ 8-12 นาที
2. เด็กวัย 4-5 ปี มีความสนใจประมาณ 12-15 นาที
3. เด็กวัย 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที

1.2 กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้การเลือก การตัดสินใจ การคิดแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ ใช้เวลาประมาณ 40 - 60 นาที เช่น กิจกรรมการเล่นตามมุม กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

ดังนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถนำไปจัดการเรียนการสอนอยู่ในกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ซึ่งใช้ระยะเวลาทั้งหมดประมาณ 40 - 60 นาที โดยการทำกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลนั้น ผู้วิจัยมีการเปลี่ยนกิจกรรมในแต่ละชั้นให้มีรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยใช้เวลาในการทำกิจกรรมขั้นตอนละไม่เกิน 20 นาที เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในการทำกิจกรรม และเพื่อเป็นการตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของผู้เรียนในวัย 5-6 ปี ตามหลักการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

หากในกรณีที่ครูผู้สอนต้องการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ กิจกรรมเล่นตามมุม กิจกรรมเล่นกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะไปบูรณาการกับกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัยได้ตามความเหมาะสมและบริบทของโรงเรียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ การนำกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะไปบูรณาการกับกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมและได้พัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างครอบคลุม

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้รวบรวมบทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยตั้งแต่ พ.ศ. 2554 – 2565 ที่ตีพิมพ์และปรากฏในฐานข้อมูลออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยสามารถแบ่งประเด็นการค้นหาค้นหาออกเป็นทั้งหมด 3 ประเด็น คือ 1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ

วาทีนิ บรรจง (2556) ได้ศึกษา ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล กลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง 2) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มควบคุมที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการสร้างแรงบันดาลใจ ขั้นการสร้างแบบร่างความคิด ขั้นการสร้างผลงาน และขั้นร้อยเรียงงานศิลป์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่ โรงเรียนอินทโมลีประทาน อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 40 คน ระยะเวลาที่ใช้การวิจัย 12 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP โดยนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายพบว่า พบว่า 1) หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ อาจมีการศึกษาการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอื่น ๆ ได้ เช่น พัฒนาการด้านภาษา การเห็นคุณค่าตนเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นต้น

Ackermann (2017) ได้วิจัยเรื่อง To Swipe or Not Swipe, That is the question: The iPad in Preschool Setting เป็นศึกษาการใช้แท็บเล็ตและเครื่องมือดิจิทัลในเด็กปฐมวัยเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยใช้แท็บเล็ตเป็นเครื่องมือในการวาดภาพ โดยใช้โปรแกรม Picasso ซึ่งเป็นโปรแกรมกราฟิกพื้นฐาน มีดินสอสี 10 สี ให้เลือกและยางลบ จากการทดลองใช้งานแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการใช้เครื่องมือดังกล่าว และมีส่วนร่วมในการใช้แท็บเล็ตอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยใน ครั้งนี้ เป็นเด็กอายุระหว่าง 3-5 ปี เป็น นักเรียนชาย 16 คน และนักเรียนหญิง 14 คน เด็กชาวอเมริกัน 13 คน เป็นเด็กชาวอเมริกัน แอฟริกัน 16 คน และเป็นเด็กชาวเอเชีย 1 คน รวมไปถึงผู้ปกครอง 35 คน และ ครู 4 คนเก็บข้อมูลจาก แบบสังเกต พฤติกรรม การสำรวจ ผลงานการวาดภาพบน iPad ผลงานการวาดภาพบนกระดาษ และการสัมภาษณ์ โดยใช้เวลาเก็บข้อมูล 15 สัปดาห์ จากการประเมินผลงานการวาดรูปโดยใช้ iPad ของเด็ก ส่วนใหญ่เด็กมีพัฒนาการทางศิลปะตรงตามจิตวิทยาพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก แต่ก็มีเด็กบางคนซึ่ง เป็นกลุ่มเด็กโตที่มีผลงานทางศิลปะต่ำกว่าระดับพัฒนาการจริง จากการทดลองใช้งานแสดงให้เห็นว่า เด็กใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม ใช้ร่วมกับทุก ๆ สิ่งอย่างเป็นธรรมชาติ ห้องเรียนศิลปะ

เป็นสถานที่ ๆ เหมาะสมในการใช้แท็บเล็ตเป็นเครื่องมือในการวาดภาพควบคู่ไปกับคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะด้วย

สุธาสินีน บურიคำพันธ์ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็ก กาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบและวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับเด็ก 2) เพื่อออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็ก ซึ่งในวัยอนุบาลเป็นวัยที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการโดยสามารถใช้ชุดกิจกรรมเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัยได้ สำหรับสื่อที่ใช้การจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยควรเป็นสื่อที่มีคุณภาพสามารถช่วยกระตุ้นความรู้สึกของเด็กให้เกิดความสนใจและความอยากรู้อยากเห็น การใช้สื่อทางศิลปะเข้ามาช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจึงถือเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีความสอดคล้องและเหมาะสม เพราะสื่อทางศิลปะเป็นสิ่งที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี การทำงานศิลปะจะช่วยฝึกให้เด็กคิดเป็นขั้นเป็นตอน เปิดให้โอกาสให้เด็กได้มีอิสระทางความคิด จินตนาการสามารถทดลอง เรียนรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถนำจินตนาการมาต่อยอดได้ ผลการวิจัยพบว่าการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ กิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรี ผลการวิเคราะห์ทอนสีสำหรับผู้เรียน คือ โทนสีฟ้า โทนสีเขียว โทนแดง โทนสีส้ม โทนสีเหลือง ผลการวิเคราะห์รูปร่างสำหรับผู้เรียน คือ รูปร่างอิสระ รูปร่างธรรมชาติ และผลการวิเคราะห์ลักษณะงานศิลปะสำหรับผู้เรียน คือ งานวาดภาพและระบายสี

สุกัลลักษณ์ วงศ์หน่อ (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรม เสริมประสบการณ์ ขั้นด เนิงงาน และขั้นสรุป งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่ส่งเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของเด็กอายุ 7-9 ปี 2) ศึกษาและพัฒนาแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 7-9 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอายุ 7-9 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 39 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับพัฒนาการสุนทรียภาพของนักเรียนที่มีต่อภาพผลงานศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผ่านกิจกรรมศิลปะแนวศึกษابันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 5) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นมากที่สุดในแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แนวทางการศึกษابันเทิง คือ ขั้นนำเกิดพฤติกรรมการสังเกตพิจารณาและกับผู้เรียนในช่วงวัยอื่น ๆ ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง ขั้นกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกิดพฤติกรรมความร่วมมือและการทดลอง ขั้นดำเนินงานเกิดพฤติกรรมทดลองและทำซ้ำ เกิดพฤติกรรมวิเคราะห์ในขั้นสรุป ทั้งนี้ข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ อาจมี

การนำกิจกรรมศิลปะแนวศึกษากลับมาใช้นั้นใช้กับผู้เรียนในช่วงวัยอื่น ๆ เพื่อศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับช่วงพัฒนาการ

อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพบุลย์ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ประสิทธิภาพของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาดรูประบายสี เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาดรูประบายสีที่ใช้ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ โดยพัฒนาขึ้นภายใต้ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ และแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ (the test for creative thinking-drawing production (TCT-DP)) ของเจเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban, 1989) และได้นำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ 10 กิจกรรม ไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัยจำนวน 50 คน โดยจัดกิจกรรมเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ครั้งละ 45 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง และจัดกลุ่มกิจกรรมตามลำดับความง่าย-ยากทางความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานพบว่า เด็กสามารถทำกิจกรรมได้ตามที่กำหนดไว้ ทั้งวัตถุประสงค์ กระบวนการ ระยะเวลาและมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้น จากผลดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาดรูประบายสีที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยได้ ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย คือ ชู

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สามารถนำไปปรับใช้ได้ ตามความเหมาะสมทั้งในด้านวัสดุอุปกรณ์ จำนวนเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม และระยะเวลาในการทำเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยได้

6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

สุนัษา สุภธรรมวิทย์ (2556) ได้พัฒนารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแท็บเล็ตตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อเป็นการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบ ๆ 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบฯ และ 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบฯ โดยผลการวิจัยพบว่า รูปแบบชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) สื่อสารการสอน 2) ผู้สอน 3) ผู้เรียน 4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) การวัดประเมินผล มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย 2) ขั้นกำหนดกระบวนการเรียนรู้ 3) ขั้นสร้างความรู้ที่แปลกใหม่ 4) ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ 5) ขั้นสรุปความรู้ ผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแท็บเล็ตตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

นิถุมล สุวรรณศรี (2556) ได้ทำการการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4M เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงเหตุผลสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4M เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงเหตุผลสำหรับเด็กปฐมวัย และ 2) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4M โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ คือ ชั้นเริ่มต้นเรียนรู้ ชั้นปฏิบัติการ ชั้นนำเสนอผลงาน ซึ่งมีการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการ เช่น สื่อมัลติมีเดีย สื่อวีดิทัศน์และกล้องดิจิทัล โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัยชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4M พบว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองมีทักษะการคิดเชิงเหตุผล หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และกลุ่มทดลองมีทักษะการคิดเชิงเหตุผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม หลังการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ด้านการขยายผลการใช้รูปแบบ 4M ไปใช้ในสภาพจริง พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากและมากที่สุด ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.00 - 4.67 สามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงเหตุผลในเชิงปฏิบัติกับเด็กปฐมวัยได้

วริษา วรณวิจิตกุล (2561) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการสอน โปรแกรมวาดภาพระบายสีเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะ ด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและพัฒนาชุดกิจกรรมการสอน โปรแกรมวาดภาพระบายสีเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 2) ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการสอน โดยมีองค์ประกอบ 5 ประการ 1) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้เรียน 2) ใช้รูปแบบการสอนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ 3) กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับความสนใจผู้เรียน 4) ใช้สื่อการสอนประเภทเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 5) ประเมินผลจากพฤติกรรมและผลงานของผู้เรียน ผู้วิจัยทดลองใช้ชุดกิจกรรมและศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรม พบว่า 1) ผู้เรียนประเมินสมรรถนะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไป, ด้านทักษะการบริหารจัดการไฟล์และการจัดการประมวลผลข้อมูล, ด้านทักษะการสื่อสารแบบออนไลน์และด้านข้อมูลสารสนเทศ 2) นักเรียนมีระดับคุณภาพพฤติกรรมเรียนรู้อยู่ในระดับดีที่ 21 อยู่ในระดับดีมาก 3) นักเรียนมีระดับคุณภาพการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับดีมาก และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการสอนโปรแกรมวาดภาพระบายสีในระดับดีมาก

Oliemat, Ihmeideh and Alkhaldeh (2018) ได้ศึกษาวิจัยโดยการสำรวจการใช้แท็บเล็ตของเด็กอนุบาลในประเทศจอร์แดน ซึ่งในปัจจุบันการใช้แท็บเล็ตได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและมีการใช้งานอย่างแพร่หลาย เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สนุกสนานน่าดึงดูดและมีประสิทธิภาพสำหรับเด็กเล็ก ผลการวิจัยพบว่า แท็บเล็ตเป็นเครื่องมือที่ให้ความบันเทิงและเป็น

เครื่องมือในการเรียนรู้ มีการใช้งานแท็บเล็ตเพื่อการเล่นเกมและการใช้ YouTube นอกจากนี้การใช้แท็บเล็ตในเด็กอนุบาลยังพบว่า มีผลดีต่อการพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กในระยะเริ่มต้น รวมถึงการได้มาซึ่งภาษาที่สอง และมีการเชื่อมโยงทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการเขียนและการวาดภาพ รวมทั้งการจดจำตัวอักษรและตัวเลข

วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันวาดภาพระบายสีด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เรียลลิตี้ ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของแอปพลิเคชันวาดภาพระบายสีด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เรียลลิตี้ ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ 2) เพื่อสร้างแอปพลิเคชันวาดภาพระบายสี และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชัน โดยแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นนั้นมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 คน ทำการประเมินแอปพลิเคชันและทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แอปพลิเคชันที่สร้างขึ้น และแบบประเมินแอปพลิเคชัน ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบของแอปพลิเคชันวาดภาพระบายสีด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เรียลลิตี้ ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ประกอบด้วย 1) ส่วนการทำงานของแอปพลิเคชัน (Application Module) 2) ส่วนออกแบบภาพมาร์คเกอร์ (Marker Module) และ 3) ส่วนการสร้างภาพสามมิติ (3D Module) ผลการประเมินความเหมาะสมของแอปพลิเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบ ($X = 4.67$, $S.D. = 0.48$) ด้านประสิทธิภาพการใช้งาน ($X = 4.74$, $S.D. = 0.45$) และด้านคุณลักษณะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ($X = 4.52$, $S.D. = 0.50$) มีความเหมาะสมมากที่สุดทุกด้าน และจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า นักเรียนรู้สึกชอบ มีความสุข รู้สึกสนุกเพลิดเพลิน ประสบการณ์ในการรับรู้ใหม่ๆ และชอบกิจกรรมระบายสี ทั้งนี้อาจมีการมีการพัฒนาแอปพลิเคชันวาดภาพระบายสีด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เรียลลิตี้ ในเนื้อหาสาระอื่น รวมทั้งการนำไปทดลองใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาที่เกี่ยวข้อง

Abalgasm and Ward (2014) ได้ศึกษากลยุทธ์การสอนศิลปะด้วยระบบดิจิทัลโดยใช้แพ็คเกจ e-drawing ในห้องเรียนศิลปะเพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ของนักเรียนอายุระหว่าง 9-11 ปี เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการสอนศิลปะผ่านเทคโนโลยี ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะซึ่งการเรียนศิลปะด้วยระบบดิจิทัลนั้นจะช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมปฏิสัมพันธ์และความสามารถทางปัญญาได้ การสอนศิลปะด้วยระบบดิจิทัลโดยใช้แพ็คเกจ e-drawing แบบจำลองนี้ถูกใช้เพื่อทดสอบแรงจูงใจของเด็ก โดยครูเป็นผู้เสนอเครื่องมือทั้งแบบดิจิทัลและแบบดั้งเดิมเพื่อสังเกตความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะของเด็ก ซึ่งจากการสังเกตการใช้เครื่องมือทั้งแบบดิจิทัลและแบบดั้งเดิมนั้นพบว่า การใช้เครื่องมือทั้งแบบดิจิทัลนั้นเป็นวิธีที่ดีในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะและสามารถใช้งานได้ง่ายกว่าในสถานการณ์ต่าง ๆ เมื่อต้องการ

ความยืดหยุ่นอย่างมากในแง่ของวัสดุและเทคนิค การวาดภาพดิจิทัลสามารถจัดเรียงใหม่เลือก ทำซ้ำ เปลี่ยนแปลง ลบ รวมทั้งให้มีสีให้เลือกมากมายและรวดเร็วมากเมื่อเทียบกับวิธีการวาดภาพแบบดั้งเดิม เด็กสามารถใช้ซอฟต์แวร์ที่แตกต่างกันเพื่อให้ได้ผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้ง 2D และ 3D และเด็กสามารถเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับงานสร้างสรรค์ได้ด้วยตัวเองได้

Sakr, Mona, Connelly and Wild (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของเด็กปฐมวัย ผ่านการทำศิลปะดิจิทัลโดยใช้โปรแกรม Tux Paint มีเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย เช่น การเลือกใช้ภาพ การใช้เครื่องมือที่ใช้ในการระบาย (Paint Tool) เครื่องมือ ตราประทับ (Stamp Tool) พู่กัน (Paint Brush) ยางลบ (Eraser Tool) เครื่องมือเหล่านี้ เป็นการจำลองอุปกรณ์ในการปฏิบัติเสมือนจริง กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยในครั้งนี้คือทั้งหมดเด็กนักเรียน 3 คน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนมีการเลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานและการเล่าเรื่องราวที่แตกต่างกัน จากการสังเกตการ

สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลจะเห็นได้ว่านักเรียนแต่ละคนมีการแสดงออกที่แตกต่างกัน ดังนั้นกิจกรรมศิลปะดิจิทัลนี้เป็นกิจกรรมที่ทำให้ครูผู้สอนเข้าใจถึงความหลากหลายของเด็ก โดยสามารถสังเกตได้จากงาน ซึ่งนักเรียนแต่ละคนมีการแสดงออกที่แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่าการเล่าเรื่องของเด็กปฐมวัยสามารถพัฒนาได้โดยการสร้างงานศิลปะ และการเล่าเรื่องเป็นวิธีการซึ่งเด็กปฐมวัยสามารถแสดงออกถึงความรู้สึก นึกคิด ดังนั้นการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลจึงทำให้เด็กปฐมวัยได้แสดงศักยภาพในของการเล่าเรื่องและการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทำให้เราสามารถทำความเข้าใจความหมายของการสร้างสรรค์งานศิลปะของเด็กและความหลากหลายที่เกิดขึ้นโดยไม่คำนึงถึงวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน

ศุภภกร ธิรมงคลจิต (2558) ได้ศึกษา ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิพีเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิพีเคชันของนักเรียนกลุ่มทดลองและ 2) วิเคราะห์และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิพีเคชันของกลุ่มทดลองและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติของกลุ่มควบคุมกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 66 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิพีเคชันและแผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิพีเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์

ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาชีววิทยาศาสตร์แบบปกติ สามารถสรุปได้ว่า การนำกลไกของเกมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ อย่างกระตือรือร้นและเอาใจใส่ต่อการเรียนมากขึ้น

Redondo, Cózar-Gutiérrez, González-Calero and Ruiz (2020) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง Integration of Augmented Reality in the Teaching of English as a Foreign Language in Early Childhood Education โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้ AR ในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ และการเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมและอารมณ์เชิงบวกกับเด็กปฐมวัย จำนวน 102 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การใช้ AR เป็นเครื่องมือในการสอน สามารถส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้และความสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี ได้โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นขณะร่วมกิจกรรม

จิตตรี เมฆรัศมีธร (2560) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ที่มีต่อแรงจูงใจในการเรียนศิลปะของนักเรียนในโรงเรียนวัดจันทรงาม สังกัดสำนักงานเขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ของโรงเรียนวัดจันทรงาม สังกัดสำนักงานเขตบางคอแหลมกรุงเทพมหานคร ซึ่งออกแบบกิจกรรมจากการสังเคราะห์หลักการสอนศิลปะสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาและแนวคิดการสร้างแรงจูงใจในการเรียน กิจกรรมดังกล่าวประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นกำหนดเป้าหมายการเรียน 3) ขั้นสาธิตการเรียนรู้ 4) ขั้นปฏิบัติงานที่ทำทนาย 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้และประเมินผล จำนวน 2 แผน ได้แก่ 1) เรื่องงานทัศนศิลป์สองมิติ และ 2) เรื่องงาน ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้รับการกิจกรรมด้วยการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดการสร้างแรงจูงใจในการเรียนที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเรียนศิลปะของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งพบว่าในต่างประเทศมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย แต่เนื่องจากในประเทศไทยมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในสร้างสรรค์ศิลปะมาใช้ในบริบทของประเทศไทย

ผู้วิจัยจึงนำหลักการจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี มาสังเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมโดยใช้แนวคิดการสร้างแรงจูงใจในการจัดประสบการณ์งานศิลปะเป็นฐานในการ

ออกแบบกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วยประสบการณ์ทางศิลปะ 4 หลักการ คือ 1) ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กสามารถเชื่อมโยงและเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะ 2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences) เด็กได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยใช้แอปพลิเคชันประเภทต่าง ๆ ในการต่อยอดงานศิลปะของเด็กเพื่อสร้างความแปลกใหม่และความท้าทาย 3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) เป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้นให้เด็กสามารถเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน เข้าใจและชื่นชมในงานศิลปะโดยใช้ประสาทสัมผัสในด้านต่าง ๆ ที่ทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น และ 4) การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการเสริมแรงผ่านกิจกรรมหรือเกมที่สนุกสนานและการสนับสนุนจากครูผู้สอนเพื่อให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ โดยมีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อเทคโนโลยีมาช่วยกระตุ้น เช่น สื่อวีดิทัศน์ ภาพงานศิลปะจากศิลปิน รวมถึงการสาธิตจากครูผู้สอน

2) ขั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการนำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติแบบดั้งเดิมมาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ขณะทำกิจกรรม โดยแบ่งกิจกรรมออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

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

ช่วงที่ 2 ช่วงการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งาน เป็นส่วนของการนำผลงานศิลปะที่ผู้เรียนสร้างด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมในช่วงที่ 1 ไปต่อยอดโดยใช้แอปพลิเคชันที่มีคุณสมบัติในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ

3) ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ เป็นกิจกรรมที่让孩子ได้ทบทวนความรู้โดยนำความรู้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน รู้จักการสังเกตโดยใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจมากยิ่งขึ้น

โดยกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นเป็นกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเองและนำผลงานไปต่อยอดโดยใช้เครื่องมือทางดิจิทัลทำให้ผู้เรียนได้ประยุกต์การทำศิลปะด้วยรูปแบบที่หลากหลาย

โดยมีจุดมุ่งหมายในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะและพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยมาบูรณาการกับการจัดประสบการณ์ศิลปะของเด็กปฐมวัย ซึ่งถือเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาเด็กปฐมวัยได้แบบองค์รวมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และ อารมณ์ อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นบุคคลที่มีความพร้อมที่จะก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้และสามารถปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีคุณภาพต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยและพัฒนา รูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

1.1 การศึกษาและวิเคราะห์งานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็น ดังนี้

- 1) เทคโนโลยีดิจิทัล
- 2) เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน
- 3) การสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
- 4) ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
- 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตสอนจากโรงเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียน เพื่อศึกษารูปแบบและองค์ประกอบเพื่อนำมาเป็นแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

1) การสังเกตสอนจากโรงเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียน จำนวน 3 โรงเรียน

1.3 ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 6 ด้าน จำนวน 12 ท่าน ดังนี้

- | | |
|---|--------------|
| 1) ครูปฐมวัย | จำนวน 2 ท่าน |
| 2) ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัยจำนวน 2 ท่าน | |
| 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก | จำนวน 2 ท่าน |
| 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา | จำนวน 2 ท่าน |
| 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย | จำนวน 2 ท่าน |
| 6) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา | จำนวน 2 ท่าน |

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

2.1 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิจัยระยะที่ 1 มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย ข้อมูลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสังเกตการสอน และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์และข้อสรุปเพื่อนำมาออกแบบแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยโครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมศิลปะมีองค์ประกอบ ดังนี้ 1. แนวคิด 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. ประสบการณ์สำคัญ 4. สารการเรียนรู้ 5. กิจกรรมการเรียนรู้ 6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้ 7. การวัดและประเมินผล และ 8. บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

2.2 นำแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยไปตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยวิธีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยกำหนดค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จะถือว่าผ่านเกณฑ์ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ดังนี้

- | | |
|---|--------------|
| 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย | จำนวน 1 ท่าน |
| 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปศึกษา | จำนวน 1 ท่าน |
| 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา | จำนวน 1 ท่าน |

2.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิและปรับแก้แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

การวิจัยระยะที่ 3 ระยะทดลองใช้และพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อให้ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้จริง

3.1 นำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 2 กิจกรรม ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มทดลองที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้ 1) เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 3 และ 2) เป็นนักเรียนที่มีอายุ 5-6 ปี ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้จัดกิจกรรมด้วยตนเองเพื่อประเมินผลและนำมาปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้จริง

3.2 ปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

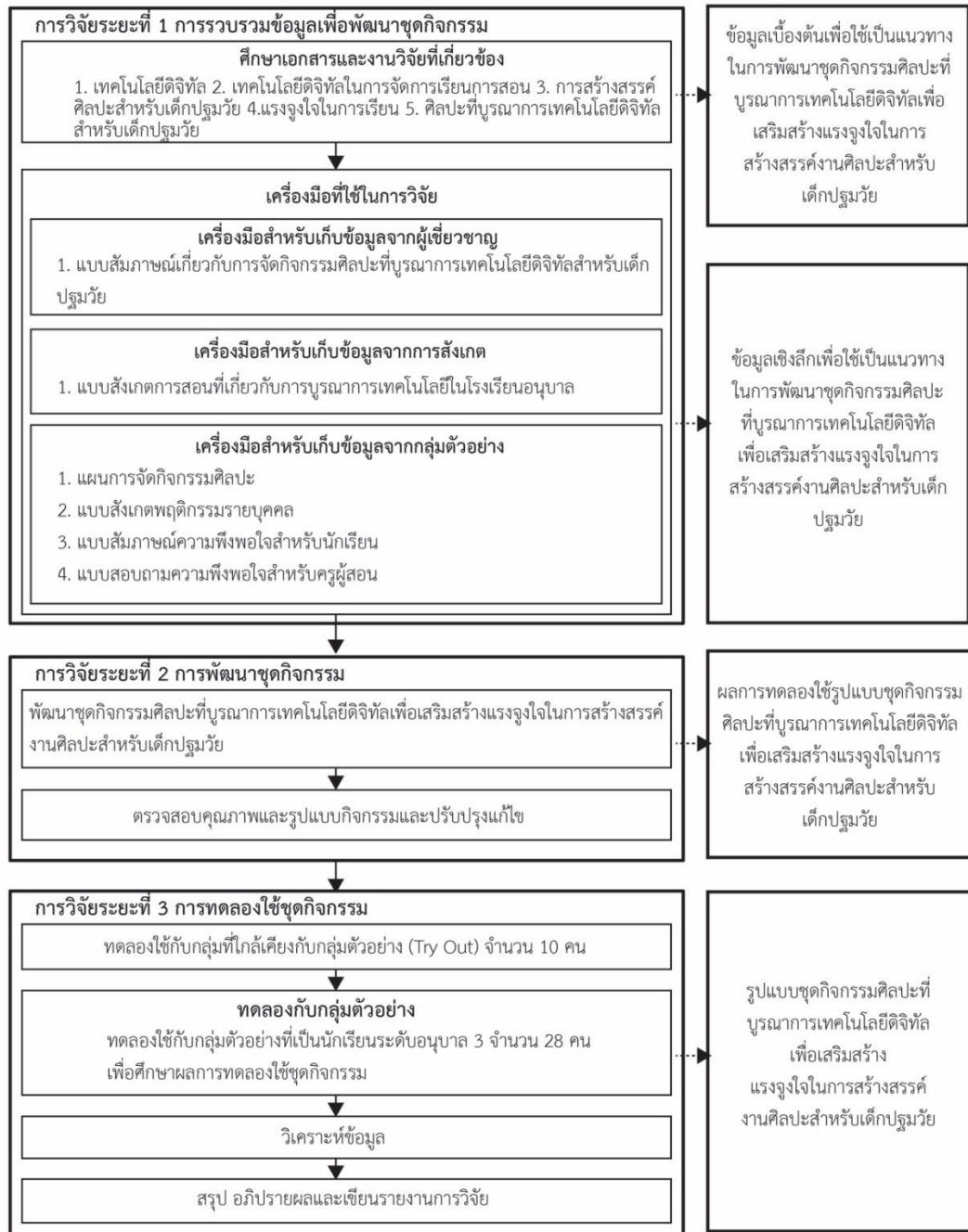
3.3 นำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 4 กิจกรรม ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับอนุบาล 3 จำนวน 28 คน จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ โดยมีการอบรมและชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมกับผู้ช่วยจัดกิจกรรมก่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

3.4 นำผลการทดลองใช้มาปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมให้มีความสมบูรณ์จากการวิเคราะห์ผลจากการทดลอง

3.5 นำเสนอชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ฉบับสมบูรณ์



กระบวนการทำวิจัย



รายละเอียดในการดำเนินวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีรายละเอียดในการดำเนินวิจัย ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1

ระยะการศึกษาข้อมูลสำหรับการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย มีรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. โรงเรียนกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 3 โรงเรียน

เกณฑ์การคัดเลือกโรงเรียน โดยโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

1) เป็นโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของกระทรวงศึกษาธิการ

2) เป็นโรงเรียนที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียน

3) เป็นโรงเรียนที่มีความพร้อมในด้านอุปกรณ์เทคโนโลยี

4) เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนในระดับอนุบาลซึ่งผู้บริหารและครูผู้สอนให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ดำเนินการวิจัย

2. กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่

2.1 ครูปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน

2.2 ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์)

ที่สอนในระดับปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก จำนวน 2 ท่าน

2.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน

2.5 ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน

2.6 ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา จำนวน 2 ท่าน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

- 1) ครูปฐมวัย มีประสบการณ์การสอนนักเรียนระดับปฐมวัย เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี หรือ สำเร็จการศึกษาระดับดุขฎีบัณฑิตหรือระดับมหาบัณฑิต และเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ดำเนินการสัมภาษณ์
- 2) ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย มีประสบการณ์การสอนคอมพิวเตอร์นักเรียนระดับปฐมวัย หรือ สำเร็จการศึกษาระดับดุขฎีบัณฑิตหรือระดับมหาบัณฑิต และเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ดำเนินการสัมภาษณ์
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะนักเรียนระดับปฐมวัยจากโรงเรียนในระบบ / นอกโรงเรียนเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี หรือ สำเร็จการศึกษาระดับดุขฎีบัณฑิตหรือระดับมหาบัณฑิต และเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ดำเนินการสัมภาษณ์
- 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีประสบการณ์ในการสอนด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี หรือ สำเร็จการศึกษาระดับดุขฎีบัณฑิตหรือระดับมหาบัณฑิต และเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ดำเนินการสัมภาษณ์
- 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษานปฐมวัย มีประสบการณ์ในการสอนด้านการศึกษานปฐมวัยเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี หรือ สำเร็จการศึกษาระดับดุขฎีบัณฑิตหรือระดับมหาบัณฑิต และเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ดำเนินการสัมภาษณ์
- 6) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา ประสบการณ์ในการสอนด้านศิลปศึกษาเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี หรือ สำเร็จการศึกษาระดับดุขฎีบัณฑิตหรือระดับมหาบัณฑิต และเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ดำเนินการสัมภาษณ์

เกณฑ์ในการคัดออกจากโครงการ

- 1) ไม่ยินยอมให้ความร่วมมือกับการวิจัย
 - 2) ผู้สัมภาษณ์ตอบไม่ตรงคำถาม และไม่สามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์ได้
- กรณีที่มีผู้ออกจากกรวิจัย ไม่ว่าจะด้วยความจำนงของตนเอง หรือผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้ออกจากกรโครงการ ผู้วิจัยจะเป็นผู้ดำเนินการหาบุคคลเข้ามาทดแทนตามเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ

การติดต่อกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเป็นผู้ติดต่อกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยเน้นถึงการไม่รบกวนความเป็นส่วนตัวผ่านการโทรศัพท์หรือการส่งอีเมล ร่วมกับการส่งเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างทางช่องทางที่กลุ่มตัวอย่างต้องการให้พิจารณาล่วงหน้า ก่อนจะโทรศัพท์ติดต่อเพื่อนัดหมายวัน เวลา และ

ช่องทางในการสัมภาษณ์ (สัมภาษณ์แบบพบหน้า สัมภาษณ์ผ่านโทรศัพท์ หรือผ่านช่องทางออนไลน์) และการสังเกตการเรียนการสอน ล่วงหน้าอย่างน้อย 1 สัปดาห์

วิธีการป้องกันสิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม ไม่มีการระบุตัวของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขอจัดบันทึกข้อมูล บันทึกเสียงถอดเทปและถ่ายภาพ โดยจะดำเนินการทำลายข้อมูล ตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่าง ภายหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยการลบข้อมูลทั้งหมด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยระยะที่ 1 ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

2.1 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากการสังเกต

1) แบบสังเกตการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในโรงเรียนอนุบาล ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม จำนวน 3 โรงเรียน

ผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาในการสังเกตการเรียนการสอนออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านสื่อเทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน

ด้านที่ 3 ด้านลักษณะขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านที่ 4 ด้านพฤติกรรมนักเรียน

ด้านที่ 5 ด้านการประเมินผล

ด้านที่ 6 ข้อสังเกตอื่น ๆ

2.2 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 ชุด ประกอบด้วย

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์สำหรับครูปฐมวัย

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์สำหรับครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์)

ในระดับปฐมวัย

ชุดที่ 3 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก

ชุดที่ 4 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสาร

การศึกษา

ชุดที่ 5 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย

ชุดที่ 6 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา

แบบสัมภาษณ์มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวคิดและความคิดเห็นเกี่ยวกับการกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบกึ่งโครงสร้าง มีลักษณะปลายเปิด (Open-Ended)

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความครอบคลุมของเนื้อหา และการใช้ภาษา โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษาปฐมวัย จำนวน 1 ท่าน
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน
- 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 1 ท่าน

โดยการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (IOC) ซึ่งข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จะถือว่าผ่านเกณฑ์

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอประกอบความเรียง

3.2 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากการสังเกต

1) แบบสังเกตการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์เนื้อหาและนำเสนอประกอบความเรียง

การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาชุดกิจกรรม

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิจัยในระยะที่ 1 เป็นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร การสังเกตการสอน การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาออกแบบแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 4 กิจกรรม โครงสร้างของแผนการจัดกิจกรรมศิลปะประกอบด้วย 1. แนวคิด 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 3. ประสพการณ์

สำคัญ 4. สารระการเรียนรู้ 5. กิจกรรมการเรียนรู้ 6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้ 7. การวัดและประเมินผล และ 8. บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ตรวจสอบคุณภาพรูปแบบกิจกรรมเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 1 ท่าน
- 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน
- 3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 1 ท่าน

โดยการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (IOC) ซึ่งข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จะถือว่าผ่านเกณฑ์

การวิจัยระยะที่ 3 การทดลองใช้และพัฒนาชุดกิจกรรม

ระยะทดลองใช้และพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อให้ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้จริง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้กิจกรรม คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 อายุประมาณ 5-6 ปี จำนวน 28 คน จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมกิจกรรม ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

1.2 ครูปฐมวัย ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำชั้นระดับอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกทดลองศึกษากลุ่มเด็กปฐมวัยระดับอนุบาล 3 จากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของกระทรวงศึกษาธิการ และเป็นโรงเรียนที่มีความพร้อมในด้านอุปกรณ์เทคโนโลยี

เกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

- ยินยอมให้ความร่วมมือ
- ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมกับการวิจัย

เกณฑ์ในการคัดออกจากโครงการ

- ไม่ยินยอมให้ความร่วมมือกับการวิจัย
- เข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่าร้อยละ 75 (เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าจำนวน 6 ครั้ง จากทั้งหมด 8 ครั้ง)

กรณีที่มีผู้ออกจากการวิจัย ผู้วิจัยจะไม่หาบุคคลเข้ามาทดแทน โดยจะวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอยู่ และระบุข้อมูลเกี่ยวกับการขาดหายของกลุ่มตัวอย่างในข้อจำกัดของการวิจัยไม่ว่าจะด้วยความจำนองของตนเอง หรือผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้ออกจากจากโครงการ

การติดต่อกับกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยชี้แจงข้อมูลการวิจัย วัตถุประสงค์ กระบวนการวิจัย การขออนุญาตบันทึกเสียงการสนทนา รวมถึงประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับในฐานะที่เป็นตัวอย่างวิจัย และอธิบายประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการนำผลการวิจัยไปใช้ให้ผู้ปกครองทราบและนำเอกสารข้อมูลไปให้ผู้ปกครองของนักเรียนพิจารณาเป็น รายบุคคล เพื่ออนุญาตและเชิญเข้าร่วมการวิจัย

วิธีการป้องกันสิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม ไม่มีการระบุตัวของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยจะขออนุญาตจดบันทึกข้อมูล ถ่ายภาพขณะจัดกิจกรรมโดยไม่ระบุตัวตนของนักเรียน ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยขออนุญาตเก็บรักษาข้อมูลไว้เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษา และเมื่อเข้าสู่การวิจัย ในระหว่างการเก็บข้อมูลการเข้าร่วมกิจกรรมและการสัมภาษณ์ หากนักเรียนรู้สึกอึดอัดหรือรู้สึกไม่สบายใจในช่วงใดช่วงหนึ่ง นักเรียนมีสิทธิ์ที่จะไม่ออกความคิดเห็น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยระยะที่ 3 ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนขณะร่วมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะร่วมกิจกรรมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้แบบตรวจสอบรายการ (Check List)

2.2 แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจสำหรับนักเรียน เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ความพึงพอใจและความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการทำกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล สอบถามผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยใช้วิธีถามตอบ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับครูผู้สอนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลใช้ในการสอบถามความพึงพอใจและความรู้สึกของครูผู้สอนในการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้แบบตรวจสอบรายการ (Check List) และสอบถามครูผู้สอนโดยใช้วิธีถามตอบ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความครอบคลุมของเนื้อหา และการใช้ภาษา โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาศิลปะ จำนวน 1 ท่าน

2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน

3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 1 ท่าน

โดยการคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (IOC) ซึ่งข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จะถือว่าผ่านเกณฑ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

1) แบบสังเกตพฤติกรรม แบบตรวจสอบรายการ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ

2) แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจสำหรับนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์เนื้อหาและนำเสนอประกอบความเรียง

3) แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับครูผู้สอน แบบมาตรฐานค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการให้ค่าคะแนนของคำตอบแต่ละข้อจากนั้นจึงหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD) แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง กำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 อันดับ ตามมาตรวัดแบบลิเคิร์ต ดังนี้

มากที่สุด	เทียบกับคะแนน	5
มาก	เทียบกับคะแนน	4
ปานกลาง	เทียบกับคะแนน	3
น้อย	เทียบกับคะแนน	2
น้อยที่สุด	เทียบกับคะแนน	1

หาค่าเฉลี่ยแปลความหมายของข้อมูล โดยใช้เกณฑ์เป็นตัวกำหนด ดังนี้

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

4) บันทึกหลังการสอน โดยการวิเคราะห์เนื้อหาและนำเสนอประกอบความเรียง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ไปยังโรงเรียนอนุบาลที่มีการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและผู้เชี่ยวชาญ

2. ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อเป็นแนวทางการสร้างแผนการจัดการกิจกรรมศิลปะบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 12 ท่าน กำหนดโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่ ครูปฐมวัยจำนวน 2 ท่าน ครูผู้สอนวิทยากรคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะสำหรับเด็ก จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศึกษาปฐมวัย จำนวน 2 ท่าน และเก็บข้อมูลจากการสังเกตการสอนการที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียนอนุบาล โดยผู้วิจัยเข้าไปสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิจัยในระยะที่ 1 ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสาร การสังเกต การสัมภาษณ์ มาออกแบบแผนการจัดการกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล และนำไปตรวจสอบคุณภาพ (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน

4. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 2 กิจกรรม ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มทดลองที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้ 1) เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 3 และ 2) เป็นนักเรียนที่มี อายุ 5-6 ปี ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง เพื่อประเมินผลและนำมาปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับการนำไปประยุกต์ใช้จริง

5. ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 4 กิจกรรม ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับอนุบาล 3 จำนวน 28 คน เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรม ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมกิจกรรม รวมทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ โดยมีการอบรมและชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมกับผู้ช่วยจัดกิจกรรมก่อนการนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

6. อาจารย์ประจำชั้นเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 เพื่อทดลองและประเมินถึงความเป็นไปได้ของการนำชุดกิจกรรมศิลปะไปใช้ โดยมีผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมครั้งที่ 2 เป็นต้น

ไปและมีอาจารย์ประจำชั้น อาจารย์ผู้ช่วย และนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพเป็นผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมและสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยมีการบันทึกภาพ เก็บผลงานศิลปะ สัมภาษณ์ผู้เรียน หลังจากทำกิจกรรม และบันทึกข้อมูลลงในบันทึกหลังการสอนตลอดระยะเวลาการทดลอง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล และค่าสถิติต่าง ๆ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปช่วยในการวิจัยครั้งนี้ โดยสถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. การหาค่าร้อยละ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนคำตอบทั้งหมด}}{\text{จำนวนผู้ตอบ}} \times 100$$

2. ค่าเฉลี่ย หมายถึง ค่าที่ได้จากผลรวมของข้อมูลทั้งหมดหารด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมด

$$\text{สูตร } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

x คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) หรือ S.D. คือ ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของข้อมูล กับค่าเฉลี่ยของข้อมูลชุดนั้น

$$\text{สูตร S.D.} = \frac{\sqrt{\sum (x - \bar{x})^2}}{N - 1}$$

S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$(x - \bar{x})^2$ คือ ส่วนเบี่ยงเบนของข้อมูลจากค่าเฉลี่ย

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

4. ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC)

$$IOC = \frac{\sum x}{n}$$

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกคน

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยและเพื่อพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตามระยะการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จากผลการวิจัยระยะที่ 1 ที่มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1. ผลจากการสังเกตการสอน และ 2. ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผลการสังเกตการสอนในชั้นเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

จากการศึกษาข้อมูลโดยการสังเกตการสอนเพื่อให้ทราบถึงสภาพการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยการคัดเลือกโรงเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียน และเป็นโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของกระทรวงศึกษาธิการจากโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่

- 1) โรงเรียนในกลุ่มสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.): โรงเรียน
สาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
- 2) โรงเรียนในกลุ่มสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.): โรงเรียน
สาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
- 3) โรงเรียนในกลุ่มสังกัดกรุงเทพมหานคร: โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์
อนุกุล)

ผู้วิจัยสรุปผลได้เป็น 2 ส่วน คือ ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียนและผลการสังเกตการสอน ดัง
รายละเอียดต่อไปนี้

1.1.1 ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียน

- 1) โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ตั้งอยู่บนถนนเลขที่ 254 ถนน
พญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน จังหวัดกรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนสาธิตในสังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ปัจจุบันเปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลหรือก่อน
ประถมศึกษาจนถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จัดเป็นโรงเรียนที่มีนโยบายในการส่งเสริมการบูรณา
การหลักสูตรและกิจกรรมด้วยเทคโนโลยีให้ครอบคลุมทุกการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้
ของผู้เรียน

- 2) โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ตั้งอยู่บนถนนเลขที่ 295 ถนน
นครราชสีมา แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนอนุบาลแห่งแรกของ
กระทรวงศึกษาธิการที่จัดเป็นต้นแบบของการจัดการศึกษาปฐมวัยที่มีความพร้อมในด้านต่าง ๆ
ปัจจุบันเป็นโรงเรียนสาธิตในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ที่มีนโยบายในการ
ส่งเสริมและบูรณาการทางด้านเทคโนโลยีเข้ากับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนตั้งแต่
ระดับปฐมวัยจนถึงระดับชั้นประถมศึกษา ปัจจุบันโรงเรียนได้เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับ
อนุบาลหรือก่อนประถมศึกษาจนถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาเป็นระยะเวลามากกว่า 80 ปี

- 3) โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อนุกุล)

โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อนุกุล) ตั้งอยู่บนถนนเลขที่ 2000/22 ถนน
ประชาสงเคราะห์ แขวงดินแดง เขตดินแดง จังหวัดกรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษใน
สังกัดกรุงเทพมหานคร ปัจจุบันเปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่
3 และเป็นโรงเรียนที่ระดับอนุบาลมีการจัดการเรียนการสอนระดับอนุบาลตามหลักสูตรการศึกษา
ปฐมวัยของกระทรวงศึกษาธิการและมีอุปกรณ์เทคโนโลยีสำหรับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

1.1.2 ผลการสังเกตการสอน

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



ตารางที่ 9 ข้อมูลจากกาการสังเกตการสอน

ประเด็นในการสังเกต	โรงเรียนที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม	โรงเรียนที่ 2 โรงเรียนสาธิตอโศกวิทย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	โรงเรียนที่ 3 โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อนุกุล)
กิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - คอมพิวเตอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมสร้างสรรค์
สภาพแวดล้อมทางกายภาพ	<ul style="list-style-type: none"> - มีการจัดมุมประสบการณ์ให้กับผู้เรียน - จัดวางโต๊ะ เก้าอี้ เป็นกลุ่ม - ป้ายนิเทศส่งเสริมการเรียนรู้ บอร์ดจัดแสดงผลงานนักเรียน - มีพื้นที่ในการทำกิจกรรมบริเวณกลางห้องเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - มีจอสัมผัส (Touch Screen) - ขนาดใหญ่บริเวณหน้าชั้นเรียน และมีพื้นที่นั่งหน้าชั้นเรียนสำหรับปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม - จัดวางโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่มีการเว้นระยะห่างของโต๊ะเพื่อให้แอลจอนเกินไป - ควบคุมปริมาณแสงให้เพียงพอเพื่อไม่ให้แสงจากหน้าจอกะพริบต่อสายตาของผู้เรียนมากเกินไป - มีพื้นที่ไม่เป็นวัสดุที่นำกระแสไฟฟ้าได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีการจัดมุมประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ประกอบด้วย มุมนิทาน มุมบลิ๊อคพลาสติกสร้างสรรค์ มุมเกมการศึกษา และมุมตัก คีบ ปับ ร้อย - ป้ายนิเทศส่งเสริมการเรียนรู้ บอร์ดจัดแสดงผลงานศิลปะ - จัดวางโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้สะดวก - มีพื้นที่ในการทำกิจกรรมกลุ่ม
สภาพแวดล้อมทางจิตภาพ	<ul style="list-style-type: none"> - มีการใช้สีสันสดใสในการตกแต่งห้องเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็ก 	<ul style="list-style-type: none"> - ครูผู้สอนมีความเป็นมิตร ผู้เรียนรู้สึกถึงความเป็นกันเอง - ครูผู้สอนมีการใช้น้ำเสียงสูงต่ำ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีการใช้สีสันในการตกแต่งห้องเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็ก - ครูผู้สอนมีความเป็นมิตร
ด้านการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล			
แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เพื่อเป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้บูรณาการกับกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เพื่อเป็นสื่อเสริมเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจ

ตารางที่ 9 ข้อมูลจากกาการสังเกตการสอน (ต่อ)

ประเด็นในการสังเกต	โรงเรียนที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม	โรงเรียนที่ 2 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	โรงเรียนที่ 3 โรงเรียนสวนสนบนอก (ประชาชาภิรอรุ่นกุล)
<p>ด้านเทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน</p> <p>สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อของจริง - การสาธิตการสอน - สื่อมัลติมีเดีย - Ipad - Smart TV - Youtube - กล้องถ่ายภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> - การสาธิตการสอน - สื่อมัลติมีเดีย - iMac - iPad - Panorama Touch Screen - Promethean Touch Screen - Smartphone - Application / Computer Program / Website 	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อของจริง - การสาธิตการสอน - สื่อมัลติมีเดีย - Smart TV - คอมพิวเตอร์ - Youtube
<p>ระยะเวลาที่ใช้สื่อเทคโนโลยี</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จำกัดระยะเวลาในการใช้ไม่เกิน 30 นาที ต่อครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ระยะเวลา 40 นาที แบ่งเป็น ทฤษฎี 20 นาที ปฏิบัติ 20 นาที 	<ul style="list-style-type: none"> - จำกัดระยะเวลาในการใช้ 15-20 นาที

ตารางที่ 9 ข้อมูลจากการสังเกตการสอน (ต่อ)

ประเด็นในการสังเกต	โรงเรียนที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม	โรงเรียนที่ 2 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	โรงเรียนที่ 3 โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อนุบาล)
ด้านลักษณะขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้			
ขั้นนำ	<ul style="list-style-type: none"> - นำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทาน เล่นเกม กิจกรรมตอบคำถาม ชมคลิปวีดิทัศน์ การดูจาก Youtube 	<ul style="list-style-type: none"> - นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสร้างข้อตกลงชี้แจงถึงการทำกิจกรรมและข้อควรระวังของอุปกรณ์ที่ต้องใช้ - สาธิตกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - นำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทาน เล่นเกม กิจกรรมตอบคำถาม และการแสดงตัวอย่างผลงานผ่าน Smart TV
ขั้นสอน	<ul style="list-style-type: none"> - มีการแนะนำกิจกรรม และมีการใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ ประกอบการสอน เช่น ภาพ คลิปวีดิทัศน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายขั้นตอนและมิกิจกรรมตอบคำถาม ก่อนเริ่มปฏิบัติกิจกรรมและใช้อุปกรณ์จริง โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีการแนะนำวัสดุ อุปกรณ์ แก่ผู้เรียนอาจมีการสาธิตก่อนเริ่มกิจกรรม มีการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีร่วมด้วย ทั้งขึ้นขึ้นอยู่กับกิจกรรมในแต่ละครั้ง
ขั้นสรุป	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เกม เช่น จับคู่ภาพ ทายคำศัพท์ ผ่านหน้าจอเพื่อทบทวนความรู้ - เปิดคลิปนำเสนอผลงานของตัวเอง - เปิดสไลด์โชว์ผลงานนักเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนกระบวนการ เบ็ดเตล็ดให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยก่อนนำเสนอผลงานของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานผ่าน Smart TV เล่าเรื่องราว และครูผู้สอนทบทวนและสรุปเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงเรื่องราวในตอนท้ายกิจกรรมอีกครั้ง
ด้านพฤติกรรมการนิเทศ			
พฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการใช้เทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีในการทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในขณะนั้น 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีในการทำกิจกรรม - ผู้เรียนบางส่วนใช้อุปกรณ์ไม่คล่อง 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ตื่นเต้นเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีในการทำกิจกรรม

ตารางที่ 9 ข้อมูลจากกาการสังเกตการสอน (ต่อ)

ประเด็นในการสังเกต	โรงเรียนที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม	โรงเรียนที่ 2 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	โรงเรียนที่ 3 โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อนุบาล)
ด้านพฤติกรรมนักเรียน			
พฤติกรรมของผู้เรียน ขณะร่วมกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - มีด้วยความกระตือรือร้นและให้ความสนใจ เข้าร่วมกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และผู้เรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ทำงานด้วยความกระตือรือร้น มีการพูดคุยและซักถามเมื่อมีข้อสงสัย
ด้านการประเมินผล			
วิธีประเมินผลการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - บันทึกหลังการสอน - สังเกตพฤติกรรมและผลงานศิลปะ - มีแฟ้มสะสมผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรมและการตอบคำถามในชั้นเรียน - ประเมินทักษะการแก้ปัญหาและผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมขณะร่วมกิจกรรม - ประเมินผลงาน - ผู้เรียนประเมินผลงานตนเองโดยการให้ดาวคะแนนผลงานของตนเองและเพื่อน

จากตารางวิเคราะห์ลักษณะสำคัญในการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในระดั้บปฐมวัย ได้ดังนี้

1) การจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน สภาพแวดล้อมภายในชั้นเรียนสามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ ที่มีการจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ สะดวก มีพื้นที่เพียงพอสำหรับการทำกิจกรรมแบบกลุ่ม มีสื่อและอุปกรณ์เทคโนโลยีบริเวณหน้าชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม อีกทั้งมีการจัดมุมประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ประกอบด้วย มุมนิทาน มุมวิทยาศาสตร์ มุมกิจกรรมสร้างสรรค์ มุมเกมการศึกษา เป็นต้น มีการจัดทำป้ายนิเทศเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และมีบอร์ดจัดแสดงผลงานศิลปะเพื่อก่อให้เกิดความภาคภูมิใจ และสภาพแวดล้อมทางจิตภาพ ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมทางด้านจิตใจที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้เรียน โดยมีการใช้สีสนในการตกแต่งบอร์ดและป้ายนิเทศห้องเรียนเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน มีการใช้สีของห้องเรียนทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและสบายตา รวมถึงการเสริมแรงบวกจากครูผู้สอนและบุคลิกภาพของครูที่มีความเป็นมิตร มีการใช้เสียงสูง ต่ำ สลับกับการใช้เสียงที่นุ่มนวลซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความเป็นกันเอง

2) สื่อเทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้ มีการใช้สื่อที่หลากหลายทั้งสื่อวัสดุ สื่อของจริง สื่อมัลติมีเดียและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ผ่านการใช้งานบนอุปกรณ์เทคโนโลยีที่หลากหลายเหมาะสมกับพัฒนาการและความสามารถของผู้เรียน เช่น คอมพิวเตอร์, Smart TV, iMac, iPad, Panorama Touch Screen, Smartphone อีกทั้งยังมีการใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันที่สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้

3) กิจกรรมการเรียนรู้ มีการจัดกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ โดยต้องเป็นเรื่องที่สอดคล้องกับความสนใจ ของผู้เรียนในขณะนั้น ทั้งนี้ครูผู้สอนควรมีการนำเทคโนโลยีทั้งสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ มาบูรณาการกับการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนทั้งขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป เพื่อเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน เพื่อน และอุปกรณ์เทคโนโลยีอีกด้วย

4) พฤติกรรมผู้เรียน ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่หลากหลายด้วยตนเองโดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำและคอยดูแลอย่างใกล้ชิด ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น

5) การประเมินผล การวัดประเมินผลต้องมีการประเมินหลายวิธีร่วมกัน ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ความกระตือรือร้น ความตั้งใจ ตลอดจนการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีความสุขในการทำกิจกรรม การบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียน การสนทนาและการสัมภาษณ์ผู้เรียน รวมถึงการประเมินผลจากกระบวนการทำงาน การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและการนำเสนอผลงานของผู้เรียน

1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจากผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้อง

ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องทั้ง 12 ท่าน ประกอบด้วย 1) ครูปฐมวัย 2) ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ที่สอนในระดับปฐมวัย 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย 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 มีประสบการณ์ในด้านการสอนในระดับปฐมวัย 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 มีประสบการณ์ในด้านการสอนวิทยาการคำนวณ (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 ทั้งหมดมีประสบการณ์ในด้านการสอนศิลปะเด็ก 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 โดยคำนึงถึงความสุขและความสนุกตามวัยของผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งในการทำกิจกรรมศิลปะนั้นควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและทดลองด้วยตัวเอง ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีอิสระ

“จุดประสงค์หลักเลย คือ ความสุขของเด็ก การให้เด็กได้ถ่ายทอดความรู้สึก ความปรารถนา จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงานเชิงประจักษ์”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 1 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“เป้าหมายหลักในการทำกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย คือ ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดที่เป็นหนึ่งเดียว การคิดนอกกรอบ แลกเปลี่ยน และ การได้เรียนรู้จากกระบวนการ”

(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 สามารถสรุปประเด็นสำคัญในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้ว่า 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 ครูผู้สอนและการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกออริจินัล 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 ๆ 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

นำเสนอต้องเป็นสื่อที่เข้าถึงง่ายและไม่ซับซ้อนเนื้อหาที่มีความเหมาะสม 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 แต่เนื้อหาต้องไม่ซับซ้อนและไม่เยอะจนเกินไป เพราะอาจทำให้เด็กไม่เข้าใจและสับสน”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะเด็ก คนที่ 2 สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565)

“สื่อเทคโนโลยีที่นำมาใช้นั้นต้องสร้างความตื่นเต้น ทำท่าย ไม่ง่ายและไม่ยากเกินความสามารถของเด็ก ซึ่งมีสื่อหลากหลายประเภทที่สามารถนำมาบูรณาการ โดยที่ครูผู้สอนควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมและหน่วยการเรียนรู้”

(ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะเด็ก 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 โดยยึดการแสดงผลออกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นหลัก 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)

“คุณภาพรวมในการทำกิจกรรมของเด็ก 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 หลักการมากกว่าการประเมินจากทักษะการทำงานของเด็กในวัยนี้”

(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 ครูผู้สอนควรใช้เทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือในการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลายและเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง 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 และในกิจกรรมที่นักเรียนต้องมีการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีนั้นควรมีระยะเวลาในการใช้ที่ไม่ยาวนานเพื่อไม่ให้เกิดผลในด้านลบต่อพัฒนาการทางด้านสมองและการเรียนรู้ของผู้เรียน

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 การมีบุคลิกที่มีความเป็นมิตร มีการใช้น้ำเสียงที่นุ่มนวล สลับกับการใช้น้ำเสียงสูงต่ำทำให้ดึงดูดผู้เรียนได้มากขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกในเชิงบวก

7. การวัดและประเมินผลด้วยวิธีที่หลากหลาย

ครูผู้สอนควรมีการวัดและประเมินผลทั้งจากการสัมภาษณ์ การสนทนา การใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนได้แสดงความคิดเห็น การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เล่าเรื่องราวที่เกิดจากการเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียน การสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการทำกิจกรรมในชั้นเรียน การประเมินจากผลงานศิลปะ การแสดงออกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน การประเมินผลงานตนเองและเพื่อนจากการให้ดาวคะแนนซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนรู้จักการชื่นชมตนเองและผู้อื่นซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการประเมินมากขึ้น

จากการนำผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสรุปจำแนกแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรม

ศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ตามประเด็นการจัดกิจกรรมศิลปะ 4 หลักการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 10 การสรุปผลที่ได้จากการการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

หลักการ จัดกิจกรรม	รายละเอียด	
	การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
ประสบการณ์สุนทรีย์ (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
ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences)	<ul style="list-style-type: none"> - การจัดประสบการณ์ที่เด็กได้เรียนรู้หรือค้นพบจากกระบวนการสร้างงานศิลปะ - เทคโนโลยีสามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่แปลกใหม่โดยการเลือกใช้ออปพลิเคชันที่สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 - เน้นให้ผู้เรียนได้สื่อสาร ถ่ายทอดจินตนาการ คิดวิเคราะห์ - กิจกรรมเน้นความความสุขและความสนุกตามวัยของผู้เรียนเป็นหลัก

ตารางที่ 10 การสรุปผลที่ได้จากการการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

หลักการ จัดกิจกรรม	รายละเอียด	
	การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
		<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการทำกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้สัมผัสและใช้อุปกรณ์จริง - ออกแบบกิจกรรมให้มีการผสมผสานระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับกระบวนการทางศิลปะ - ใช้แอปพลิเคชันที่มีภาพ เสียง ประกอบที่น่าสนใจที่ผู้เรียนสามารถลงมือทำได้ด้วยตัวเอง - ใช้เวลาในแต่ละขั้นตอนกิจกรรมไม่ควรเกิน 20 นาที
การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters 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) ชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ผ่านการเรียนรู้สิ่งรอบตัวด้วยการใช้สื่อประเภทต่าง ๆ เช่น สื่อทัศนนิทาน บัตรภาพ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบด้วยเสียง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ที่มีเนื้อหาและสีสันเหมาะสมกับวัยรวมถึงการใช้คำถามเพื่อช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็นและนำไปสู่การมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในขั้นถัดไป</p> <p>2) ชั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 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
	<p>3) ขึ้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ทบทวน โดยนำความรู้จากชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 มาเชื่อมโยงระหว่างโลกศิลปะกับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน ผูกการสังเกต โดยใช้สื่อที่หลากหลายทั้งสื่อมัลติมีเดีย เกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์และเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามระหว่างการร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น รวมถึงการให้ผู้เรียนชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อนทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ</p>
สื่อการเรียนรู้	<p>ใช้สื่อที่หลากหลายในการจัดกิจกรรม</p> <p>1) สื่อเทคโนโลยี สื่อมัลติมีเดีย สื่อวิดีโอ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ แอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรม เข้าใจง่าย มีภาพและสีสันสดใส และเป็นสื่อที่ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์</p> <p>2) สื่อวัสดุ นิทาน บัตรภาพ หรือการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมจริงร่วมด้วย</p>
การวัดและประเมินผล	<p>ใช้การประเมินที่หลากหลาย แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้</p> <p>1) การประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม จากการประเมินพฤติกรรมที่แสดงถึงความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น ความภาคภูมิใจ และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม</p> <p>2) การสัมภาษณ์และการประเมินตนเอง เป็นสัมภาษณ์ผู้เรียนถึงความรู้สึกเมื่อได้ร่วมกิจกรรม</p>

จากตารางสรุปแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ข้างต้น ผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมในรูปแบบแผนภาพ ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 9 แผนภาพองค์ประกอบแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย



ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ในตอนต้นที่ 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
<p>1. ความกระตือรือร้น หมายถึง ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียน มีการวางแผนในการทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์สิ่งที่ท้าทายและแปลกใหม่</p>	<p>มฐ.4 ชื่นชมและแสดงออกทำงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว ตบช.4.1 สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรีและการเคลื่อนไหว 4.1.1 สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรีและการเคลื่อนไหว</p>	<p>1. แสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2. มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีขณะทำกิจกรรมศิลปะ</p>
	<p>มฐ.8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ตบช.8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น 8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมมือกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย</p>	<p>1. ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างกระตือรือร้น</p>
	<p>มฐ.9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย ตบช.9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ 9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง 9.1.2 เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้</p>	<p>1. สนทนาโต้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรม 2. นำเสนอผลงานศิลปะของตนเองได้</p>
	<p>มฐ.11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ตบช.11.1 ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ 11.1.1 สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง โดยมีการดัดแปลงแปลกใหม่จากเดิมและมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น</p>	<p>1. สร้างผลงานศิลปะตามความคิดจินตนาการของตนเองได้ 2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่</p>
<p>2. ความรับผิดชอบ หมายถึง การรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย และมีความมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จตามที่กำหนด</p>	<p>มฐ.5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ตั้งงาม ตบช.5.4 มีความรับผิดชอบ 5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง</p>	<p>1. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง 2. ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย 3. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด</p>

ตารางที่ 12 นิยาม ตัวชี้วัด และพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ต่อ)

นิยามแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวชี้วัด / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมบ่งชี้
3. ความอยากรู้อยากเห็น หมายถึง การที่ผู้เรียนมีการค้นคว้าเพิ่มเติม มีการซักถามในสิ่งที่สนใจ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่แปลกใหม่	มฐ.3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ตบช.3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	1. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ
	มฐ.12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย ตบช.12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ 12.2.1 มีค่าน้ำคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง	1. ค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม
4. ความภาคภูมิใจ หมายถึง การที่ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำงานศิลปะสำเร็จ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับและการชื่นชม	มฐ.3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ตบช.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) เป็นการเสริมแรงผ่านกิจกรรมหรือเกมที่สนุกสนานและการสนับสนุนจากครูผู้สอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ

โดยมีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เป็นการผสมผสานระหว่างการทำศิลปะปฏิบัติและการสร้างสรรค์งานผ่านแอปพลิเคชันซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะทางด้านศิลปะควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี 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 ผู้วิจัยขอนำเสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบแผนภาพ 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
<p>กิจกรรมที่ 1 “สีสันธรรมชาติ”</p>  <p>ประเภท: วาดภาพระบายสี</p> <p>เนื้อหาทางศิลปะ: แม่สีและการผสมสี</p> <p>หน่วยการเรียนรู้: สีสันธรรมชาติ</p> <p>ลักษณะกิจกรรม: ระบายจุด</p> <p>สาระสำคัญ: เป็นกิจกรรมเรียนรู้เรื่องแม่สี โดยได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะ ผู้เรียนจะได้สังเกตการใช้สีของศิลปิน จากนั้นจึงสร้างสรรค์การบูรณาการด้วยสีที่ต่าง ๆ ให้มีลักษณะเฉพาะตัว ผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You</p>	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับแม่สี 2. เด็กสามารถวาดภาพระบายสีและถ่ายทอดจินตนาการได้ 3. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Abstract You 4. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ <p>(ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)</p>	<p>ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้เด็กชมภาพผลงานศิลปะของศิลปินพร้อมตั้งคำถามกระตุ้น - ครูอธิบายและสาธิตการผสมสีจากแม่สี - ครูอธิบายกิจกรรมที่จะทำและนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงานกิจกรรมและแสดงตัวอย่างผลงาน <p>ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูให้เด็กใช้แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You และลงมือสร้างสรรค์การบูรณาการตามจินตนาการ <p>ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูให้เด็กเล่นเกมทายจับคู่สีผ่าน Wordwall ครูเปิดภาพผลงานศิลปะของศิลปินผ่านคอมพิวเตอร์ให้เด็กชมเพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์การสร้างงานศิลปะจากนั้นนำเสนอผลงานและแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม 	<p>สื่อจริง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สาคิต - การผสมสี 	<p>การใช้สื่อ</p> <p>สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชมภาพผลงานศิลปะของศิลปินผ่านคอมพิวเตอร์ - ชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงาน <p>- ใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Abstract You</p> <ul style="list-style-type: none"> - เล่นเกมทายจับคู่สีผ่าน Wordwall และเปิดภาพผลงานศิลปะของศิลปินให้เด็กชมผ่านคอมพิวเตอร์


ตารางที่ 13 รายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้	การใช้สื่อ	
			สื่อวัสดุ	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
<p>กิจกรรมที่ 2 “Under Water World”</p>  <p>ประเภท: ภาพพิมพ์</p> <p>เนื้อหาทางศิลปะ: การพิมพ์ภาพ</p> <p>หน่วยการเรียนรู้: สัตว์ทะเล</p> <p>ลักษณะกิจกรรม: ระบายจุด/กลุ่ม</p> <p>สาระสำคัญ: กิจกรรมภาพพิมพ์ที่เด็กจะได้เรียนรู้และทดลองสร้างสรรค์วาดลายด้วยวัสดุแม่พิมพ์ชนิดต่าง ๆ ให้เกิดเป็นลวดลาย ก่อนจะนำมาสร้างเป็นรูปสัตว์ทะเลที่มีลวดลายและสีสันสวยงาม</p>	<p>1. เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับภาพพิมพ์ภาพ</p> <p>2. เด็กสามารถสร้างสรรค์ลวดลายจากวัสดุที่หลากหลายได้</p> <p>3. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Kaleida Cam</p> <p>4. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)</p>	<p>ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทาน พร้อมตั้งคำถามกระตุ้น - ครูให้นักเรียนชมสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับโลกใต้ท้องทะเลเพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ของเด็ก - ครูอธิบายกิจกรรมและนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรมและแสดงตัวอย่างผลงาน <p>ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กพิมพ์ภาพจากวัสดุแม่พิมพ์ที่หลากหลาย - ครูให้เด็กใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพผลงานภาพพิมพ์ของตนเองผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam - นำภาพถ่ายมาตัดเป็นรูปสัตว์ทะเลและนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเลด้วยการปะติด <p>ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูเปิดภาพผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ทะเล - เด็กนำเสนอผลงานและแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม 	<p>สื่อวัสดุ</p> <ul style="list-style-type: none"> - นิทาน - สื่อดิจิทัล ภาพพิมพ์ภาพ <p>สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชมสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับโลกใต้ท้องทะเลผ่านคอมพิวเตอร์ - ชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงานกิจกรรม <p>- ใช้แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam</p> <p>- เปิดภาพผลงานศิลปะให้เด็กชมผ่านคอมพิวเตอร์</p>	

ตารางที่ 13 รายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้	การใช้สื่อ	
			สื่อวัสดุ	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
<p>กิจกรรมที่ 3 “My Hero”</p>  <p>ประเภท: การประดิษฐ์</p> <p>เนื้อหาทางศิลปะ: รูปร่าง / การประดิษฐ์</p> <p>หน่วยการเรียนรู้: รูปร่าง</p> <p>ลักษณะกิจกรรม: ระบายจุดล/กลุ่ม</p> <p>สาระสำคัญ: ประดิษฐ์หุ่นมือจากกระดาษ โดยใช้เทคนิคการปะ การฉีกและการตัด กระดาษเป็นรูปร่างเรขาคณิต และตกแต่งด้วยวัสดุที่หลากหลาย ก่อนจะนำมาสร้างเป็นภาพปะติด (Digital Collage) ผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos</p>	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ 2. เด็กสามารถตัด ปะ ฉีกกระดาษได้ 3. เด็กสามารถประยุกต์ใช้รูปร่างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการ 4. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos 5. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ) 	<p>ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่นบทบาทสมมติเป็นศิลปะของศิลปิน พร้อมตั้งคำถามกระตุ้นทำกิจกรรมและแสดงตัวอย่างผลงาน 	<p>สื่อวัสดุ</p> <ul style="list-style-type: none"> - นิทาน 	<p>สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชมภาพผลงานศิลปะของศิลปินผ่านคอมพิวเตอร์ - ชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำงานกิจกรรม
		<p>ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กประดิษฐ์หุ่นมือจากกระดาษ จากนั้นเด็กช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานโดยการถ่ายภาพหุ่นมือที่และนำมาสร้างเป็นภาพปะติด ด้วยแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos ซึ่งเด็กสามารถจัดองค์ประกอบภาพได้ตามจินตนาการ <p>ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูเปิดภาพผลงานศิลปะของศิลปินให้เด็กชม - เด็กที่นำเสนอผลงานและแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม 	<p>-</p>	<p>- ใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Cut & Paste Photos</p> <p>- เปิดภาพผลงานศิลปะผ่านเน็ตเวิร์กชมผ่านคอมพิวเตอร์</p>

ตารางที่ 13 รายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้	การใช้สื่อ	
			สื่อวัสดุ	สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
<p>กิจกรรมที่ 4 “หนอนน้อยแปลงร่าง”</p>  <p>ประเภท: การปั้น</p> <p>เนื้อหาทางศิลปะ: การปั้นแบบปูนดำ</p> <p>หน่วยการเรียนรู้: ฝึมือ</p> <p>ลักษณะกิจกรรม: กลุ่ม</p> <p>สาระสำคัญ: กิจกรรมการปั้นที่เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการปั้นดินเป็นรูปร่างต่าง ๆ แบบปูนดำ</p> <p>ในลักษณะ 2 มิติ ก่อนจะนำมาสร้างเป็น Stop Motion เกี่ยวกับวงจรชีวิตของฝึมือ ผ่านแอปพลิเคชัน Stop Motion Studio</p>	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับแบบปูนดำ ในลักษณะ 2 มิติ 2. เด็กสามารถถ่ายทอดจินตนาการ ผ่านปั้นได้ตามจินตนาการ 3. เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 4. เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio 5. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ) 	<p>ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้เด็กชมแอนิเมชันเกี่ยวกับฝึมือ พร้อมตั้งคำถามกระตุ้น - ครูให้เด็กช่วยกันเรียงลำดับวงจรชีวิตของฝึมือ - ครูอธิบายกิจกรรมและนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรมและแสดงตัวอย่างผลงาน 	<p>สื่อวัสดุ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปั้น - สี 	<p>สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชมแอนิเมชันเกี่ยวกับฝึมือผ่านคอมพิวเตอร์ - ชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม
		<p>ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เด็กปั้นดินน้ำมันเป็นตัวละครเกี่ยวกับวงจรชีวิตของฝึมือ และรายละเอียดสำหรับตกแต่งฉาก - ใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio ในการถ่ายภาพและนำมาภาพมาจัดเรียง 	-	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้แอปพลิเคชันในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน Stop Motion Studio
		<p>ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูเปิดผลงาน Stop motion ในรูปแบบต่าง ๆ ให้เด็กชมเพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ - เด็กนำเสนอผลงานและแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม 	-	<ul style="list-style-type: none"> - เปิดผลงาน Stop motion ให้เด็กชมผ่านคอมพิวเตอร์

จากตารางรายละเอียดการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ข้างต้น สามารถนำเสนอรายละเอียดและแนวคิดของกิจกรรม ได้ดังนี้

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

กิจกรรมที่ 2 “Under Water World” เป็นกิจกรรมภาพพิมพ์ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้และทดลองสร้างสรรค์ลวดลายด้วยวัสดุแม่พิมพ์ชนิดต่าง ๆ เช่น ฟองน้ำ ไข่ไม้ 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 และผู้วิจัยได้มีการปรับแก้แผนการจัดการกิจกรรมตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ 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) กิจกรรมสี่สีนหรรษา 2) กิจกรรม Under Water World 3) กิจกรรม My Hero และ 4) กิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่างไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 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	สีสรรรษา	1 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - ถ่ายภาพตนเองผ่านแอปพลิเคชัน
		2 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- วาดภาพ ระบายสีกรอบรูป
		5 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- วาดภาพ ระบายสีกรอบรูป (ต่อ) - กิจกรรมชั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
2	Under Water World	6 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - กิจกรรมพิมพ์ภาพด้วยวัสดุชนิดต่าง ๆ - ถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชัน
		7 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- นำภาพถ่ายมาแปะติดเป็นรูปสัตว์ทะเลและนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเล
3	My Hero	8 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- จัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเล (ต่อ) - กิจกรรมชั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
		13 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - ประดิษฐ์หุ่นมือ - ถ่ายภาพหุ่นมือ
		14 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- จัดองค์ประกอบภาพปะติด (Digital Collage) ด้วยแอปพลิเคชัน - กิจกรรมชั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
4	หนอนน้อยแปลงร่าง	20 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- กิจกรรมชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์ - กิจกรรมการปั้น
		21 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- สร้าง Stop Motion ผ่านแอปพลิเคชัน - กิจกรรมชั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ
5	จัดแสดงผลงานศิลปะ	27 กันยายน 2565	1 คาบ (60 นาที)	- จัดแสดงผลงานศิลปะของนักเรียนทั้ง 4 กิจกรรม และนำเสนอผลงาน

หมายเหตุ ผู้วิจัยมีการจัดแสดงผลงานศิลปะของนักเรียนเพิ่มเติมจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 5

1) กิจกรรม “สีสันทรรษา”



ภาพที่ 11 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “สีสันทรรษา”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรมสีสันทรรษา พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจในกิจกรรมชั้นนำดีมาก ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสังเกตและการตอบคำถามเกี่ยวกับแม่สี ตื่นเต้นเมื่อได้ชมภาพตัวอย่างผลงานของศิลปินและชมวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้นเมื่อผู้เรียนทราบว่าจะได้ถ่ายภาพที่มีลักษณะคล้ายกับศิลปินชื่อดังและมีการซักถามเกี่ยวกับผลงานของศิลปิน อีกทั้งยังสามารถจดจำรายละเอียด เช่น ชื่อของศิลปิน และการใช้สีได้เป็นอย่างดี นักเรียนส่วนใหญ่มีความอยากรู้อยากเห็น มีการซักถามครูผู้สอน ถึงขั้นตอนของวิธีการทำให้ภาพที่ตนเองถ่ายมีลักษณะคล้ายกับศิลปิน และในส่วนของ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี นักเรียนสามารถใช้งานแท็บเล็ตได้และรู้สึกสนใจเมื่อได้ใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการจัดตำแหน่งของเพื่อนให้อยู่กึ่งกลาง โดยมีครูผู้สอนแนะนำเรื่องการถ่ายภาพ และในระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ผู้เรียนมีการชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อน

ปัญหาและอุปสรรคในการทำกิจกรรม พบว่า ในขั้นตอนการวาดภาพ ระบายสีตกแต่งกรอบรูปผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่คุ้นเคยกับการใช้สีชอล์กทำให้เป็นอุปสรรคในการทำงาน ส่งผลให้ผู้เรียนทำงาน

ไม่สำเร็จตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนจึงเพิ่มจำนวนคาบเรียนเพื่อให้มีเวลาเพียงพอในการตกแต่งผลงานให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และได้มีการให้คำแนะนำเพิ่มเติมเป็นรายบุคคล

2) กิจกรรม “Under Water World”



ภาพที่ 12 ภาพนักเรียนขณะทำกิจกรรม “Under Water World”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยรวมของผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรม Under Water World พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับการฟังนิทาน สังเกตและจดจำสิ่งต่าง ๆ จากเรื่องราวในนิทานได้ มีส่วนร่วมในการตอบคำถามเมื่อครูผู้สอนถามเกี่ยวกับเรื่องราวในนิทานและสิ่งที่คุณเรียนได้ชมจากวีดิทัศน์ นักเรียนให้ความสนใจและมีความอยากรู้อยากเห็นเมื่อครูผู้สอนสาธิตการพิมพ์ภาพให้ชมหน้าชั้นเรียน ในขั้นตอนของการทำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ลวดลายจากวัสดุที่หลากหลายได้ และในส่วนของ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีนักเรียนมีการแสดงอาการตื่นเต้นเมื่อได้ใช้แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพผ่านแอปพลิเคชันและได้เห็นลวดลายที่แปลกใหม่และแตกต่างไปจากเดิม ผู้เรียนสามารถสังเกตและอธิบายลักษณะของลวดลายที่เป็นรูปร่างเรขาคณิตหรือเส้นลักษณะต่าง ๆ ได้ เช่น มีลวดลายของสามเหลี่ยม 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 และมีความกระตือรือร้นที่อยากจะทำกิจกรรมหลังจากที่ทราบว่าการทำกิจกรรมวันนี้คือ

อะไรจากการที่ผู้เรียนได้ชมวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม ผู้เรียนให้ความสนใจเมื่อครูผู้สอนสาธิต การปั้นหน้าชั้นเรียน และเมื่อเริ่มกิจกรรม ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็น มีการซักถามครูผู้สอนเป็น ระยะ ๆ ถึงขั้นตอนของวิธีการทำให้ดินน้ำมันที่ตนเองปั้นสามารถขยับได้ รวมถึงมีความกระตือรือร้น และความรับผิดชอบที่ต้องการทำผลงานให้เสร็จตามเวลา เพื่อที่จะทำกิจกรรมในขั้นตอนถัดไป ใน ส่วนของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีผู้เรียนสามารถใช้แท็บเล็ตได้อย่างคล่องแคล่วและมีการช่วยเหลือ กันภายในกลุ่ม และในส่วนท้ายของกิจกรรม ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อได้ชมผลงาน Stop Motion ที่มีผลงานการปั้นของตนเองอยู่ มีการพูดคุย ยิ้ม หัวเราะ แสดงอาการดีใจ ตื่นเต้น และมีการ ลูกขึ้นชี้ให้เพื่อนและครูผู้สอนดูผลงานที่อยู่บนหน้าจอ ซึ่งในภาพรวม การทำกิจกรรมค่อนข้างราบรื่น ไม่พบปัญหาและอุปสรรค

จากผลการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 กิจกรรม พบว่า ในการจัดกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 1 และสัปดาห์ที่ 2 ผู้เรียนไม่คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ ศิลปะ ส่งผลให้เป็นอุปสรรคต่อการทำงาน ผู้เรียนไม่สามารถถ่ายทอดจินตนาการได้อย่างเต็มที่และ ทำงานศิลปะไม่สำเร็จตามเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนจึงเพิ่มจำนวนคาบเรียนและมีการให้คำแนะนำ เพิ่มเติมเป็นรายบุคคล และในครั้งถัดไปผู้เรียนสามารถปรับตัวได้ คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ศิลปะและ กระบวนการจัดกิจกรรมมากขึ้น ทำให้การทำในสัปดาห์ที่ 3 เป็นต้นไปค่อนข้างราบรื่นไม่พบปัญหา และอุปสรรค

3.3 ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ผลการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนขณะร่วมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้ แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล เพื่อวัดพฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ รวมทั้งสิ้น 4 กิจกรรม โดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความกระตือรือร้น ด้าน ความรับผิดชอบ ด้านความอยากรู้อยากเห็น และด้านความภาคภูมิใจ ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดัง ตารางนี้

จากตารางสรุปผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลขณะร่วมกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน พบว่า

กิจกรรมสีสรรษา 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 สีสรรหรรษา คิดเป็นร้อยละ 90 และกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 2 กิจกรรม Under Water World คิดเป็นร้อยละ 88.57 ตามลำดับ

ผู้วิจัยพบข้อสังเกตเมื่อพิจารณาพฤติกรรมรายด้านในด้านความรับผิดชอบจากการร่วมกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 1 คือ กิจกรรมสีสรรหรรษา และสัปดาห์ที่ 2 คือ กิจกรรม Under Water World

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

3.4 ผลการสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียน

หลังจบการทดลองผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดในแต่ละประเด็น ดังนี้

ด้านทัศนคติที่มีต่อการทำกิจกรรมศิลปะ

1) ด้านความรู้สึที่มีต่อการทำกิจกรรมศิลปะ 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 แล้วก็ถ่ายรูปร่างตัวเองด้วย”

“ชอบกิจกรรมสุดท้าย เพราะ มันขยับได้ มันเจ๋งมาก”

(สัมภาษณ์, 27 กันยายน 2565)

รองลงมา คือ กิจกรรมสี่สัปดาห์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 25 เพราะเป็นกิจกรรมที่ได้วาดรูประบายสีและได้ใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายรูปตนเอง

“ชอบที่ได้ระบายสี แล้วก็ชอบที่อาจารย์ให้ดูรูปของศิลปินที่มีสี ๆ ด้วย”

“ชอบที่ได้ถ่ายรูปเอง แล้วก็ระบายสีด้วย”

“สนุก ได้ระบายสีก็ถ่ายรูป ได้ถ่ายรูปเหมือนศิลปิน 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 ต้องใช้ของจุ่มลงไปในสี 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 การเล่านิทาน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 เพราะสนุกและได้เห็นภาพที่มีสีสันสวยงาม และ

การสาธิตการสอน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ตามลำดับ เพราะ รู้สึกตื่นเต้นที่ได้เห็นวิธีทำ
ขั้นตอนจากครูผู้สอน

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

1) ความคิดเห็นเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่อยากให้อัด
กิจกรรมการปั้น และใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio โดยเปลี่ยนเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับฮีโร่และ
เจ้าหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 46.42 ผู้เรียนอยากให้อัดกิจกรรมการวาดภาพระบายสี
เรื่องราวเกี่ยวกับฮีโร่และเจ้าหญิง และใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio จำนวน 7 คน คิดเป็น
ร้อยละ 25 และมีผู้เรียนอยากให้อัดกิจกรรมทุกประเภททั้งการวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์
ภาพ และการประดิษฐ์อีก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57

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

3.5 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับครูผู้สอน

หลังจากการนำชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการ
สร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรม รวมทั้งสิ้น 4 กิจกรรม
ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ฝ่ายประถม จำนวน 28 คน โดยมีอาจารย์ประจำชั้นเป็นผู้สอนในกิจกรรมแรก คือ กิจกรรมสีเส้น
ทรวงศา เพื่อทดลองและประเมินถึงความเป็นไปได้ของการนำชุดกิจกรรมศิลปะไปใช้ โดยมีผู้วิจัยเป็น
ผู้สอนในกิจกรรมที่ 2 เป็นต้นไป คือ กิจกรรม Under Water World กิจกรรม My Hero และ
กิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง

จากผลการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการ
เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยของอาจารย์
ประจำชั้นระดับอนุบาล 3 พบว่า เมื่อพิจารณารายด้าน ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมที่บูรณาการ
เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านสื่อการสอน ด้านพฤติกรรมนักเรียน และด้านการวัดและประเมินผล ครูผู้สอนมี
ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการ
วิเคราะห์ผลความคิดเห็นของครูผู้สอน โดยมีรายละเอียดในแต่ละประเด็น ดังนี้

1) ความคิดเห็นต่อภาพรวมของกิจกรรมในมุมมองของครูผู้สอน พบว่า เมื่อนักเรียนได้ทำ
กิจกรรมศิลปะ นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน และมีแรงจูงใจในการทำงานศิลปะมากขึ้น ได้นำเสนอ
ผลงานนักเรียนในรูปแบบอื่น ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น เป็นการเพิ่มความสนใจและส่งเสริมจินตนาการ
ให้กับนักเรียน

2) กิจกรรมที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดใ้ในมุมมองของครูผู้สอน พบว่า นักเรียนชอบกิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่างมากที่สุด เพราะได้ทำงานปั้นซึ่งเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้มีโอกาสได้ทำบ่อยนัก และได้เห็นผลงานของตัวเองเป็น Stop Motion ทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นและเกิดแรงจูงใจมากขึ้น

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

3.6 แนวทางการปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และการประเมินความพึงพอใจของครูผู้สอนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะ ผู้วิจัยได้นำปัญหาและอุปสรรคที่พบระหว่างการจัดกิจกรรม และข้อเสนอแนะจากครูผู้สอน มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรม (แสดงรายละเอียดในภาคผนวก หน้า 220) ให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย 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 ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อทักษะทางด้านศิลปะของผู้เรียน 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 สื่อวิดีโอ 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** เป็นการนำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติแบบดั้งเดิมมาผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมศิลปะโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ขณะทำกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงศิลปะปฏิบัติ เป็นส่วนของการทำศิลปะปฏิบัติ ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพงานประดิษฐ์ 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 ก่อนจะนำมาสร้างเป็นรูปสัตว์ทะเลที่มีลวดลายและสีสรรสวยงามผ่านแอปพลิเคชัน Kaleida Cam จากนั้นจึงภาพนำมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพโลกใต้ท้องทะเลด้วยเทคนิคการปะติดตามจินตนาการในลักษณะกลุ่ม กิจกรรมนี้นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการพิมพ์ภาพแล้ว ผู้เรียนยังได้สังเกตลวดลายที่เกิดขึ้นจากการพิมพ์วัสดุและจากแอปพลิเคชันทำให้เห็นเป็นภาพที่แปลกตาและน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับผู้เรียนต่อไป

กิจกรรมที่ 3 “My Hero” เป็นกิจกรรมการประดิษฐ์ที่เด็กจะได้สร้างสรรค์หุ่นมือจากกระดาษโดยใช้เทคนิคการปะ 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 กิจกรรมสีเส้นทึบ กิจกรรม Under Water World กิจกรรม My hero และกิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง 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 มีแนวทางการพัฒนาจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชั้นเรียนปฐมวัย การเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และการบูรณาการศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยประกอบกับการสังเกตการสอนและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ด้าน เพื่อสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยชุดกิจกรรมนี้เป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลกับกระบวนการทางศิลปะที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงประสบการณ์ทางศิลปะและเกิดการพัฒนาทักษะในแบบองค์รวมทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งในบริบทของไทยและต่างประเทศ พบว่า การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลายและสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดประสบการณ์เรื่อง “ร่างกายของฉัน” เป็นกิจกรรมการปั้นดินน้ำมัน และใช้สมาร์ทโฟนในการถ่ายภาพ จากนั้นจึงใช้แอปพลิเคชัน Stop motion และนำภาพมาจัดเรียงเป็นวิดีโอสั้นๆ จากการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กจากการปั้นดินน้ำมัน นอกจากนี้เด็กยังเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน 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 จีรวินบูลย์, 2545) สอดคล้องกับ สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ (2560) ที่ระบุว่า ในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นควรเป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือกระทำสังเกต สำรวจ ทดลอง ค้นคว้าและค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสอย่างน้อย 3 ด้าน เพื่อกระตุ้นให้สมองทำงานหลายส่วนและสามารถจดจำสิ่งต่าง ๆ (สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทย, 2560)

2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences) เป็นประสบการณ์ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมผ่านการทำกิจกรรมศิลปะที่เป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะปฏิบัติในรูปแบบดั้งเดิม ได้แก่ การวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ และงานประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยได้ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย (อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2564) จากนั้นจึงนำมาต่อยอดด้วยการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านการใช้งานบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กใช้กล้ามเนื้อได้อย่างอิสระ (Couse and Chen, 2010) อีกทั้งยังเป็นการขยายศักยภาพให้กับผู้เรียนในด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ทำให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและจินตนาการได้อย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น และได้เรียนรู้จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ สอดคล้องกับ นิถุมล 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 (Eglinton, 2003)

4) การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการเสริมแรงผ่านกิจกรรมหรือเกมที่สนุกสนานและจัดกิจกรรมให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความตั้งใจมากขึ้น สอดคล้องกับ วรรณิ ลิ้มอักษร (2551 อ้างถึงใน ศุภภกร ธิรมงคลจิต และ ฉัตรวรรณิ ลิ้มวรรณิ ฤกษ์วรรณิ, 2558) ได้เสนอวิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอนซึ่งอาจทำได้โดยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนานในบางบทเรียนครูผู้สอนอาจออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมทางการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป อีกทั้งยังมีการสนับสนุนจากครูผู้สอนเพื่อให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมาย

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

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

จากรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ข้างต้น จะเห็นได้ว่า ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนนั้น ผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีที่หลากหลายมาเป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การใช้แอปพลิเคชัน สื่อวิดีโอ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ทางศิลปะ ผ่านการใช้งานบนอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ผู้เรียนคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต มาผสมผสานกับกระบวนการทางศิลปะเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตามหลักการของ Eglington ซึ่งสอดคล้องกับ Urban (1991 อ้างถึงใน วาทีณี บรรจง, 2557) กล่าวว่า เด็กทุกคนล้วนมีความต้องการแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจเพื่อเป็นแรงผลักดันในการสำรวจ การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดประสบการณ์ศิลปะต้องเปิดโอกาสให้เด็กคิดริเริ่มและสร้างสรรค์อย่างอิสระผ่านสื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่หลากหลาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิธุมล 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 การชมสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม การสาธิตจากครูผู้สอน รวมทั้งการชมภาพงานศิลปะผ่านเทคโนโลยี VR หรือ Virtual Exhibition ของพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นการเปิดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน สร้างความตื่นตัว ทำ

ทาย ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการทำกิจกรรมขั้นถัดไป (สังคม ทองมี, สัมภาษณ์, 2565) สอดคล้องกับ สุภลักษณ์ วงศ์หน่อ (2557) ที่กล่าวถึงการใช้สื่อในรูปแบบที่หลากหลายที่เด็กชื่นชอบในการนำเข้าสู่บทเรียนจะสามารถกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำลายความสามารถ ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ และทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการสังเกตและพิจารณาอย่างละเอียด ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีส่วนร่วมในการสังเกต ให้ความสนใจและมีความกระตือรือร้นเมื่อทราบว่ากิจกรรมที่จะได้ทำในวันนี้คือกิจกรรมอะไร และเมื่อได้ชมตัวอย่างผลงานสำเร็จและชมภาพงานศิลปะจากศิลปินที่ใช้เทคนิคเช่นเดียวกับกิจกรรมที่จะทำ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้น ซึ่งในระหว่างการทำกิจกรรมนั้น เช่น กิจกรรมสีเส้นพรรษา ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นและการแสดงพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ เช่น “ภาพนี้สวย อยากรบายสีให้ออกมาสวยเหมือนงานของศิลปิน” 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 และมีความต้องการที่จะทำงานศิลปะให้เสร็จตามเวลาที่กำหนดเพื่อที่จะทำกิจกรรมในขั้นตอนถัดไปที่ต้องใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานให้สามารถเคลื่อนไหวได้

ทั้งนี้ ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการทำกิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่ม เป็นการใช้เทคโนโลยีที่ให้เด็กเรียนรู้แบบร่วมมือกัน ซึ่งการจัดประสบการณ์ที่ให้เด็กได้ใช้เทคโนโลยีร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน หรือครู ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยลดปัญหาการแยกตัวของเด็กปฐมวัยในขณะที่กำลังใช้เทคโนโลยี (อักรพล ไชโยช, 2562) ซึ่งพฤติกรรมในด้านความรับผิดชอบของผู้เรียนจะแสดงให้เห็นได้ชัดจากกิจกรรมที่ต้องอาศัย

ความร่วมมือจากการทำงานกลุ่ม ผู้เรียนมีการช่วยเหลือกันเพื่อให้ผลงานเสร็จตามเป้าหมาย ดังที่ มาลี จูฑา (2542) กล่าวแรงจูงใจภายนอก คือ แรงจูงใจที่เกิดจากภายนอกตัวบุคคลซึ่งมีผลต่อการกระตุ้นให้บุคคล แสดงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งแรงจูงใจภายนอกที่สำคัญ ได้แก่ การร่วมมือซึ่งทำให้บุคคลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับ Kennedy (2009) ที่กล่าวว่า การทำกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นของตน ทำให้เด็กได้ฝึกจัดการความคิดของตน และมองเห็นมุมมองความคิดของคนอื่นที่แตกต่างและเรียนรู้ที่จะรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น นอกจากนี้การเสริมแรงด้วยคำชมจากครูผู้สอนและการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน การเพิ่มความท้าทายในการทำกิจกรรมโดยคำนึงถึงความยากง่ายเพื่อให้ตอบโจทย์กับผู้เรียนที่มีพัฒนาการที่แตกต่างถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมในด้านความรับผิดชอบการทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายได้ 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 กิจกรรมสี่สันทรรษา ผู้เรียนมีการซักถามและแสดงความคิดเห็น เช่น “ว้าว ภาพนี้สวย ศิลปินเขาทำยังไงให้ภาพมันสีแบบนี้” ดังนั้น ครูผู้สอนจึงมีบทบาทในการตั้งคำถามให้นักเรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบให้มากที่สุด เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเห็นและเกิดความสนใจ (วรณี ลิ้มอักษร, 2551) นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีการแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจเมื่อครูผู้สอนนำเสนอบทเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงการมีแรงจูงใจของผู้เรียน ดังที่ มาลี จูฑา (2542) และ Amabile (1996) ได้กล่าวสอดคล้องไปในทางเดียวกันว่า ความอยากรู้อยากเห็น เป็นหนึ่งในปัจจัยของการมีแรงจูงใจภายในและความสนใจของผู้เรียนนั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นของความต้องการที่อยากจะสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งทำให้บุคคลนั้นมีการค้นคว้าเพิ่มเติม ใต้อถามหรือจ้องมอง

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

ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (Mcmanis and Gunnewig, 2012) ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นสิ่งที่ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้สำเร็จตามเป้าหมายและนำไปสู่การเกิดความภาคภูมิใจ

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

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

นอกจากนี้ยังมีการเสริมแรงบวกจากครูผู้สอนด้วยการกล่าวคำชมเชยเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียน หรือการแสดงอาการดีใจ ตื่นเต้น เมื่อเห็นผลงานของตนเองอยู่บนหน้าจอ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงการเกิดความภาคภูมิใจของผู้เรียน โดยมีปัจจัยสำคัญ คือ ครูผู้สอนที่ต้องมีการชื่นชมผลงานโดยใช้จิตวิทยาและวาทศิลป์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเกิดกำลังใจในการสร้างสรรค์งานต่อไป (ทินกร บัวพูล, 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 ศุภภกร 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 ความอยากรู้ อยากเห็น 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 อารงอรรด, สัมภาษณ์, 2565) ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์พฤติกรรมการตอบสนองของการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของผู้เรียนตามเกณฑ์การประเมินของ Schlechty (2011) ว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมที่จัดขึ้นในระดับใด ซึ่งพบว่าผู้เรียนทุกคนที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลมีพฤติกรรมการตอบสนองอยู่ในระดับที่ 4 การปฏิบัติตามเป้าหมาย คือ ผู้เรียนทุกคนมีความพยายามที่ชัดเจน มุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จเมื่อได้รับการกระตุ้นด้วยแรงจูงใจภายนอก ซึ่งก็คือการใช้สื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ และผู้เรียนบางส่วนแสดงพฤติกรรมการตอบสนองอยู่ในระดับที่ 5 ระดับการมีส่วนร่วม คือ ผู้เรียนมีความ

พยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้ โดยไม่ได้รู้สึกว่าคุณถูกบังคับ

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

พฤติกรรมการตอบสนองในระดับที่ 5 ระดับการมีส่วนร่วม ผู้เรียนมีความพยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์และมีความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้โดยไม่ได้รู้สึกว่าคุณถูกบังคับ ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยที่พบว่า ชั้นสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนให้ความสนใจ ตื่นเต้นโดยสังเกตได้พฤติกรรมของผู้เรียนในช่วงที่มีการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสรรค์งาน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และอยากรู้ อยากเห็น อยากมีส่วนร่วมในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ โดยมีการซักถามถึงขั้นตอนที่ต้องใช้แอปพลิเคชันในการต่อยอดผลงานการวาดภาพพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ งานประดิษฐ์ ผู้เรียนมีการตกแต่งผลงานเพิ่มเติมด้วยเทคนิคต่าง ๆ ให้มีความแปลกใหม่นอกเหนือจากขั้นตอนที่กำหนด ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณงานที่ตนเองได้ทำขึ้นในช่วงแรกนั้นสามารถต่อยอดและทำให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่แตกต่างไปจากเดิมได้ เช่น การปั้นและนำดินน้ำมันมาทำให้สามารถขยับหรือเคลื่อนที่ได้ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกแปลกใหม่และท้าทายมากยิ่งขึ้น ซึ่งถือเป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะได้ด้วยวิธีใหม่ ๆ และสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะแบบดั้งเดิมให้มีรูปแบบที่แตกต่างและหลากหลายได้ (The Art of Education University, 2019) โดยครูผู้สอน

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ซึ่งเป็นอุปกรณ์ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่าย เหมาะสมกับพัฒนาการและการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่มีหน้าจอสัมผัส (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 ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนโดยการใช้เพียงอุปกรณ์พื้นฐาน เช่น สมาร์ทโฟน ในการจัดกิจกรรมในลักษณะกลุ่มและสามารถลดสัดส่วนของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมศิลปะได้ตามความเหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน พัฒนาการตามวัยและประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อที่ศิลปะจะได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็ก (Eglinton, 2003) และส่งผลให้ผู้เรียนการเกิดแรงบันดาลใจ และนำไปสู่การเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการตลอดจนการวางรากฐานความสนใจในศิลปะสืบต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูผู้สอนสามารถปรับเพิ่ม-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





รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมีอวัยวะระยะที่ 1

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

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมีอวัยวะระยะที่ 2

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



รายนามผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์

ครูปฐมวัย

1. อาจารย์ลักษณะ ฤทธาคนี
ครูวิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนสามเสนนอก (ประชาราษฎร์อนุกุล)
2. อาจารย์ศศิพัชร์ เกิดลาภผล
ครูปฐมวัย โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์) ในระดับปฐมวัย

1. อาจารย์กัณฑ์ศักดิ์ โกศลศักดิ์
อาจารย์ผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ระดับปฐมวัย โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2. อาจารย์อรรณพ 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 ชัยนิกิจ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ดร.อุไรवास อารงอรธ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

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

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา

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

ภาคผนวก ค
เครื่องมือการวิจัย

ดิจิทัล

ที่สอนในระดับปฐมวัย

1. แบบสังเกตการสอนในชั้นเรียนอนุบาลที่มีการบูรณาการเทคโนโลยี
2. แบบสัมภาษณ์ครูปฐมวัย
3. แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิทยาการคำนวณ (คอมพิวเตอร์)
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



เลขที่เอกสาร	253/64
วันที่พิมพ์	21.ก.ค. 2565
หมายเลข	198.84/2565

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการสังเกต

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

แผนผังห้องเรียน



1. สภาพแวดล้อมในชั้นเรียน

1.1 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ

.....

.....

.....

.....

1.2 สภาพแวดล้อมทางจิตภาพ

.....

.....

.....

.....



เลขที่เอกสาร : ๑๕๑๖๖
ฉบับที่เอกสาร : ๒๕ มี.ค. ๒๕๖๕
วันที่ออก : ๒๐ มี.ค. ๒๕๖๕

ตอนที่ 2 แบบสังเกตการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

1. ด้านการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

1.1 แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยี

.....

.....

.....

2. ด้านเทคโนโลยีและแหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน

2.1 สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

2.2 ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยี

.....

.....

.....

3. ด้านลักษณะขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

.....

.....

.....

3.2 ขั้นสอน

.....

.....

.....



เลขที่ใบงาน : 250/94
 วิชา : วิทยาศาสตร์
 ชั้นเรียน : 250/94/2553
 วันที่ : 25/11/2556

3.3 ชั้นสรุป

.....

.....

.....

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	๒๕๐/๕๕
วันที่ตรวจ	๒๒/๑๒/๒๕๖๒
กรมศึกษา	๒๒ ก.ค. ๒๕๖๒

ลงชื่อ..... (ผู้บันทึก)

(.....)

วันที่.....เดือน.....



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับครูปฐมวัย

เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

1. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

2. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้สำหรับครูปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านการจัดประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วยแนวคิด 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
วันที่บอกรับ	21 พ.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 พ.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 และกิจกรรมศิลปะรูปแบบอื่นที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยหรือไม่



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

แรงจูงใจในสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความคิดสร้างสรรค์



เลขที่	280/64
วันที่รับรอง	91 ม.ค. 2565
วันที่ออก	20 ม.ค. 2566

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. เทคโนโลยีในลักษณะใดบ้างที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนระดับปฐมวัยเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โปรดยกตัวอย่าง

11. ในทรรศนะของท่านสื่อเทคโนโลยีแบบใดบ้างที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (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

แรงจูงใจในสร้างสรรค์งานศิลปะ หมายถึง แรงจูงใจภายในที่กระตุ้นให้เด็กปฐมวัยสร้างงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น



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

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะเด็ก

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 ท่านเคยจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีเข้าด้วยกันอย่างไร



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

6. ท่านคิดว่า การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะ มีผลต่อแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยหรือไม่ อย่างไร

7. ในทรรศนะของท่าน บรรยากาศในการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยควรมีลักษณะอย่างไร

8. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเห็นว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยมีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร

ด้านสื่อการเรียนรู้

9. ปัจจุบันท่านมีการใช้สื่อลักษณะใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ

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

ด้านการวัดประเมินผล

11. ท่านคิดว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

12. ท่านคิดว่า มีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



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

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



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

ด้านจุดประสงค์

5. ในทรรศนะของท่าน เป้าหมายหลักในการเรียนรู้เทคโนโลยีในระดับปฐมวัยคืออะไร

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

6. ในการบูรณาการเทคโนโลยีกับกิจกรรมศิลปะระดับปฐมวัยควรเน้นเรื่องอะไรบ้างที่จะน่าสนใจและเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน



ด้านสื่อการเรียนรู้

7. ท่านคิดว่ามีสื่อเทคโนโลยีใดบ้างที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โปรดยกตัวอย่าง

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

ด้านการวัดประเมินผล

9. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

10. ท่านคิดว่ามีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย 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



เลขที่สงวนฯ	283/64
วันที่ออก	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 กระบวนการนั้นมีครบครอบคลุมหรือไม่ และควรเพิ่มเติมประสบการณ์ด้านใดอีกหรือไม่

6. ท่านมีแนวทางในการบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงประสบการณ์สุนทรีย์ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ (ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัส)

7. ท่านมีแนวทางในการใช้เทคโนโลยีอย่างไรเพื่อเสริมสร้างจินตนาการและกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะ

8. ท่านมีแนวทางในการบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าสู่โลกศิลปะ รวมถึงรู้จักและชื่นชมงานศิลปะด้วย

9. ท่านคิดว่าเทคโนโลยีสามารถนำมาใช้ในการเสริมแรงเพื่อให้ผู้เรียนในระดับปฐมวัยเกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างไรได้บ้าง

10. การบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดกิจกรรมศิลปะมีปัจจัยใดบ้างที่ควรคำนึงถึง

ด้านสื่อการเรียนรู้

11. เทคโนโลยีในลักษณะใดบ้างที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนระดับปฐมวัยเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โปรดยกตัวอย่าง

12. ในทรรศนะของท่านสื่อเทคโนโลยีแบบใดบ้างที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (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
วันที่เผยแพร่	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	289/64
วันที่รับรอง	21 มี.ค. 2565
วันหมดอายุ	20 มี.ค. 2566

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะเด็ก

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 ท่านเคยจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีเข้าด้วยกันอย่างไร



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

6. ท่านคิดว่า การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับการจัดกิจกรรมศิลปะ มีผลต่อแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยหรือไม่ อย่างไร

7. ในทรรศนะของท่าน บรรยากาศในการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยควรมีลักษณะอย่างไร

8. จากประสบการณ์ของท่าน ท่านเห็นว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยมีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร

ด้านสื่อการเรียนรู้

9. ปัจจุบันท่านมีการใช้สื่อลักษณะใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะ

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

ด้านการวัดประเมินผล

11. ท่านคิดว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีแนวทางการประเมินผลอย่างไร

12. ท่านคิดว่า มีพฤติกรรมใดบ้างที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และมีแนวทางในการประเมินอย่างไร



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

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

ลงชื่อ..... (ผู้รับการสัมภาษณ์)

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

- แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นเครื่องมือสำหรับสังเกตผู้เรียนเป็นรายบุคคล ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์จากหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 โดยโดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 ความกระตือรือร้น ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบ ด้านที่ 3 ความอยากรู้อยากเห็น ด้านที่ 4 ความภาคภูมิใจ และมีคำอธิบายรายละเอียดของพฤติกรรมดังตาราง
- โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมเมื่อพบพฤติกรรมตามที่ระบุรายละเอียดไว้ หากพบพฤติกรรมอื่น ให้ระบุไว้ที่ช่องหมายเหตุ

แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ

นิยามแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมที่คาดหวัง
1. ความกระตือรือร้น หมายถึง ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียน มีการวางแผนในการทำงาน ศิลปะที่ได้รับมอบหมายอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่ตนสนใจและอยากจะทำ และเปลี่ยนแปลงให้	มฐ.4: ชื่นชมและแสดงออกทำงานศิลปะ ดนตรี และการเล่น เกลื่อนไหว ตบช.4.1: สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว 4.1.1 สนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	1. แสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะเมื่อมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2. มีปฏิสัมพันธ์และสนใจกับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีขณะทำกิจกรรมศิลปะ

คณะกรรมการวิจัยในคน
โรงเรียนสตรีศรีสุราษฎร์ธานี
สิงหนคร 2 หมู่ 2
สิงหนคร 89100

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

แบบวิเคราะห์พฤติกรรมการของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ต่อ)

<p>นิยามแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ</p>	<p>มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์</p>	<p>พฤติกรรมที่คาดหวัง</p>
	<p>มฐ.8: อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข</p> <p>ตบช.8.2: มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น</p> <p>8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย</p> <p>มฐ.9: ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย</p> <p>ตบช.9.1 : สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ</p> <p>9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง</p> <p>9.1.2 เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้</p> <p>มฐ.11: มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์</p> <p>ตบช.11.1: ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์</p>	<p>1. ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างกระตือรือร้น</p> <p>1. สนทนาโต้ตอบระหว่างรวมกิจกรรม</p> <p>2. นำเสนอผลงานศิลปะของตนเองได้</p> <p>1. สร้างผลงานศิลปะตามความคิดจินตนาการของตนเองได้</p> <p>2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่</p>

ศูนย์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

ศูนย์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยมีการดัดแปลงแปลภาษาไทยจากเดิมและ

เลขที่โครงการ 280/64

วันที่รับรอง 26 ก.ค. 2565

วันหมดอายุ 25 ก.ค. 2566



สจ.ดร.สุวิมล งามเมือง

กลุ่มศิลปสถาบัน วิชา 2

สจ.ดร.ศรุต งามเมือง

แบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ต่อ)


นิยามแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมที่คาดหวัง
2. ความรับผิดชอบ หมายถึง การรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย และมีความมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จตามที่กำหนด	<p>มฐ.12 : มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย</p> <p>คพข.12.1: มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้</p> <p>12.1.2 กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ</p>	1. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมศิลปะในช่วงเวลาที่เหมาะสมตามช่วงวัย
3. ความอยากรู้อยากเห็น หมายถึง การที่ผู้เรียนมีการค้นคว้าเพิ่มเติม มีการซักถามในสิ่งที่สนใจ ซึ่งเกิดจากกิจกรรมผู้เรียนมีประสบการณ์ที่เผชิญ	<p>มฐ.5: มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม</p> <p>คพข.5.4: มีความรับผิดชอบ</p> <p>5.4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง</p>	<p>1. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง</p> <p>2. ทำงานศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย</p> <p>3. ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด</p>
3. ความอยากรู้อยากเห็น หมายถึง การที่ผู้เรียนมีการค้นคว้าเพิ่มเติม มีการซักถามในสิ่งที่สนใจ ซึ่งเกิดจากกิจกรรมผู้เรียนมีประสบการณ์ที่เผชิญ	<p>มฐ.3: มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข</p> <p>คพข.3.2: มีความรู้สึกที่ต่อตนเองและผู้อื่น</p> <p>3.2.1 กล่าวกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตาม</p>	1. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจเมื่อมีการนำเสนอที่เรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆ



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

แบบวิเคราะห์พฤติกรรมการของผู้ที่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ (ต่อ)

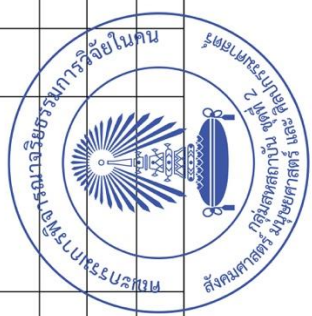
นิยามแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ	มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ตัวบ่งชี้ / สภาพที่พึงประสงค์	พฤติกรรมที่คาดหวัง
	มฐ.1.2: มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย ดบข.1.2.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ 1.2.2.1 มีค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง	1. ค้นหาคำตอบจากสิ่งทีสงสัยด้วยการถาม
4. ความภาคภูมิใจ หมายถึง การที่ ผู้เรียน เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำงานศิลปะสำเร็จ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับและชื่นชม	มฐ.3 : มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข ดบข.3.2: มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น 3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น	1. แสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเอง 2. แสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่น



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

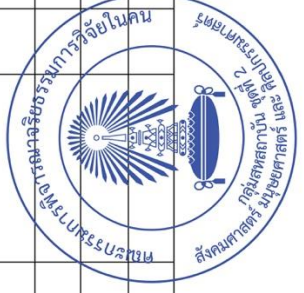
ชื่อ-นามสกุล	รายการพฤติกรรม				หมายเหตุ
	ความกระตือรือร้น	ความรับผิดชอบ	ความอยากรู้อยากเห็น	ความภาคภูมิใจ	
ชื่อ-นามสกุล	ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย	ปฏิบัติตามคำสั่งและระเบียบของโรงเรียน	สนใจใฝ่รู้และเรียนรู้สิ่งใหม่	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
	ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ใฝ่หาความรู้เพิ่มเติม	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
	ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ	ปฏิบัติตามคำสั่งและระเบียบของโรงเรียน	สนใจใฝ่รู้และเรียนรู้สิ่งใหม่	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
	ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ใฝ่หาความรู้เพิ่มเติม	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
	ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต	ปฏิบัติตามคำสั่งและระเบียบของโรงเรียน	สนใจใฝ่รู้และเรียนรู้สิ่งใหม่	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
	ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ใฝ่หาความรู้เพิ่มเติม	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
	ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต	ปฏิบัติตามคำสั่งและระเบียบของโรงเรียน	สนใจใฝ่รู้และเรียนรู้สิ่งใหม่	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
	ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต	ปฏิบัติตามระเบียบของโรงเรียน	ใฝ่หาความรู้เพิ่มเติม	ภูมิใจในผลงานของตนเอง	
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	ความอยากรู้	ความภาคภูมิใจ	
	ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่	ปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเคร่งครัด	มีความสนใจใฝ่รู้	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความขยันหมั่นเพียร	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความประหยัด	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความสุภาพเรียบร้อย	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความมีระเบียบวินัย	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความมีมนุษยสัมพันธ์	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความมีน้ำใจ	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความมีจิตสำนึก	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความมีวินัย	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความมีระเบียบวินัย	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	
	ปฏิบัติงานด้วยความมีระเบียบวินัย	ปฏิบัติตามระเบียบวินัย	มีความรับผิดชอบ	ภูมิใจในผลงานที่ได้รับมอบหมาย	

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



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 มีความรู้สึกร้อยประการอย่างไรเมื่อได้ทำกิจกรรมศิลปะ

.....

.....

.....

.....



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

2. เด็ก ๆ ชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะอะไร (สีเส้นทึบ/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 อยากรวบรวม 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

**แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับครูผู้สอน
ที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะ
สำหรับเด็กปฐมวัย**

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย โดยครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านสื่อการสอน

ด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมนักเรียน

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผล

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของครูผู้สอน

โปรดใส่เครื่องหมาย / ตามระดับความพึงพอใจของท่าน โดยมีความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด



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

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-นามสกุล ครูผู้สอน.....ระดับชั้น.....

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

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล						
1	รูปแบบกิจกรรมตอบสนองความต้องการของนักเรียน					
2	กิจกรรมสามารถเข้าใจได้ง่าย					
3	รูปแบบกิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
4	รูปแบบกิจกรรมความสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้และเนื้อหาทางศิลปะ					
5	รูปแบบกิจกรรมกระตุ้นให้นักเรียนใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย					
6	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
7	รูปแบบกิจกรรมสามารถเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ศิลปะของนักเรียน					
8	ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเข้าถึงประสบการณ์ทางศิลปะทั้ง 3 ประสบการณ์ ได้แก่ ประสบการณ์สุนทรีย์ ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ และการเข้าสู่โลกศิลปะ					
9	รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น					
10	รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล					
11	รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคมและด้านสติปัญญาของนักเรียน					
ด้านสื่อการสอน						
12	สื่อการสอนสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรม					
13	สื่อการสอนเหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของนักเรียน					
14	สื่อการสอนหลากหลายและทันสมัย					
15	อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน					



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

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
ด้านพฤติกรรมนักเรียน						
16	นักเรียนสนุกสนานกับกิจกรรม					
17	นักเรียนชื่นชมในผลงานและความสามารถของตนเอง					
18	รูปแบบกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้ อยากเห็น และความภาคภูมิใจ					
ด้านการประเมินผล						
19	การประเมินผลตรงตามวัตถุประสงค์					
20	การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้ อยากเห็นและความภาคภูมิใจเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรม					
21	การประเมินผลมีความยืดหยุ่นเหมาะสมความต้องการและความสนใจของนักเรียน					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของครูผู้สอน

1. หลังจากที่ท่านได้จัดกิจกรรม ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อภาพรวมของชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่านักเรียนชื่นชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....



เลขที่โครงการ 280/64

วันที่รับรอง 26 ก.ค. 2565

วันหมดอายุ 25 ก.ค. 2566

3. ท่านมีข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาชุดศิลปะชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

หมายเหตุ: ชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 1) กิจกรรมสี่สีนหรรษา 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
กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2
 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 อาคารจามจรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
 โทรศัพท์ : 0 2218 3210-11 E-mail: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 006/2565

ใบรับรองโครงการวิจัย


โครงการวิจัยที่ 280/64 การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ


ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยหลัก นางสาวณัฐนิชา มณีพุกษ์

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม 
 (รองศาสตราจารย์ ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์)
 ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม 
 (อาจารย์ ดร.ศยามล เจริญรัตน์)
 กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 21 มกราคม 2565

วันหมดอายุ: 20 มกราคม 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. ข้อเสนอโครงการวิจัย
2. ประวัติและผลงานของผู้วิจัย
3. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
4. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
5. แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์

เลขที่โครงการ	280/64
วันที่รับรอง	21 มกราคม 2565
วันหมดอายุ	20 มกราคม 2566

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณีเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น



Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects:
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts
Chamchuri 1 Building, Room 114, Phayathai Road, Wang Mai Sub-district,
Pathum Wan District, Bangkok 10330
Telephone number 0 2218 3210-11 E-mail curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 006/2565

Certificate of Research Approval

Research Project Number 280/64 DEVELOPMENT OF DIGITAL TECHNOLOGY
INTERGRATED ART ACTIVITY PACKAGE TO PROMOTE MOTIVATION IN ART
CREATION FOR PRESCHOOLERS

Principal Researcher Miss Natnicha Maneephruak

Affiliation Faculty of Education, Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts at Chulalongkorn University, based on Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines and the Principle of the international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) has approved the execution of the aforementioned research project.

Signature..... 

(Assoc. Prof. Nualnoi Treerat, PhD.)

Chairman of the board

Signature..... 

(Sayamol Charoenratana, PhD.)

Director and Secretary

Research Project Review Category: Expedited Review

Date of approval: 21 January 2022

Expiry date: 20 January 2023

Documents approved by the Committee


1. The research proposal
2. The researcher CV
3. The information sheet for research participants
4. The informed consent form
5. Interviews and observation form



Study Title No.	280/64
Date of Approval	21 January 2022
Approval Expire Date	20 January 2023

Conditions

1. The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the application for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.
2. If the certificate of the research project expires, the research execution must come to a halt. If the researcher wishes to reapply for approval, he/she has to submit an application for a new certificate at least one month in advance, together with a research progress report.
3. The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is specified in the research project.
4. The researcher must **only** use documents that provide information for the research sampling population-participants, their letters of consent and the letters inviting them to take part in the research if any **that have been endorsed with the seal of the Committee.**
5. If any seriously untoward incident happens to the place where the research information, which has requested the approval of the Committee, is kept, the researcher must report this to the Committee within five working days.
6. If there is any change in the research procedure, the researcher must submit the change for review by the Committee before he/she can continue with his/her research.
7. For a research project of less than one year the researcher must submit a report of research termination (AF 03-13) and an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. For a research project which is a thesis, the researcher must submit an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. This is to be used as evidence of the termination of the project.
8. A research project which has passed the Exemption Review, must observe only the conditions in 1, 6 and 7.



ภาคผนวก จ คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คู่มือการใช้ ชุดกิจกรรม

กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจ
ในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

โดย นางสาวณัฐนิชา มณีพฤกษ์ นิสิตระดับมหาบัณฑิต
อาจารย์ ดร.สริตา 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 ปัจจุบันพบว่ามีการนำเทคโนโลยีดิจิทัล 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 สีเส้นทึบ 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 ผ่านหลักการการจัดประสบการณ์ทางศิลปะ 4 หลักการ ดังนี้ 1) ประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experiences) เป็นการนำสื่อของจริงมาใช้ร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อช่วยกระตุ้นการใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น 2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making Experiences) เป็นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยใช้แอปพลิเคชันในการต่อยอดงานศิลปะของผู้เรียนเพื่อสร้างความแปลกใหม่และท้าทาย 3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) โดยการใช้แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ในการเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับประสบการณ์และชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น 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 ผ่านแอปพลิเคชันเกมการศึกษาเพื่อเด็กมีส่วนร่วมระหว่างการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น



การวัดและประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยใช้แบบบันทึก
พฤติกรรมรายบุคคล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ความกระตือรือร้น เช่น แสดงท่าทางสนใจและสนุกกับการทำกิจกรรมศิลปะเมื่อ
มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สนทนาได้ตอบระหว่างร่วมกิจกรรม เป็นต้น

2) ความรับผิดชอบ เช่น ทำงานศิลปะที่ได้รับมอบหมายสำเร็จด้วยตนเอง ทำงาน
ศิลปะสำเร็จตามเป้าหมาย เป็นต้น

3) ความอยากรู้อยากเห็น เช่น ค้นหาคำตอบจากสิ่งที่สงสัยด้วยการถาม เป็นต้น

4) ความภาคภูมิใจ เช่น แสดงความพอใจและชื่นชมผลงานศิลปะของตนเอง
แสดงความชื่นชมความสามารถและผลงานศิลปะของผู้อื่น เป็นต้น

แบบสังเกตพฤติกรรมบุคคล

กิจกรรม คนที่ วิชา ผู้สังเกต

ชื่อคนสังเกต	รายการพฤติกรรม										หมายเหตุ	
	คามกระตือรือร้น					คามบังคับ			คามแยกตัว			คามภาคภูมิใจ
แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก	แสดงบทบาทนำในการอภิปรายกลุ่มสมาชิกในกลุ่มสมาชิก
1.												
2.												
3.												
4.												

2. การสัมภาษณ์ผู้เรียนโดยใช้แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะ

แนวทางการนำไปประยุกต์ใช้

1. กิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลทั้ง 4 กิจกรรม ครูผู้สอนสามารถปรับเพิ่ม-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

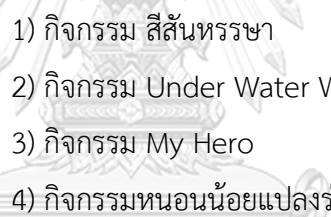
<https://smartmuseum-v2.finearts.go.th>



Google Expeditions



แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการ
เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

- 
- 1) กิจกรรม สีเส้นทรรษา
 - 2) กิจกรรม Under Water World
 - 3) กิจกรรม My Hero
 - 4) กิจกรรมหนอนน้อยแปลงร่าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมที่ 1 “สีเส้นทรรษา”

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

ชั้นอนุบาล 3

หน่วยการเรียนรู้ สีเส้นทรรษา

จำนวน 2 คาบ (120 นาที)

ประเภทกิจกรรม วาดภาพระบายสี



1. สาระสำคัญ

กิจกรรม “สีเส้นทรรษา” เป็นกิจกรรมเรียนรู้เรื่องสีเส้น โดยได้แรงบันดาลใจจากงานศิลปะเด็กจะได้สังเกตการใช้สีของศิลปิน 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 และชิ้นงาน

ด้านสังคม: การมีส่วนร่วมในการเลือกและการแก้ปัญหา

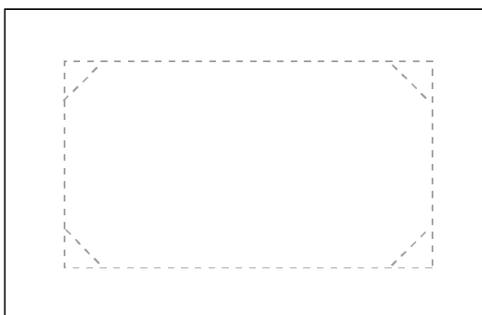
ด้านอารมณ์-จิตใจ: การทำกิจกรรมศิลปะ / การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

3.3 ขั้นตอนการทำงาน

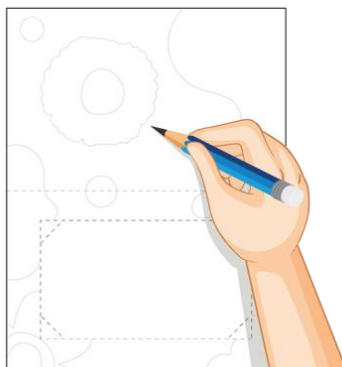
1. วาดกระดาษในแนวตั้ง จากนั้นจึงพับครึ่งกระดาษจากขอบด้านบนลงมาด้านล่าง ให้ทับสนิทกันพอดี แล้ววัดสันทบให้เรียบ ดึงภาพ



2. วัดจากขอบกระดาษเข้ามาด้านในด้านละ 2 เซนติเมตร และกรีดมุมทั้ง 4 สำหรับสอดรูป (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 ของฌูอัน มิโร (Joan Miró), Big Bad Wolf และ Flowers ของคีธ แฮริง (Keith Haring) พร้อมตั้งคำถามว่า “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 “สีสันหรรษา” และแสดงตัวอย่างผลงานเพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมขั้นถัดไป

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. ฟูกัน จานสี
5. คอมพิวเตอร์
6. เครื่องฉายภาพ (Projector)
7. สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอน เรื่อง “สีสันทรราชฯ”
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 ก่อนจะนำมาสร้างเป็นรูปสัตว์ทะเลที่มีลวดลายและสีที่สวยงามผ่านแอปพลิเคชัน 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

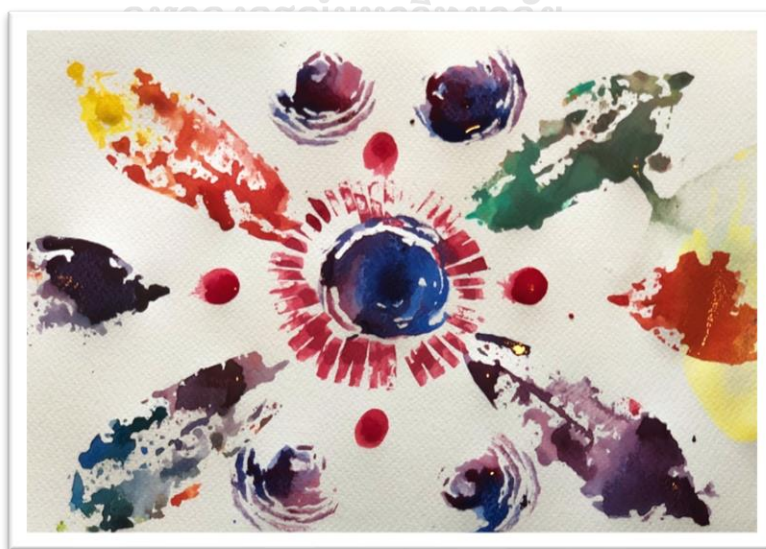
ด้านร่างกาย: การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์
ด้านสติปัญญา: การรับรู้และแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่นและ
ชิ้นงาน

ด้านสังคม: การทำศิลปะแบบร่วมมือ/การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

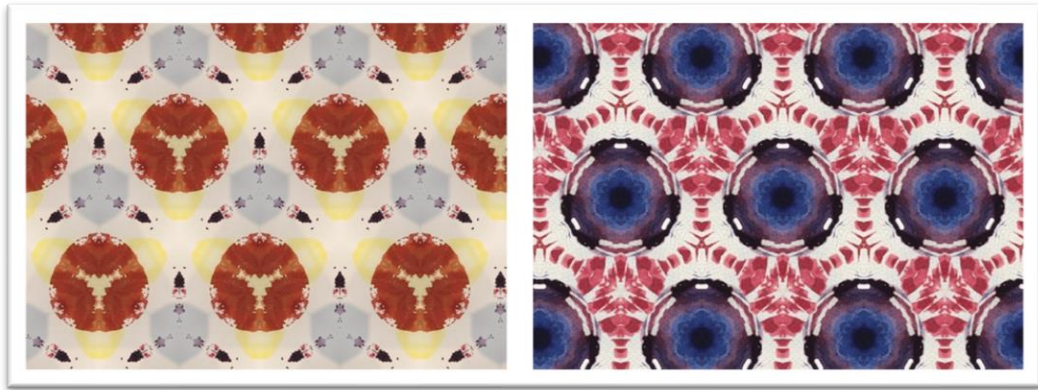
ด้านอารมณ์-จิตใจ: การทำกิจกรรมศิลปะ/การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

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: ครูเป็นผู้จัดเตรียมในขั้นตอนนี้)

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 ฝักผลไม้
5. กาว
6. กรรไกร
7. แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟน

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครั้งที่ 1 (60 นาที)

ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเล่านิทานเรื่อง ลูกปลาหามาแม่: 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

.....

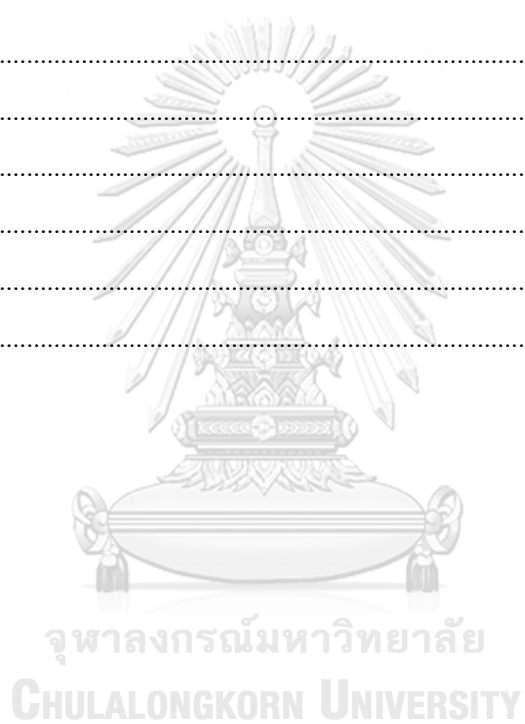
.....

.....

.....

.....

.....



แผนการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมที่ 3 “My Hero”

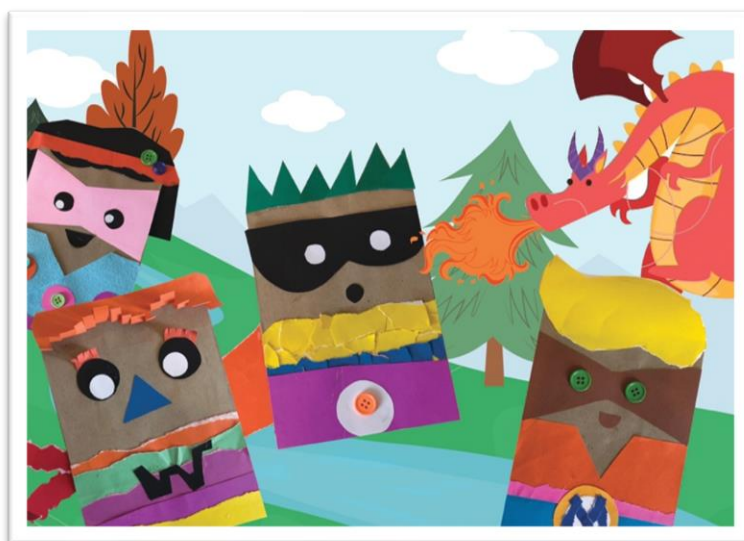
สาระการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

ชั้นอนุบาล 3

หน่วยการเรียนรู้ รูปร่าง

จำนวน 2 คาบ (120 นาที)

ประเภทกิจกรรม การประดิษฐ์



1. สาระสำคัญ

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

2. วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เด็กสามารถประดิษฐ์หุ่นมือจากถุงกระดาษได้
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 ความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และชิ้นงาน

ด้านสังคม: การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

ด้านอารมณ์-จิตใจ: การทำกิจกรรมศิลปะ/การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

3.3 ขั้นตอนการทำงาน

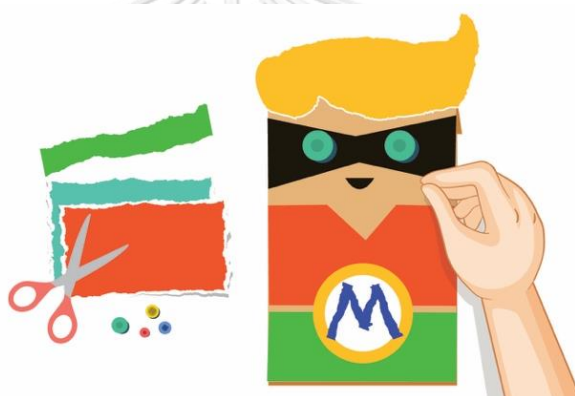
1. วางถุงกระดาษตามแนวตั้งและพลิกส่วนของก้นถุงให้อยู่ด้านหลัง



2. ตกแต่งถุงกระดาษด้วยการการฉีก ตัด ปะ ด้วยกระดาษสีหรือเศษวัสดุเป็นตัวละครตามความสนใจของเด็ก โดยให้ออกแบบและวางชิ้นส่วนต่าง ๆ บนถุงกระดาษก่อน



3. ทากาวลงบนชิ้นส่วนต่าง ๆ แล้วติดลงบนถุงกระดาษตามที่ได้ออกแบบไว้ให้เรียบร้อย จากนั้นรอให้กาวแห้ง



4. ถ่ายภาพหุ้่มือที่ประดิษฐ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว 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

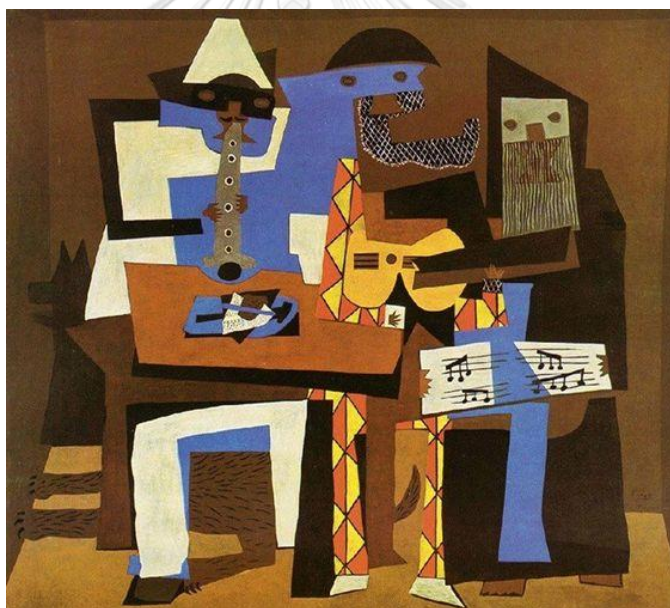
ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์

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.pablocassio.org/three-musicians.jsp>

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

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 “หนอนน้อยแปลงร่าง”

สาระการเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัว

ชั้นอนุบาล 3

หน่วยการเรียนรู้ ผีเสื้อ

จำนวน 2 คาบ (120 นาที)

ประเภทกิจกรรม การปั้น



QR CODE ตัวอย่างผลงาน

1. สาระสำคัญ

กิจกรรม “หนอนน้อยแปลงร่าง” 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

5. เด็กแสดงพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบ ความอยากรู้อยากเห็น และความภาคภูมิใจ)

3. สารการเรียนรู้

3.1 สารที่ควรเรียนรู้

การปั้นแบบนูนต่ำเป็นรูปร่างอิสระในลักษณะ 2 มิติ

3.2 ประสพการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย: การปั้น/การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์

ด้านสติปัญญา: การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหว และศิลปะ / การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ

ด้านสังคม: การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น/การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา

ด้านอารมณ์-จิตใจ: การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

3.3 ขั้นตอนการทำงาน

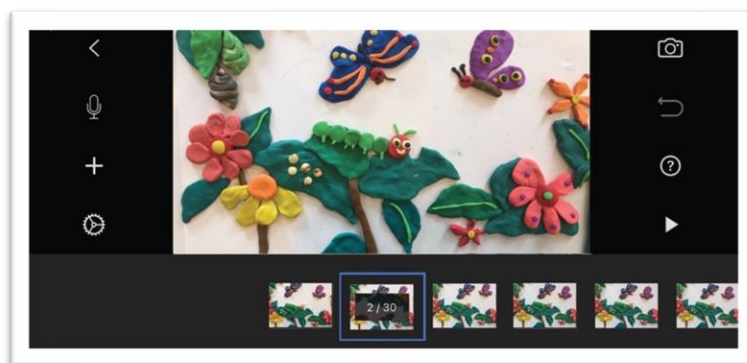
1. ปั้นดินน้ำมันเป็นตัวละครและฉาก เพื่อสร้างแอนิเมชันเกี่ยวกับวงจรชีวิตของผีเสื้อ



2. ตกแต่งฉากด้วยดินน้ำมันที่เด็กปั้นลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A2

3. จัดวางตำแหน่งของแท็บเล็ตและใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio ในการถ่ายภาพ (หมายเหตุ: ครูเป็นผู้จัดตำแหน่งในขั้นตอนนี้)

4. ถ่ายตัวละครที่ปั้นไว้ทีละภาพ โดยที่เด็ก ๆ ต้องช่วยกันปรับเปลี่ยนท่าทางและเปลี่ยนตำแหน่งของตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังเคลื่อนที่จนครบตามที่ต้องการ (หมายเหตุ: ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างใกล้ชิด)



5. นำภาพมาจัดเรียงเป็น Stop Motion
6. บันทึกผลงานและตรวจสอบความเรียบร้อย

3.4 วัสดุอุปกรณ์ / อุปกรณ์เทคโนโลยี

1. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A2
2. ดินน้ำมัน
3. แผ่นรองปั้น
4. แท็บเล็ต

5. กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมครั้งที่ 1 (60 นาที)

ขั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการให้เด็กชมแอนิเมชันเกี่ยวกับผีเสื้อพร้อมตั้งคำถามว่า “เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพบ้าง” “เด็ก ๆ ทราบหรือไม่ว่าก่อนจะมาเป็นผีเสื้อที่มีสีสันสวยงามนั้น ผีเสื้อเคยเป็นอะไรมาก่อนบ้าง”
2. เด็ก ๆ และครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับผีเสื้อ
3. ครูให้เด็กช่วยกันเรียงลำดับวงจรชีวิตของผีเสื้อจากบัตรภาพ
4. ครูอธิบายกิจกรรมที่จะทำในวันนี้และนำเสนอสื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม “หนอนน้อยแปลงร่าง” และแสดงตัวอย่างผลงาน Stop Motion เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเสริมสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมขั้นถัดไป

ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงศิลปะปฏิบัติ 20 นาที

5. ครูอธิบายเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์และขั้นตอนการทำกิจกรรมอย่างละเอียด

6. ครูให้เด็กแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม จากนั้นครูมอบหมายให้เด็กปั้นดินน้ำมันเป็นตัวละครที่เกี่ยวข้องกับวงจรชีวิตของผีเสื้อและรายละเอียดสำหรับตกแต่งฉาก
7. เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรม
8. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

กิจกรรมครั้งที่ 2 (60 นาที)

ช่วงใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน 20 นาที

9. ครูทบทวนขั้นตอนกิจกรรมการทำงานในครั้งที่แล้ว
10. เมื่อเด็กปั้นตัวละครและฉากเสร็จแล้ว ครูให้เด็กใช้แท็บเล็ตในการถ่ายภาพ โดยครูเลือกตำแหน่งของแท็บเล็ตให้อยู่ตำแหน่งเดิมและใช้แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio ในการถ่ายภาพและนำภาพมาจัดเรียงโดยมีครูคอยให้คำแนะนำในการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด
11. จากนั้นให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันถ่ายตัวละครที่ปั้นไว้ทีละภาพ ซึ่งครูมอบหมายให้เด็กช่วยกันปรับเปลี่ยนท่าทางและเปลี่ยนตำแหน่งของตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังเคลื่อนที่ จากนั้นถ่ายภาพให้ครบตามที่ต้องการ
12. ครูให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา หลังจากนั้นให้เด็กช่วยกันทำความสะอาดและเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

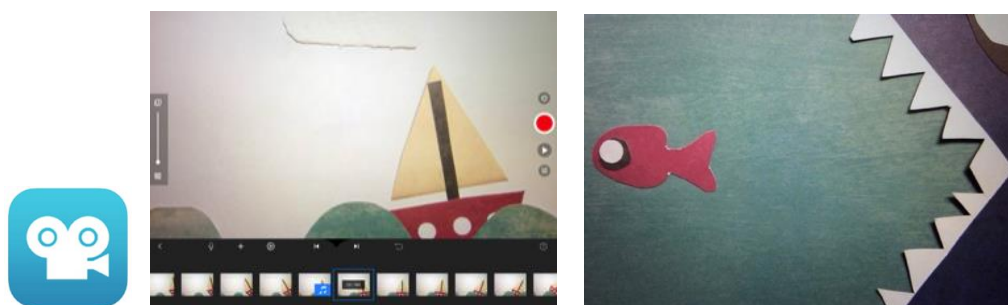
ขั้นสรุปและการเข้าสู่โลกศิลปะ

13. ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำเพื่อเป็นการทบทวนอีกครั้ง จากนั้นครูเปิดผลงาน Stop Motion ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านคอมพิวเตอร์ให้เด็กชม เพื่อให้เด็กเห็นถึงความหลากหลายของผลงานศิลปะและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์การสร้างงานศิลปะของเด็กได้
14. จากนั้นครูจึงให้เด็กชมผลงาน Stop Motion ที่เด็กร่วมกันออกแบบ และให้เด็กนำเสนอผลงานโดยให้เด็กช่วยกันเล่าเรื่องราวและลำดับวงจรชีวิตของผีเสื้อ
15. ครูให้การเสริมแรงด้วยการกล่าวคำชมเชยผลงานที่เด็กนำเสนอ
16. เด็กและครูร่วมกันสรุปบทเรียน และให้นักเรียนแสดงความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม

6. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างผลงาน
2. บัตรภาพวงจรชีวิตของผีเสื้อ
3. คอมพิวเตอร์
4. เครื่องฉายภาพ (Projector)
5. สื่อวีดิทัศน์อธิบายประกอบการสอน เรื่อง “หนอนน้อยแปลงร่าง”

6. แอปพลิเคชัน Stop Motion Studio



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 / ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....
.....
.....
3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข
.....
.....
.....
.....



สื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรม

สื่อวีดิทัศน์ประกอบการทำกิจกรรมชั้นสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงประสบการณ์



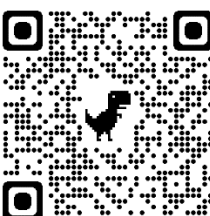
กิจกรรมที่ 1 สีสันสรรษา



กิจกรรมที่ 2 Under Water World

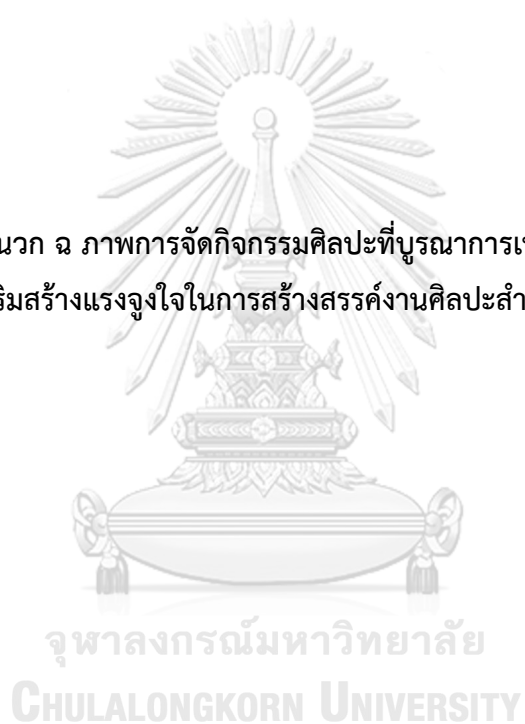


กิจกรรมที่ 3 My Hero



กิจกรรมที่ 4 หนอนน้อยแปลงร่าง

ภาคผนวก ฉ ภาพการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย



บรรยากาศการจัดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย




ภาพที่ 15 บรรยากาศขณะการทำกิจกรรม



ภาพที่ 16 ภาพนักเรียนขณะใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี



ภาพที่ 17 บรรยากาศการจัดแสดงผลงานนักเรียน



ภาคผนวก ข ผลงานการต่อยอดชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

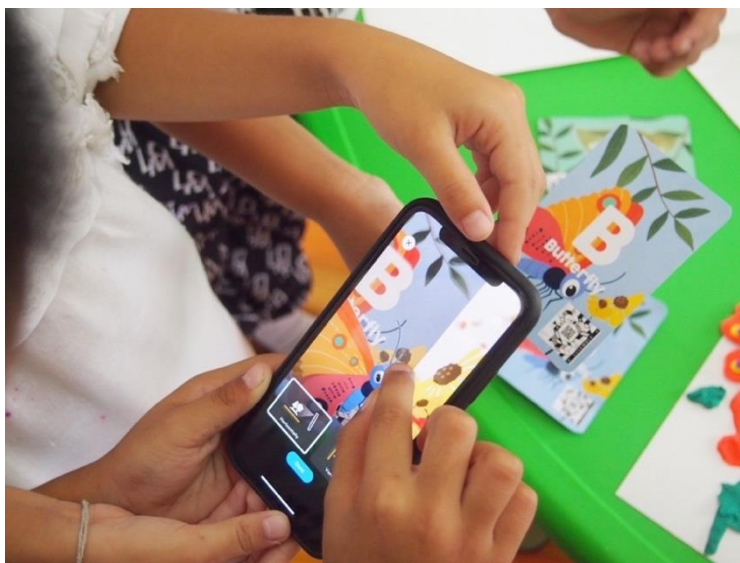
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลงานการต่อยอดชุดกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ชุด “ARTIGRATION BOX”

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



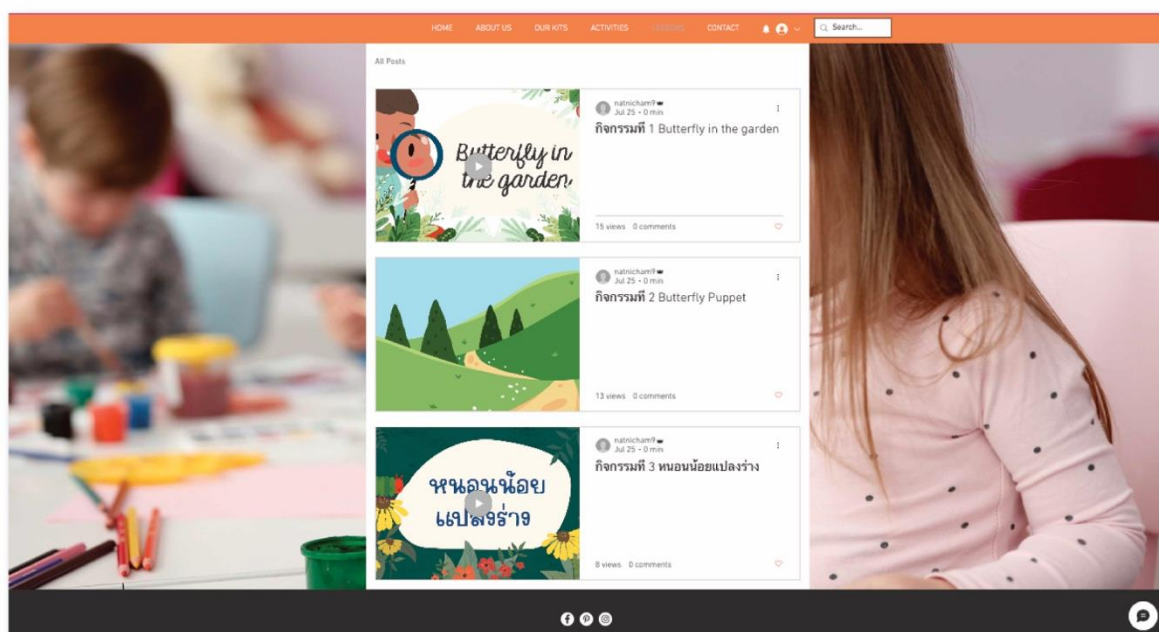
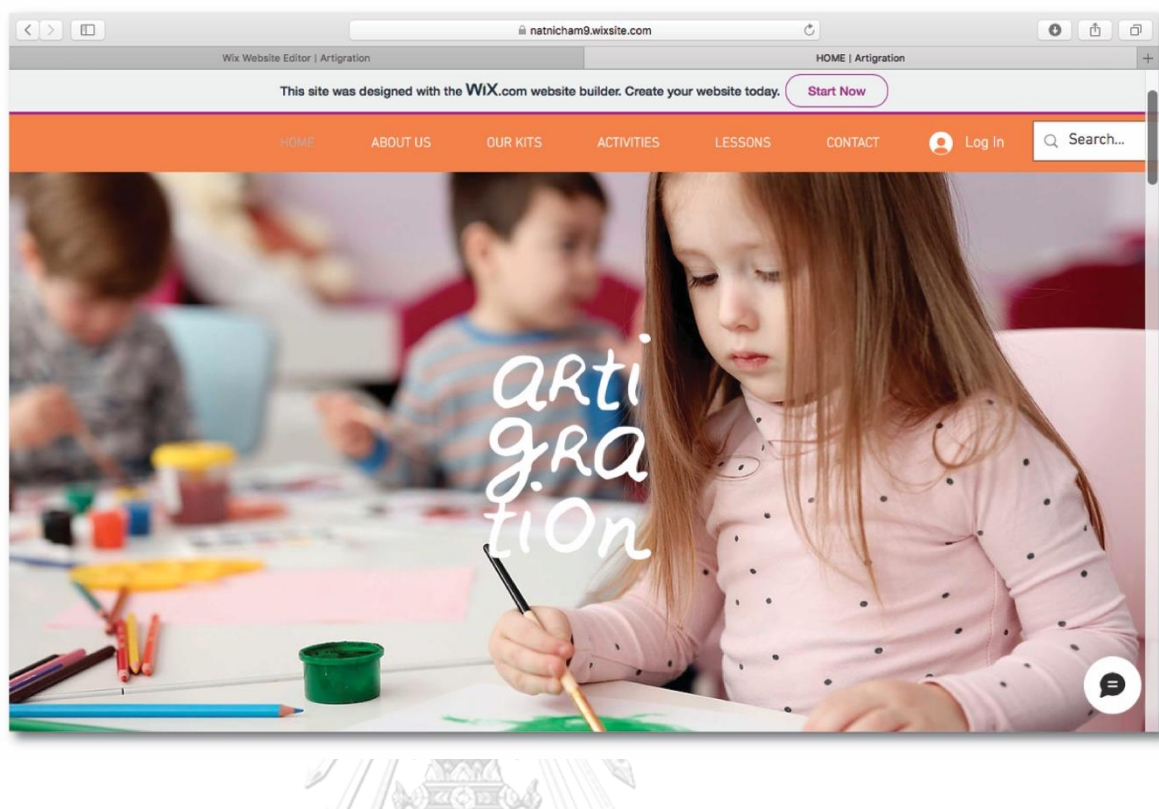
ภาพที่ 18 ชุดกิจกรรมศิลปะ ประกอบด้วย วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรม หนังสือพร้อมกิจกรรมภายในเล่ม AR Flashcard และสมุดบันทึกกิจกรรม



ภาพที่ 19 AR Flashcard



ภาพที่ 20 หนังสืออ่านประกอบการทำกิจกรรมและคู่มือในรูปแบบ E-Book



ภาพที่ 21 เว็บไซต์หลัก

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. กรุงเทพมหานคร : ศรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพมหานคร. กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย. (ม.ป.ป). *แนวการจัดกิจกรรมเตรียมประสบการณ์ตามหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษาศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลชาติ พันธวรกุล และ เมษา นวลศรี. (2562). เด็กปฐมวัยกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล: โอกาสหรือความเสี่ยง. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. ปีที่ 47 ฉบับเพิ่มเติม 2. ตุลาคม - ธันวาคม 2562.
- จิตตรี เมฆศรีมิตร. (2560). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดการสร้างแรงจูงใจในการเรียนที่มีต่อแรงจูงใจในการเรียนศิลปะของนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจันทร์งาม.
- จิราภรณ์ ส่องแสง. (2549). ศิลปะกับเด็กปฐมวัย. *วารสารการศึกษาปฐมวัย*.
- จรีลักษณ์ จิรวินบูลย์. (2545). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอ่านสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีความบกพร่องในการเรียนรู้ด้านการอ่านตามแนวคิดพหุสัมพันธ์และแนวคิดสื่อกลางการสอน. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2550). *E-Instructional Design วิธีวิทยาการออกแบบการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล. (2533). *พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ* กรุงเทพมหานคร: แพลน พับลิชชิ่ง
- ณชนก หล่อสมบุรณ์ และอภิชาติ พลประเสริฐ. (2563). ศิลปะเพื่อจูงใจการเรียนรู้ของเด็ก. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 24(1), 97-118.
- ดนุ จีระเดชากุล. (2541). *นันทนาการสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ทักษะ ICT. *โครงการเผยแพร่ สื่อการศึกษาเพื่อการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*

- แลกเปลี่ยนเรียนรู้คุณครู สืบค้นจาก <http://edru.dusit.ac.th/>.
- ทน เขตกัน. (2550). *นวัตกรรมการศึกษาชุด เทคนิค “สอนศิลปะอย่างสร้างสรรค์” โดยเน้น ผู้เรียน เป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: บริษัท 21 เซ็นจูรี่จำกัด.
- ทินกร บัวพูล. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม.
สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2565
- นิถมล สุวรรณศรี. (2556). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4M เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด เชิงเหตุผลสำหรับเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ด. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- นิถมล สุวรรณศรี และเอื้ออารี ทองแก้ว จันท. (2559). *เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา 1074310 สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ปทุมรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2561). *จิตวิทยาศิลปะ:สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิ่นทอง นันทะลาด. (2560). *ศิลปะสำหรับครูปฐมวัย Arts for Early Childhood Teacher*.
อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๒ (2562)). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่มที่ 136
ตอนที่ 56 ก.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2545). *สมองลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: ชารอักษร.
- มานิตา ลีเทขวลิต อรรถณุพรรณ และ อรกานต์ เพชรคุ้ม. (2558). *เทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัยใช้ อย่างไรให้พอดี*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 (มิถุนายน 2558-ตุลาคม 2558) หน้า 23-34*.
- มาลี จุฑา. (2542). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: อักษรพัฒนา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2539*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ลูกแก้ว มุกดา. (2554). *การศึกษახอบบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต 3 อำเภอเดิมบางนาง บวช*. (สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ บัณฑิต วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). *ศิลปศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: วิมลอาร์ต.
- วาทีณี บรรจง (2557). *ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). สาขาวิชาการศึกษา ปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- วรรณิ ลิ้มอักษร. (2551). *จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. สงขลา: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนวคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วริษา วรรณวิจิตกุล. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการสอน โปรแกรมวาดภาพระบายสีเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะ ด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2563) การพัฒนาแอปพลิเคชันวาดภาพระบายสีด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เรียลไทม์ ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, Vol.23 No.2*.
- ศศิลักษณ์ ขยันกิจ. รองศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2565, 6 มีนาคม). *[สัมภาษณ์]*.
- ศุภภกร ธิรมงคลจิต (2558) *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคซีเอ็นเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). สาขาวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภภกร ธิรมงคลจิต และ ฉัตรวรรณ ลัญฉวรรณะกร (2559) ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคซีเอ็นเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา. OJED Vol.11, No.4, 2016, pp. 450 – 464.*
- สุกิจ ทวีศักดิ์. (2555). *การพัฒนาคู่มือเสริมสร้างแรงจูงใจสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาที่ขาดแรงจูงใจ : การวิจัยแบบผสมวิธี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2559). *ดิจิทัลอาร์ตส์เพื่อสังคม DIGITAL ARTS FOR SOCIETY*. สืบค้นจาก http://digitalartssdm.blogspot.com/2016_03_01archive.html?fbclid=iwAR1w7_XOPS74zXcd169qcOsn2yzq7vejuYMcVXnB2KWNHI9HhO1XVELVDK.
- สังคม ทองมี. ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษ ด้านทัศนศิลป์ สพฐ. ศูนย์ศิลป์สิรินธร. *สัมภาษณ์*, 9 กุมภาพันธ์ 2565
- สุนัชชา ศุภธรรมวิทย์. (2556). *การพัฒนาชุดรูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแท็บเล็ตตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุถลักษณ์ วงศ์หน่อ. (2556). *ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแนวศึกษำบัณฑิตที่ส่งเสริมสุนทรียภาพสำหรับเด็กอายุ 7-9 ปี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สาขาวิชา

- ศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษาคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์. (2560). *การพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม*
วิกฤตปฐมวัยและแนวทางแก้ไข. บริษัท พลัสเพรส จำกัด.
- สิทธิพร เอี่ยมแสน, พันพัชร ปิ่นจินดา, จิระ จิตสุภา และ เบญจวรรณ กี่สุขพันธ์. (2562). แนวทางการ
จัดการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับมหาวิทยาลัย. *วารสาร*
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 32(3), 1-16.
- สุธาสินี บุรีคำพันธ์ และวริศรา เกตุสุวรรณ. (2562). การศึกษากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อออกแบบชุด
กิจกรรมศิลปะ สำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็ก. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*,
18(1), 78-88.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริพรรณ ตันตริตันไพศาล (2545). *ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย*. สุวีริยาสาส์น.
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2544). *จิตวิทยาเพื่อการฝึกอบรมผู้ใหญ่*. กรุงเทพฯ: อีระป้อมวรรณกรรม.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย*
พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อารี พันธุ์มณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ไยไหม.
- อุไรवास อารงอรธ. อาจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2565, 14
กุมภาพันธ์). [สัมภาษณ์].
- อัศรพล ไชโยค. (2562). การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ปฐมวัยในศตวรรษที่ 21.
วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีที่ 47 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม - ธันวาคม 2562)
หน้า 519- 538.
- อินทิรา พรหมพันธุ์. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 11
มีนาคม 2565.
- อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2564). *การจัดการกิจกรรมศิลปะ (Art Activity Managements)*. สืบค้นจาก
<https://bsru.net/>
- อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2564). *กิจกรรมศิลปะเครื่องมือพัฒนาเด็ก*. สืบค้นจาก <https://bsru.net/>
กิจกรรมศิลปะ-เครื่องมือ/
- อัญชิสา ธนศิริกุล (2559). *ผลของการใช้แอปพลิเคชันการสอนอ่านสะกดคำภาษาไทยร่วมกับวิธีการ*
สอนแบบศูนย์การเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถใน การอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาทางการอ่าน.
- อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพบูลย์. (2562). *ประสิทธิผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาดรูป*

ระบายนี้ออกเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. (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*

- Management and Technology Laboratory*. Retrieved from [https://amtlab.org/blog/2020/7/technology-in-the-k-12-art-room-why-where-and-how-to-make-it-happen#Improve Student Learning](https://amtlab.org/blog/2020/7/technology-in-the-k-12-art-room-why-where-and-how-to-make-it-happen#Improve%20Student%20Learning).
- Flavin, B. (2020). *4 Emerging Trends in Early Childhood Education*. Rasmussen College, Retrieved from <https://www.rasmussen.edu/degrees/education/blog/3/>
- iPad Art Room (2021, May 15). *iKaleido-Creations and Creative Workflows*. Retrieved from <https://www.ipadartroom.com/kaleido-creations/>.
- iPad Art Room (2021, May 15). *Salad Selfies & Art History*. Retrieved from <https://www.ipadartroom.com/salad-selfies-art-history/>.
- Kennedy, A. (2009). Let's talk! Have Meaningful Conversations with Children. *Putting Children First*, (32), 11-13.
- Koster, B.J. (2001). *Growing Artist. Teach Art to Young Children*. New York: Delmar.
- McManis, L. D. and Gunnewig, S. B. (2012). Finding The Education in Education Technology With Early Learners. *Young Children*, 67(n3): 14-24.
- McMillan, James H. and Forsyth, Donelson R. (1991). What Theories of Motivation Say. *New Directions for teaching and Learning*, 1991(45):39-52.
- National associate for the education of young children. (2016). *Technology Tools and Interactive Media*. Available from <https://www.naeyc.org/content/technology-and-young-children/preschoolers-and-kindergartners>.
- NAEYC and Fred Rogers Center (FRC). (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Retrieved from https://www.naeyc.org/files/naeyc/PS_Technology_WEB.pdf
- Neumann, M. (2014). An Examination of Touch Screen Tablets And Emergent Literacy In Australian Pre-school Children. *Australian Journal of Education*, 58, 109–122. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0004944114523368>.
- O'hara M. (2008). Young Children, Learning And ICT: A Case Study In The UK Maintained Sector. *Technology, Pedagogy and Education*, 17(1), 29–40.
- Oliemat, E., Ihmeideh, F. and Alkhawaldeh, M. (2018).The Use Of Touch-Screen Tablets In Early Childhood: Children's Knowledge, Skills, And Attitudes Towards Tablet Technology. *Children and Youth Services Review*, Volume 88,

2018, Pages 591-597.

Rasmussen University. (2020). *4 Emerging Trends in Early Childhood Education*.

Retrieved from <https://www.rasmussen.edu/degrees/education/blog/3-ongoing-trends-early-childhood-education-impact-you/>.

Redondo, B., Cózar-Gutiérrez, R., González-Calero, J., and Ruiz, R. (2019). Integration of Augmented Reality In the Teaching of English as a Foreign Language in Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*. volume 48, pages 147–155.

Sakr, M., Connelly, V. and Wild, M. (2016). Narrative In Young Children's Digital Art-Making. *Journal of Early Childhood Literacy*, 16(3), 289-310.

Schlechty, P. C. (2011). *Engaging Student: The Next Level of Working on the Work*. (p.15). John Wiley and Sons.

Schmid, R. F., Miodrag, N., & Difrancesco, N. (2008). A human-computer partnership: The tutor/child/computer triangle promoting the acquisition of early literacy skills. *Journal of Research on Technology in Education*, 41(1), 63–84.

The Art of Education University. (2019). *10 Ways Technology Can Enhance The Art Room*. Retrieved from <https://theartofeducation.edu/2019/03/08/10-ways-technology-canenhance-the-art-room/>.

The National Association of School Psychologists. (2020). *Motivating Learning in YoungChildren*. the National Association of School Psychologists, Retrieved from https://www.naspcenter.org/parents/earlychildmotiv_ho.html.

UNESCO. (2010). *Recognizing The Potential of ICT in Early Childhood Education*. Retrieved from <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214673.pdf>.Viktor

Lowenfeld, V. (1947). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Co.

Walden University. (2021). *5 Trends That Are Transforming Early Childhood Education*. Retrieved from <https://www.waldenu.edu/programs/education/resource/five-trends-are-Transforming-early-childhood-education>.



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. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 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