



การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต
(Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
The Development of Innovation In Activity-Basemanagement To Enhance
The Growth Thinking Process (Growth Mindset) and Creation of Primary 2 Students

Received: April 29, 2024

Revised: June 12, 2024

Accepted: June 17, 2024

ศศิวรรณ เชื้อบุญ และคณะ*

Sasiwan Chuabun et al.

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน 2.1) เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) 2.2) เพื่อประเมินผลงานศิลปะ 2.3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมินบุรี จำนวน 30 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานมีองค์ประกอบ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ, ขั้นกิจกรรม, ขั้นสะท้อนคิด, ขั้นประเมินผล และขั้นประยุกต์ และ 5 กิจกรรมหลัก โดยกิจกรรมแกลเลอรี่วอล์ค เป็นกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดมากที่สุด จากการวัดประเมินผล 2) ผลการวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต ด้วยข้อคำถามเชิงบวกมีผลอยู่ในระดับ ดี และข้อคำถามเชิงลบมีผลอยู่ในระดับ ปานกลาง 3) ผลการสังเกตพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 4) ผลงานศิลปะของนักเรียน อยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับดีมาก 5) ผลการสะท้อนคิดผลงานศิลปะ สรุปได้ว่า การแสดงความรู้สึกและอารมณ์ในการทำงาน อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนมีการทำงานอยู่ในกลุ่มสำเร็จบ้าง ล้มเหลวบ้าง 6) ความพึงพอใจของนักเรียน อยู่ในระดับ มากที่สุด

*นักศึกษาริทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Master of Fine Arts Student Program in Visual Arts Education, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts and Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

**อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Advisor, Assistant Professor Dr., Wisud Po Ngern Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

**อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ ทิพนันต์ แยมมณีชัย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Co-Advisor, Associate Professor, Tippanet Yaemmaneechai Department of Painting, Sculpture and Printmaking, Silpakorn University, Thailand

**อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ประธานหลักสูตรศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Co-Advisor, Assistant Professor Dr., Pisit Tangpondparsert Chairman, Art Education, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand Corresponding Author E-mail Address: Candelariawi@gmail.com



.....
คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน/ กระบวนการคิดแบบเติบโต/ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

Abstract

This research aims to: 1) develop activity-based learning management innovations 2) evaluate the effectiveness of activity-based learning management innovations comprising: 2.1) promoting the growth mind. 2.2) to evaluate works of art. 2.3) investigate satisfaction levels towards activity-based learning management innovations. Study utilised a sample group of thirty second-grade students from Minburi Elementary School. Quantitative statistical analysis was conducted, including percentages, means, standard deviations. The research findings reveal the following: 1) activity-based learning management plan, 5 steps and consisting of 5 main activities, The Gallery Walk activity is the activity that promotes the thinking process the most, from measurement and evaluation. 2) the assessment of growth mindset positive-oriented questions results at a high level, while negative-oriented questions, results at a moderate level. 3) behavioral observation was at a high level with an average of 4.50. 4) the result of student works, the evaluation value for creating work is in the quality criteria of very good. 5) results of reflection on works, it can be concluded that expressing feelings and emotions in work It's at a very good level. Students work in groups with some success and some failure. 6) student satisfaction is at the highest level.

Keywords : Activity-Based Learning Management/ Growth Mindset/ Artistic Creativity

บทนำ

เนื่องด้วยสถานการณ์โรคโควิด-19 ปีการศึกษา 2564 การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนได้เปลี่ยนเป็นแบบออนไลน์ จึงส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพลดลง ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักเรียนโดยตรง และเมื่อเข้าสู่ปีการศึกษา 2565 การจัดการเรียนการสอนเป็นแบบห้องเรียนตามปกติยิ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาทางด้านการตีกรอบความคิดและการลดทอนคุณค่าในตนเองของนักเรียนอย่างเห็นได้ชัด โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ด้วยคะแนนร้อยละ กลุ่มที่ 1 ร้อยละ 20 ถ่ายทอดผลงานออกมาได้อยู่ในระดับดีมาก กลุ่มที่ 2 ร้อยละ 60 ถ่ายทอดผลงานออกมาอยู่ในระดับดี กลุ่มที่ 3 ร้อยละ 15 มีถ่ายทอดผลงานออกมาอยู่ในระดับพอใช้ และกลุ่มที่ 4 ร้อยละ 5 อยู่ในเกณฑ์ระดับปรับปรุง จากสรุปผลบันทึกหลังการสอนแผนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมินบุรี (Minburi School, 2022) จากผลการสำรวจ รวบรวม จากแบบสังเกตพฤติกรรมในการเรียนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้ในวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ปีการศึกษา 2564 และ 2565 ของโรงเรียนมินบุรียังพบว่า ในวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ 12101 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน



.....
ศิลปะ ด้วยเหตุผลที่ว่า วาดไม่เก่ง ทำไม่ได้ ทำไม่เป็น วาดไม่สวย ไม่พร้อมที่จะพูด เขียนอายุ หรือบางคนมองว่าเพื่อนนั้นเก่งกว่า ทำได้ดีกว่า การแสดงความคิดเห็นต่อผลงานเพื่อนในแง่ลบ อาจทำให้เกิดเจ้าของผลงานเกิดความรู้สึกเสียใจ ไม่มั่นใจในผลงานของตนเอง ส่งผลกระทบต่อกระบวนการคิดแบบเติบโตที่ควรพัฒนา เรียนรู้ยิ่งขึ้นไป

เมื่อการเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุด คือสิ่งสะท้อนที่เกิดขึ้นในโลกศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะด้านการศึกษาที่ทำให้เห็นว่า มุมมองด้านกระบวนการคิดด้วยตนเองเป็นสิ่งสำคัญ หมายความว่าผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนามุมมองทางด้านความคิดให้เปิดกว้าง อ้าแขนรับความท้าทาย มุ่งมั่นต่อไป แม้จะพบกับความล้มเหลว มองความพยายามเป็นหนทางสู่ความสำเร็จ เรียนรู้จากคำวิจารณ์ มองหาบทเรียน และแรงบันดาลใจจากความสำเร็จของผู้อื่น (Dweck, 2006) เพื่อปรับตนเองให้มีกระบวนการคิดที่เข้ากับยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลงนี้ ยิ่งทำให้เห็นว่า กระบวนการคิดเป็นสิ่งสำคัญ ตามที่แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ได้ระบุเป้าหมายด้านผู้เรียนมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยหลัก 3Rs 8Cs สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (Secretariat of the Education Council, 2017) และไม่ว่าจะเป็นแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 หรือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ล้วนเน้นย้ำเรื่อง ทักษะกระบวนการที่ต่างต้องใช้การพัฒนาทางกระบวนการคิดเป็นหนึ่งในองค์ประกอบ เพื่อพัฒนาไปสู่ทักษะทางด้านอื่น ๆ ทั้งนี้โรงเรียนมินบุรี สำนักงานเขตมินบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร จึงได้นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยเพิ่มเติมสาระท้องถิ่นกรุงเทพมหานคร โรงเรียนมินบุรี (Minburi School, 2022) โดยได้ตระหนักถึงการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งสะท้อนมุมมองกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ได้เป็นอย่างดี โดยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นการจัดกระบวนการสอนเชิงรุกที่เน้นการทำกิจกรรมและลงมือปฏิบัติของผู้เรียนเป็นหลัก มุ่งเน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งหลักการจัดการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานยึดหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง เพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดและการตัดสินใจอีกด้วย ณิชดา เวชญาลักษณ์ (Wechayalak, 2019) นอกจากนั้นการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ยังตอบรับกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ได้เป็นอย่างดี ถือเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ การมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบด้าน ตลอดจนไปถึงการมองเห็นคุณค่าความสำคัญของการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตลอดจนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพราะกระบวนการคิดที่ดีจะส่งผลต่อพฤติกรรม ทักษะคิด สติปัญญา เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ ผ่านความเชื่อมั่นในการพัฒนาตนเอง และเพียรพยายามเดินไปจนบรรลุเป้าหมาย ทั้งในเรื่องการเรียนรู้ การทำกิจกรรม การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตลอดจนไปถึงการประเมินผลงานศิลปะซึ่งจะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีข้อจำกัดในเรื่องของการตัดสินใจความสำเร็จของภาพวาดหรือผลงานศิลปะเด็ก ด้วยการนำเกณฑ์ความสำเร็จของผู้ใหญ่มาดัดสิน เนื่องจากการแสดงออกมาเป็นภาพวาดคือ การสร้างสรรค์งานศิลปะภายใต้ธรรมชาติและข้อจำกัดของเด็กแต่ละคน ความเข้าใจที่



.....
คลาดเคลื่อนนี้ อาจส่งผลกระทบต่อความรู้สึกภายในจิตใจเด็กและยังส่งผลให้เด็กขาดความมั่นใจที่จะวาดและหยุด
พฤติกรรมวาดภาพไปในที่สุด การมีกระบวนการคิดที่ดีนั้นจะช่วยส่งเสริมและเข้าใจธรรมชาติการวาดภาพของเด็ก
จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาพฤติกรรมทางศิลปะได้อย่างเต็มตามศักยภาพของเด็กและสามารถพัฒนาต่อไปสู่ผู้มีนิสัยรัก
การวาดภาพ กล้าแสดงออกและมีสุนทรียภาพเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ต่อไปในอนาคตมากขึ้น

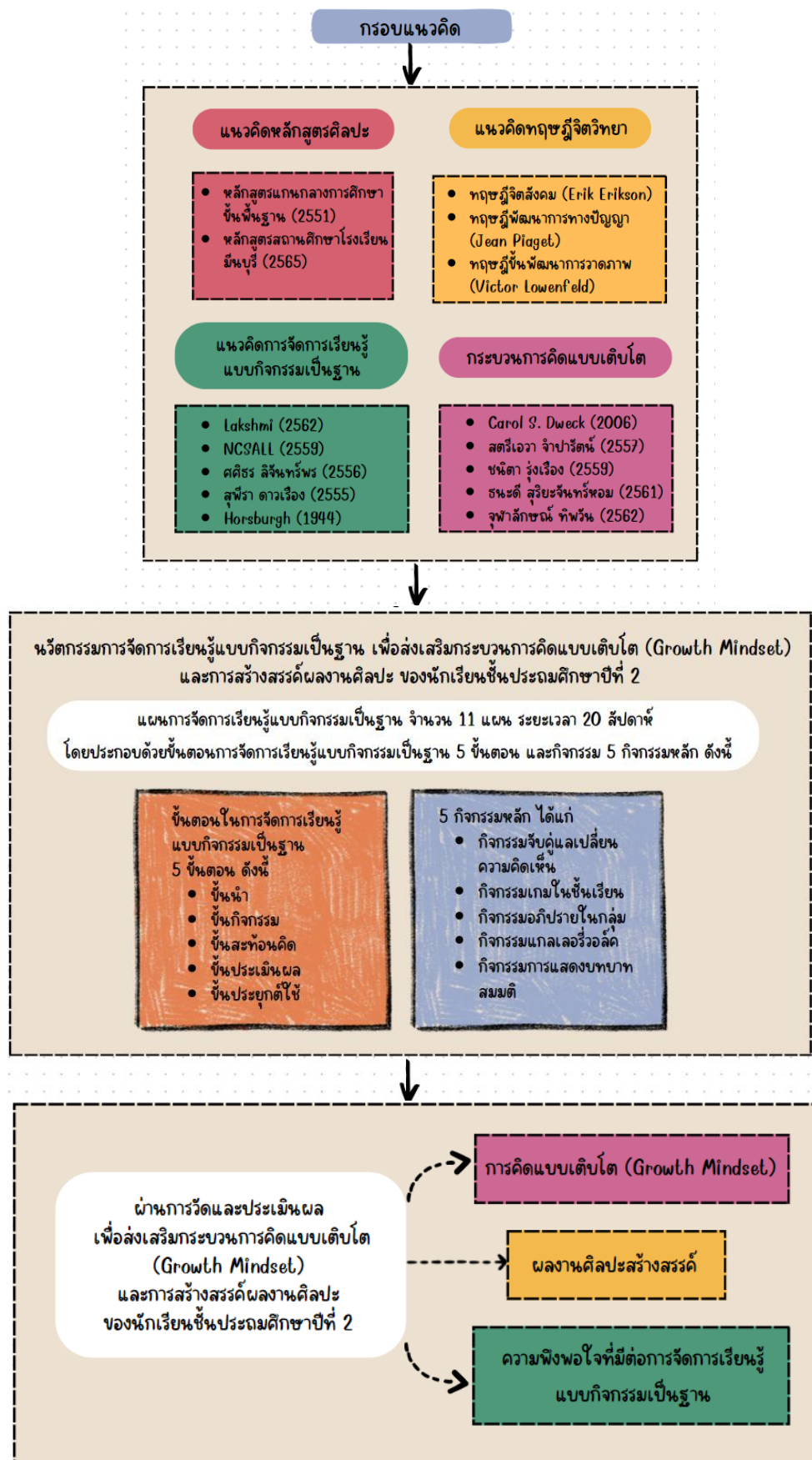
ดังนั้นผู้วิจัยในฐานะครูและนักวิจัยได้แสวงหาแนวทางการแก้ไขปัญหาของผู้เรียนที่เกิดขึ้นนี้
เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียน
ด้วยความพยายามในการเรียนรู้ พร้อมรับความท้าทาย กล้าคิด กล้าลอง รู้จักยอมรับตนเอง มองตนเอง
ในทางบวก รวมถึงการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ หากผู้เรียนมีกรอบความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)
ที่ดีแล้วนั้น ย่อมเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลง ปรับตัว เข้าสู่โลกศตวรรษที่ 21 นี้โดยแท้จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด
แบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ในการส่งเสริม
กระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังนี้
 - 2.1 เพื่อประเมินผลงานศิลปะของนักเรียน ว่ามีการพัฒนาจากการใช้นวัตกรรมการจัด
การเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์
ผลงานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 - 2.2 เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ที่เกิดขึ้นในขณะการสร้างสรรค์ผลงาน
ศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
 - 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มืองค์ประกอบ และขั้นตอนกระบวนการที่สามารถพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ 12101 ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้เป็นอย่างดี
2. การส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เมื่อมีการทำแบบวัดประเมินกระบวนการความคิดตนเองนั้น มีการพัฒนาทางความคิดที่เติบโตแตกต่างจากเดิม
3. ผลงานศิลปะของนักเรียน เกิดการพัฒนาจากการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีพัฒนาการทางด้านทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะมากขึ้น อยู่ในระดับดี
4. ความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตมีนบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 990 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมีนบุรี สำนักงานเขตมีนบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง จำนวนนักเรียน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการพัฒนาและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษา และวิเคราะห์ สภาพปัญหา ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ นำมาพิจารณาเพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนา เพื่อให้เหมาะสมกับชั้นเรียนในการจัดการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในโรงเรียน และกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการสร้างเครื่องมือ ได้แก่

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จำนวน 11 แผน มีรายละเอียดโดยสังเขปตามตารางที่ 1 ดังนี้



หน่วยการเรียนรู้ที่	แผนการเรียนรู้ที่	เนื้อหาการเรียนรู้	ชั่วโมงที่	กิจกรรม
1 สนุกกับ งาน ทัศนศิลป์	1	จุด	1	1. กิจกรรมอภิปรายในกลุ่ม
	2	เส้น, รูปร่าง รูปทรง	2-3	2. กิจกรรมเกมในชั้นเรียน
	3	สี	4-5	3. กิจกรรมอภิปรายในกลุ่ม
	4	สร้างสรรค์งานวาด	6-7	4. กิจกรรมแกลเลอรี่วอล์ค
2 งานตัด ฉีก ปะติด แสนสนุก	5	วัสดุอุปกรณ์	8-9	1. กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
	6	การตัด ฉีก ปะติดแบบต่างๆ	10-11	2. กิจกรรมเกมในชั้นเรียน
	7	การตัด ฉีก ปะติดแบบ	12-13	3. กิจกรรมแกลเลอรี่วอล์ค
		สร้างสรรค์		
3 ศิลปินรุ่น จิ๋ว	8	พื้นฐานการวาดภาพคน	14-15	1. กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ 1
	9	วาดภาพครอบครัว เพื่อนบ้าน	16-17	2. กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ 2
	10	วาดภาพสังคม	18-19	3. กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ 3
	11	Gallery walk	20	4. กิจกรรมแกลเลอรี่วอล์ค

2.2 แบบประเมินการสร้างผลงานศิลปะ โดยใช้เกณฑ์ในการให้คะแนนรูปแบบ Rubrics Scoring ประเมินผลงานศิลปะหรือกิจกรรมที่ทำของผู้เรียนในการประเมินเพื่อให้คะแนน โดยแบ่งประเด็นการประเมินออกเป็น 5 ประเด็นหลัก และมีเกณฑ์การประเมินผลงานศิลปะ ตามลำดับคะแนน 4, 3, 2, 1 โดยมีการตัดสินระดับคุณภาพ (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 17 - 20 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ดีมาก 13 - 16 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ดี 9 - 12 คะแนน อยู่ในเกณฑ์พอใช้ และ 5 - 8 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ควรปรับปรุง โดยในแต่ละเกณฑ์นั้นจะมีช่วงระยะความห่างคือ 4 คะแนน จากนั้นแจกแจงคำตอบลงในตารางวิเคราะห์สรุปรายบุคคล เรียงกันไปตามผลของแต่ละกิจกรรม ด้วยระดับคะแนนรวมที่ได้ และระดับคุณภาพ โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 17 - 20 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ดีมาก 13 - 16 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ดี 9 - 12 คะแนน อยู่ในเกณฑ์พอใช้ และ 5 - 8 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ควรปรับปรุง

2.3 แบบสะท้อนคิดผลงานศิลปะ โดยใช้ในรูปแบบใบงานสะท้อนผลงานศิลปะ แบบการเขียนคำตอบแบบบรรยาย โดยมีข้อคำถามผ่านขั้นการสะท้อนคิด 6 ขั้น ในตารางที่ 2 ดังนี้

ขั้นการสะท้อนคิด	คำถาม
บรรยายสภาพการณ์	วันนี้นักเรียนได้ทำกิจกรรมหรือผลงานศิลปะอะไรบ้าง
แสดงความรู้สึก	นักเรียนคิดและรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมหรือผลงานศิลปะที่ลงมือทำ
ประเมิน	กิจกรรมหรือผลงานศิลปะใดบ้างที่ทำแล้วสำเร็จ หรือล้มเหลว เพราะอะไร
วิเคราะห์	นักเรียนรู้สึกต่อกิจกรรมหรือผลงานศิลปะชิ้นนั้นอย่างไร
หาข้อสรุป	ถ้าสามารถเลือกทำกิจกรรมหรือผลงานศิลปะที่แตกต่างไปจากเดิม จะลงมือกิจกรรมหรือผลงานศิลปะอะไร
วางแผนปฏิบัติ	นักเรียนจะทำกิจกรรมหรือผลงานศิลปะที่แตกต่างนั้นอย่างไร



2.4 แบบวัดกระบวนการคิดแบบเดบโต ซึ่งมีข้อคำถาม 10 ข้อ โดยการสร้างข้อคำถามจากการทบทวนเอกสารและประยุกต์จากแบบวัดของดเว็ค (Dweck, 2018) มีทิศทางของข้อคำถามทั้งเชิงบวก ซึ่งได้แก่ ข้อ 2, 3, 4, 5, 8 และเชิงลบ ซึ่งได้แก่ข้อ 1, 6, 7, 9, 10 ซึ่งเป็นหลักการในการสร้างข้อคำถามในทางจิตวิทยาอาจไม่สามารถแทนความหมายเมื่อให้กลับเป็นคะแนนได้ ดังนั้นจึงใช้วิธีการประเมินจากการดูผลการเปลี่ยนแปลงโดยแบ่งระดับความรู้สึกรวมออกเป็น 5 ระดับการแสดงผลอารมณ์ คือ 😡 😞 😐 😊 😄 แทนค่าระดับที่เกิดขึ้นเรียงจากน้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด

2.5 แบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเดบโต เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเดบโตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดแบบเดบโต โดยมีผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยต้องมีพฤติกรรมที่แสดงถึงการมีความคิด ความเชื่อ และทัศนคติของผู้เรียนมีผลต่อการรับรู้และการเรียนรู้ว่าจะไปในทิศทางใด ผู้เรียนควรมีลักษณะตามองค์ประกอบของกระบวนการคิดแบบเดบโต ตามตารางที่ 3 ดังนี้

องค์ประกอบของกระบวนการคิดแบบเดบโต	จำนวน ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด
1. ด้านความท้าทาย	2	1. เปิดโอกาสท้าทายตนเอง 2. ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ
2. ด้านความเพียรพยายาม	4	1. มีความมุ่งมั่น 2. มีความเพียรพยายามต่อการเรียนรู้ 3. เชื่อมั่นในความพยายามเป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความสามารถ 4.แสวงหาความรู้
3. ด้านความกล้าเผชิญความล้มเหลว ปัญหา	3	1. ไม่ย่อท้อต่อสิ่งที่เกิดขึ้น 2. ไม่ล้มเลิก เมื่อเจอความล้มเหลว 3. มุ่งมั่น แก้ไขข้อผิดพลาดจนสำเร็จ
4. ด้านการเรียนรู้ รับฟังคำวิจารณ์วิจารณ์	2	1. เมื่อถูกวิพากษ์วิจารณ์ มีการแสดงออกถึงการยอมรับ รับฟัง และพร้อมแก้ไข 2. นำไปพัฒนาตนเอง ปรับปรุงแก้ไข
5. ด้านการค้นหาค้นหาเรียนรู้ แรงบันดาลใจจากความสำเร็จของผู้อื่น	2	1. นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ 2. แสวงหาความสำเร็จจากบทเรียน การเรียนรู้ประสบการณ์ของผู้อื่น
6. ด้านศักยภาพ มองเห็นความสามารถทางปัญญาของตนเองสามารถพัฒนาได้	2	1. รับรู้ความสามารถในศักยภาพของตนเอง 2. เข้าใจถึงการพัฒนาสมองและพัฒนาทางความคิด เป็นสิ่งที่พัฒนาหรือสร้าง กันได้
รวม		15 ตัวชี้วัด

2.6 แบบประเมินความพึงพอใจ ประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียน โดยแบ่งระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับคะแนน คือ 5, 4, 3, 2, 1 ตามลำดับความพึงพอใจจากมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

3. จากนั้นผู้วิจัยนำเครื่องมือการวิจัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ภาษาที่ใช้และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พงษ์รัตน์ ทวีรัตน์ (Thaweerat, 1997) โดยผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า 1) แผนการจัดการ



.....
เรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.99 2) แบบประเมินการสร้างผลงานศิลปะ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.91 3) แบบสะท้อนคิดผลงานศิลปะ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.83 4) แบบวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.84 5) แบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการ คิดแบบเติบโตมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.86 6) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.91

4. ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D)

ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research: R1) การศึกษา และวิเคราะห์ สภาพปัญหา ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในโรงเรียนมินบุรี เกี่ยวกับการขาดความมั่นใจในการวาดภาพ การลดทอนคุณค่าของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) พัฒนาการทางด้านสังคม ปัญญา และการวาดภาพของนักเรียน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ นำมาพิจารณาเพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตลอดจนเครื่องมือในการวิจัย และศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน กระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และแนวทางการประเมินผลงานศิลปะ

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบกิจกรรมเป็นฐาน นำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 มาสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จากนั้นตรวจสอบประสิทธิภาพเครื่องมือวิจัย โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสม เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) นำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน และเครื่องมือวิจัย ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมินบุรี สำนักงานเขตมินบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2/2566 จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 11 แผน แบบประเมินการสร้างผลงานศิลปะ และแบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต และกลุ่มตัวอย่างจะมีการประเมินด้วยตนเองผ่านแบบสะท้อนคิดผลงานศิลปะ แบบวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) ประเมินผล (Evaluation: E) ผู้วิจัยรวบรวมผลที่ได้จากการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมินผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ปรับปรุงพิจารณาแก้ไขรายละเอียด เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป



การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ไปจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมินบุรี สำนักงานเขตมินบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2/2566 จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แจง ทำความเข้าใจกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ วัตถุประสงค์ ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ตลอดจนไปถึงบทบาทของครูผู้สอนและนักเรียน

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 11 แผน 20 ชั่วโมง โดยมีการประเมินการสร้างผลงานศิลปะตามแผนการจัดการเรียนรู้ และสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโตทุกชั่วโมง และนักเรียนจะมีการประเมินด้วยตนเอง ผ่านแบบสะท้อนคิดผลงานศิลปะ จำนวน 3 ครั้ง แบบวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต จำนวน 3 ครั้ง และแบบประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้น

3. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อประเมินผล และนำเสนอต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์คุณภาพของวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ในส่วนของแผนการจัดการเรียนรู้ และนำผลการดำเนินกิจกรรมที่ได้จากการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

2. วิเคราะห์การส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ที่เกิดขึ้นในขณะการสร้างสรรคผลงานศิลปะ จากแบบวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต แบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. วิเคราะห์ประเมินผลงานศิลปะของนักเรียน ว่ามีการพัฒนาจากการใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จากแบบประเมินการสร้างผลงานศิลปะ ด้วยภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรม 5 กิจกรรม โดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ย และแบบสะท้อนคิดผลงานศิลปะ โดยใช้รูปแบบการเขียนคำตอบแบบบรรยาย ผ่านขั้นการสะท้อนคิด 6 ขั้น

4. วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จากแบบประเมินความพึงพอใจ โดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย

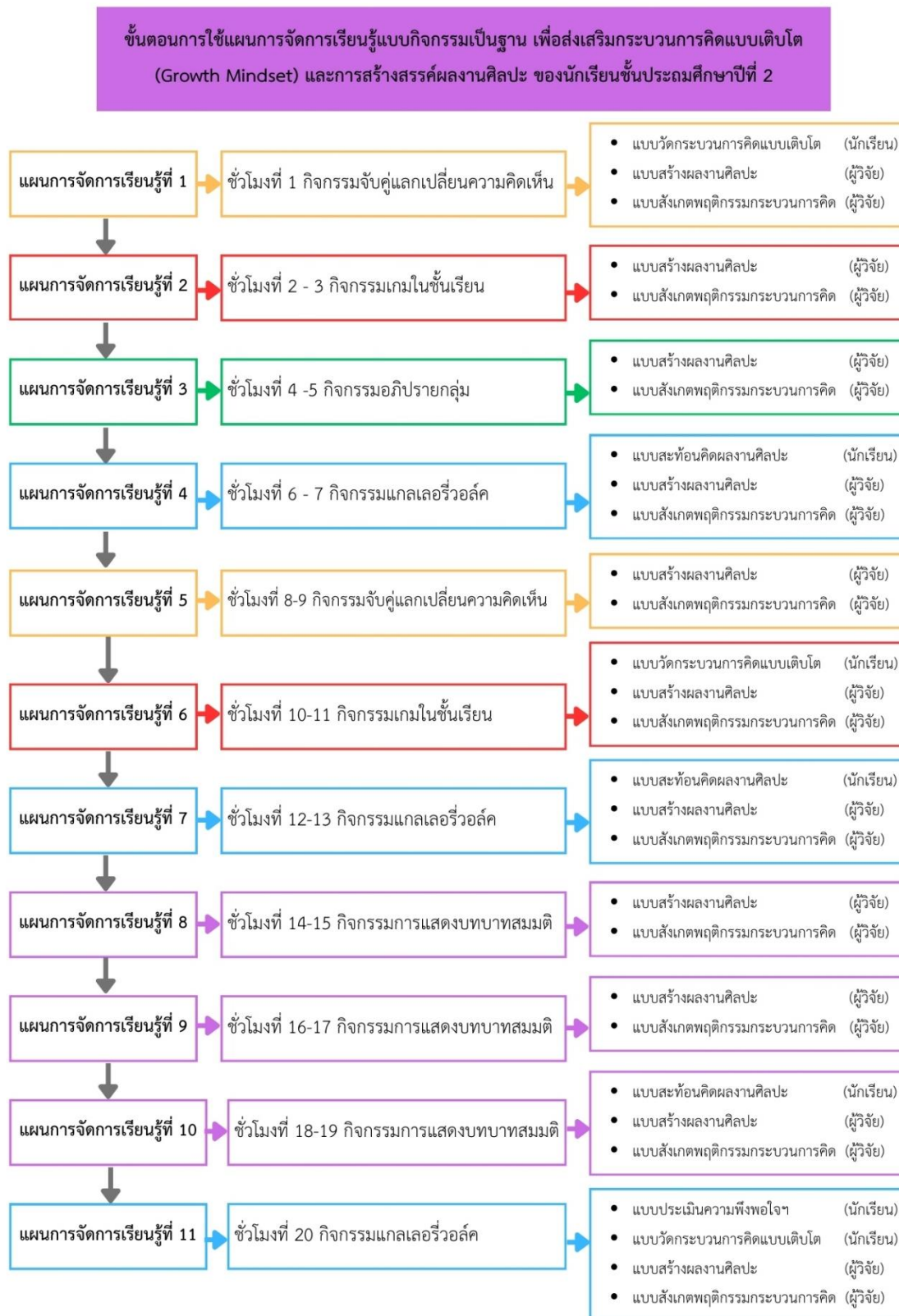
ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล ปรากฏผลการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 11 แผน ระยะเวลา 20 สัปดาห์ และออกแบบรูปแบบกิจกรรมที่สอดแทรกเข้าสู่แผนการจัดการเรียนรู้ แบบกิจกรรมเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ, ขั้นกิจกรรม, ขั้นสะท้อนคิด, ขั้นประเมินผล และขั้นประยุกต์ โดยแบ่งมี 5 กิจกรรมหลัก ได้แก่ กิจกรรมจับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น กิจกรรมเกมในชั้นเรียน กิจกรรมอภิปรายในกลุ่ม กิจกรรมเก็ลเลอรีวอลล์ และกิจกรรม



.....
การแสดงบทบาทสมมติ โดยกิจกรรมเกลเลอวีวอล์ค เป็นกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดมากที่สุด จากการวัด
ประเมินผล และสรุปการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ดังภาพที่ 2





.....
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิผลของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ดังนี้

2.1 ผลการประเมินผลงานศิลปะของนักเรียน

2.1.1 การประเมินการสร้างผลงานศิลปะ จากการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ภาพรวมของแผนจัดการเรียนรู้ ทั้ง 11 แผนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 17.91 คะแนน สรุประดับคุณภาพอยู่ในระดับ ดีมาก และจากกิจกรรม 5 กิจกรรมหลัก มีระดับค่าการประเมินการสร้างผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 18.47 คะแนน อยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับ ดีมาก มาจากกิจกรรมแกลเลอรี่วอล์คเป็นกิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด

2.1.2 ผลการสะท้อนคิดผลงานศิลปะ ด้วยแบบสะท้อนคิดผลงานศิลปะ เป็นผลจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและทำกิจกรรมของนักเรียน โดยสรุปได้ว่า การแสดงความรู้สึกและอารมณ์ในการทำงานอยู่ในระดับดีมาก นักเรียนมีการทำงานอยู่ในกลุ่มสำเร็จบ้าง ล้มเหลวบ้าง และการวางแผนการทำงานและเป้าหมายที่อยากประสบความสำเร็จในการเรียนอย่างชัดเจน

2.2 ผลการส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

2.2.1 ผลการศึกษาการสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต

ตารางที่ 4 ผลสรุปแบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต ทั้ง 6 ด้าน

แบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต ทั้ง 6 ด้าน			
องค์ประกอบของกระบวนการคิดแบบเติบโต 6 ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านความท้าทาย	4.48	0.19	มาก
2. ด้านความเพียรพยายาม	4.56	0.21	มากที่สุด
3. ด้านความกล้าเผชิญความล้มเหลว ปัญหา	4.65	0.22	มากที่สุด
4. ด้านการเรียนรู้ รับฟังคำวิจารณ์	4.61	0.23	มากที่สุด
5. ด้านการค้นหาบทเรียน แรงบันดาลใจจากความสำเร็จของผู้อื่น	4.36	0.28	มาก
6. ด้านศักยภาพ มองเห็นความสามารถทางปัญญาของตนเองสามารถพัฒนาได้	4.36	0.25	มาก
ผลสรุป	4.50	0.03	มาก

จากตารางที่ 4 การสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต ด้วยองค์ประกอบของกระบวนการคิดแบบเติบโต ทั้ง 6 ด้าน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านที่ 3 ($\bar{X}$ =4.65) อยู่ในระดับการประเมิน มากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ในด้านที่ 5 และ 6 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 4.36) แต่มีค่า S.D. ต่างกัน ในด้านที่ 5 มีค่า S.D.= 0.28 และด้านที่ 6 มีค่า S.D.= 0.25 ทำให้ในด้านที่ 5 จัดอยู่ในระดับที่ต่ำกว่า ถึงแม้จะอยู่ในระดับการประเมิน มากเช่นเดียวกัน โดยมีภาพรวมการสังเกตทั้ง 6 ด้าน มีค่าเฉลี่ยโดยรวม $\bar{X}$ = 4.50 อยู่ในระดับการประเมิน มาก

2.2.2 ผลการศึกษาการวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต จำนวน 10 ข้อ



.....
ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบการวัดกระบวนการคิดแบบเดบิต ข้อคำถามเชิงบวก ครั้งที่ 1 - 3

การวัดกระบวนการคิดแบบเดบิต ข้อคำถามเชิงบวก												
ข้อคำถาม	ครั้งที่ 1			ครั้งที่ 2			ครั้งที่ 3			ผลรวม		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ฉันสามารถหาวิธีทำให้ตนเองฉลาดขึ้นได้	3.67	3.76	ดี	4.50	4.07	ดี	4.67	4.13	ดีมาก	4.28	3.99	ดี
2. ฉันพร้อมเปลี่ยนแปลงตัวเองรับสิ่งใหม่อยู่เสมอ	2.83	3.54	ปานกลาง	3.50	3.92	ปานกลาง	4.50	4.27	ดี	3.61	3.91	ดี
3. ฉันสามารถลองทำสิ่งใหม่ๆ ได้ แต่ส่วนสำคัญที่เป็นตัวฉันก็ยังคงเดิม	1.30	2.66	น้อยที่สุด	2.00	3.57	น้อย	3.50	4.36	ปานกลาง	2.27	3.53	น้อย
4. ฉันสามารถปรับเปลี่ยนพื้นฐานของความเป็นตัวเองได้เสมอ	3.00	3.65	ปานกลาง	4.17	4.16	ดี	4.67	4.29	ดีมาก	3.95	4.03	ดี
5. เวลาที่ฉันเผชิญสิ่งที่ท้าทายหรือยาก ฉันจะพยายามมากยิ่งขึ้น ไม่ท้อถอย	3.17	3.45	ปานกลาง	4.00	4.02	ดี	4.67	4.25	ดีมาก	3.95	3.91	ดี
ผลสรุป										3.61	0.20	ดี

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบการวัดกระบวนการคิดแบบเดบิต ข้อคำถามเชิงลบ ครั้งที่ 1 - 3

การวัดกระบวนการคิดแบบเดบิต ข้อคำถามเชิงลบ												
ข้อคำถาม	ครั้งที่ 1			ครั้งที่ 2			ครั้งที่ 3			ผลรวม		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ฉันเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ แต่สิ่งเหล่านั้นไม่สามารถเปลี่ยนความคิดเดิมของฉันได้	1.20	2.39	น้อยที่สุด	1.60	3.46	น้อย	3.33	4.40	ปานกลาง	2.04	3.42	น้อย
2. ฉันคิดว่า คนที่เก่งจริงๆ ไม่จำเป็นต้องใช้ความพยายามมาก	1.83	2.78	น้อยที่สุด	2.17	1.11	น้อย	3.50	4.32	ปานกลาง	2.50	2.74	น้อย
3. ฉันหลีกเลี่ยงที่จะต้องเผชิญกับสิ่งใหม่ๆ เพราะรู้สึกกดดัน	1.83	2.53	น้อย	3.00	0.82	ปานกลาง	3.83	4.39	ดี	2.89	2.58	ปานกลาง
4. เมื่อใดที่ฉันต้องใช้ความพยายามมากๆ ฉันรู้สึกเหมือนกับว่า ฉันไม่เก่งเอาซะเลย	0.37	2.99	น้อย	2.50	2.09	น้อย	3.83	4.40	ดี	2.23	3.16	น้อย
5. ถ้าเรื่องที่กำลังจะทำนั้นฉันคิดว่าคงทำไม่สำเร็จ ฉันจะเลือกที่จะไม่ลงมือทำแต่แรกเลยดีกว่า	2.17	1.46	น้อย	3.83	4.18	ดี	4.17	4.35	ดี	3.39	3.33	ปานกลาง
ผลสรุป										2.61	0.37	ปานกลาง



.....
จากตารางที่ 5 - 6 สามารถสรุปได้ว่า มีการพัฒนาทางความคิดที่เติบโตแตกต่างจากเดิม ทั้ง 10 ข้อ ในครั้งที่ 2 และ 3 ตามลำดับ โดยข้อคำถามเชิงบวกมีผลสรุป ($\bar{X} = 3.61$) อยู่ในระดับดี และในข้อคำถามเชิงลบมีผลสรุป ($\bar{X} = 2.61$) อยู่ในระดับปานกลาง

2.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานผู้วิจัยได้ทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ให้นักเรียนได้ประเมินจำนวน 10 ข้อ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทำให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ($\bar{X} = 5.00$) ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด รองลงมาเป็น กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล ($\bar{X} = 4.83$) ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด, ครูให้ออกาสนักเรียนซักถามปัญหา รายบุคคล ($\bar{X} = 4.82$) ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด, ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน ($\bar{X} = 4.67$) ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด, กิจกรรมส่งเสริมพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และครูตั้งใจสอนให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 4.50$) ระดับความพึงพอใจ มาก, กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีการพัฒนาทางด้านกระบวนการคิด รู้จักวางแผนการทำงาน คิดก่อนลงมือทำ, กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานเหมาะสม และนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน ($\bar{X} = 4.33$) ระดับความพึงพอใจ มาก และกิจกรรมการเรียนรู้สนุก ท้าทาย น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.00$) ระดับความพึงพอใจ มาก ตามลำดับ และมีภาพรวมระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยแบ่งประเด็นเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน โดยมีขั้นตอนในการพัฒนา โดยมีศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กระทรวงศึกษาธิการ (Ministry of Education, 2008) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระทัศนศิลป์ ศึกษาหลักสูตรศิลปะของโรงเรียนมินบุรี สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในงานวิจัยนี้ได้คำนึงถึงความสำคัญของเรื่องธรรมชาติการแสดงออกศิลปะที่ต่างไปจากผู้ใหญ่ของเด็ก ด้วยข้อจำกัดของประสบการณ์การเรียนรู้ การควบคุมอวัยวะที่ยังไม่แข็งแรงของกล้ามเนื้อ ตลอดจนการประสานการเคลื่อนไหวกันของอวัยวะที่ต้องพัฒนาให้เกิดความเที่ยงตรงแม่นยำตามทฤษฎีจิตสังคม ระยะนี้เป็นช่วงระยะที่มีความคิดริเริ่มกับความรู้สึกรู้จักการแสดงตัวตน พัฒนาทักษะความคิด มั่นใจมากขึ้น แต่ในทางกลับกันหากถูกจำกัด จะแสดงออกถึงพฤติกรรมในทางตรงกันข้ามทันที อีกทั้งยังมีการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน และการประเมินผลจากนั้นจึงเริ่มเขียนแผนจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน จำนวน 11 แผน โดยมีรายละเอียด ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด, สาระสำคัญ, สาระการเรียนรู้, จุดประสงค์การเรียนรู้, สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน, คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ขั้นนำ ทบทวนประสบการณ์, ขั้นกิจกรรม, ขั้นสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้, ขั้นประเมินผล, ขั้นประยุกต์ใช้, สื่อและแหล่งการเรียนรู้ และการวัดผลและประเมินผล โดยแบ่งรูปแบบกิจกรรมหลัก 5 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมจับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น กิจกรรมเกม



.....
ในชั้นเรียน กิจกรรมอภิปรายในกลุ่ม กิจกรรมแกลเลอรี่วอลล์ และกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ และแบบวัด และแบบประเมินผล โดยกิจกรรมแกลเลอรี่วอลล์ เป็นกิจกรรมส่งเสริมกระบวนการคิดมากที่สุด จึงเห็นได้ว่า แผนจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ สามารถพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ได้เป็นอย่างดี

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ดังนี้

2.1 ผลการประเมินผลงานศิลปะของนักเรียน

2.1.1 การประเมินการสร้างผลงานศิลปะ จากกิจกรรมหลัก 5 กิจกรรม ผู้วิจัยได้ทำประเมินการสร้างผลงานศิลปะ พบว่ามีผลค่าระดับการประเมินการสร้างผลงานศิลปะในช่วงที่ 1 - 20 การแปลผลเกณฑ์ คุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกชั่วโมง แสดงให้เห็นว่า การสร้างผลงานศิลปะ ด้วยนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบกิจกรรมเป็นฐาน มีเกณฑ์คุณภาพอยู่ในระดับ ดีมาก พบว่าจากวัตถุประสงค์เพื่อวิจัยความคิดแบบเติบโต ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนจะแสดงความมุ่งมั่นและความสามารถของตนเองในการเรียนรู้ด้วยการประเมินทางด้านวิชาการ จากการทำแบบสำรวจในระหว่างการสอนแบบตัวต่อตัวสูง มีผลการประเมินความคิดแบบเติบโตสูงกว่าการเรียนรู้ แบบออนไลน์

2.1.2 ผลการสะท้อนคิดผลงานศิลปะ โดยใช้ในรูปแบบใบงานสะท้อนผลงานศิลปะ ด้วยวิธีการ เขียนคำตอบแบบบรรยาย โดยมีข้อคำถามผ่านขั้นการสะท้อนคิด 6 ขั้น โดยเป็นผลจากการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะและทำกิจกรรมของนักเรียน สรุปว่า หากเป็นข้อคำถามที่แสดงเรื่องการสะท้อนเกี่ยวกับอารมณ์ ค่อนข้าง มีการสะท้อนทางอารมณ์ที่ทั้งเพิ่มขึ้น หรือในบางครั้งก็ลดลง วัดได้จากระดับค่าความถี่ ค่าเฉลี่ยที่เกิดขึ้น สำหรับการ ทำแบบสะท้อนคิดผลงานศิลปะนี้ ผลสรุปที่ได้ มีมุมมองของกระบวนการคิดเติบโตไปในทิศทางที่ดี มีภาพรวม ระดับการแสดงอารมณ์ทั้ง 3 ครั้ง อยู่ในระดับรู้สึกดีมาก มีผลการสะท้อนคิดในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ประสบ ความสำเร็จมากกว่าความล้มเหลว ซึ่งสอดคล้องกับภาพสะท้อนกลับลักษณะคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิด และตรึงตรองถึงประสบการณ์การทำงานที่ผ่านมาที่มีการอธิบายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การแสดงความรู้สึก รวมถึงการประเมินการทำงานตนเอง นำไปสู่การวางแผนการและปรับปรุงงานครั้งต่อไปให้มีประสิทธิภาพมาก ยิ่งขึ้น

ผลงานศิลปะของนักเรียนเกิดการพัฒนามากยิ่งขึ้น จากการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ กิจกรรมเป็นฐาน มีพัฒนาการทางด้านทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะมากขึ้น จากการประเมินการสร้าง ผลงานศิลปะ อยู่ในเกณฑ์คุณภาพ ระดับดีมาก

2.2 ผลการส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)

2.2.1 ผลการศึกษาการวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต จำนวน 10 ข้อ จากการที่ผู้วิจัยได้ทำแบบ วัดกระบวนการคิดแบบเติบโต ด้วยข้อคำถาม จำนวน 10 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 ครั้ง ได้ข้อสรุปว่า มีการพัฒนาทางความคิดที่เติบโตแตกต่างจากเดิมทั้ง 10 ข้อ ในครั้งที่ 2 และ 3 ตามลำดับ โดยข้อคำถามเชิงบวกมี ผลสรุปการแปลผลอยู่ในระดับดี และในข้อคำถามเชิงลบมีผลสรุปแปลผลอยู่ในระดับ ปานกลาง ซึ่งแนวโน้มในข้อ คำถามเชิงลบมีผลการแปลระดับการพัฒนาที่เพิ่มมากขึ้น จึงมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้น ความถี่ที่มากขึ้นแนวโน้มไม่เห็นด้วยกับ ข้อคำถามเชิงลบที่เกิดขึ้นมาก ส่งผลต่อค่าเฉลี่ยในการพัฒนากระบวนการคิดแบบเติบโตสูงขึ้นอีกด้วย สอดคล้อง



.....
(Baker, 2017) ที่พบว่า ผลการศึกษานักเรียนที่ได้รับการส่งเสริมกรอบความคิดแบบเติบโต จากการศึกษาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 58 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 29 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 29 คน โดยกลุ่มทดลองจะได้รับการส่งเสริมกรอบความคิดแบบเติบโตทั้งหมด 7 สัปดาห์ หลังจากการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนสอบคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มควบคุม จึงเห็นได้ว่า นักเรียนที่ได้รับการส่งเสริมกรอบความคิดแบบเติบโตมีปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับการพัฒนาทางด้านอื่น ๆ อีกด้วย

2.2.2 ผลการศึกษาการสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต ผู้วิจัยได้ทำแบบสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต พบว่า ด้วยองค์ประกอบของกระบวนการคิดแบบเติบโต ทั้ง 6 ด้าน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านที่ 4 ด้านการเรียนรู้ รับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์ อยู่ในระดับการประเมิน มากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ในด้านที่ 5 และ 6 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน อยู่ในระดับการประเมิน มาก โดยมีภาพรวมการสังเกตพฤติกรรมกระบวนการคิดแบบเติบโต อยู่ในระดับการประเมิน มาก แสดงให้เห็นว่า นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ที่นำมาจัดการเรียนการสอนนั้น ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดแบบเติบโตที่มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น แตกต่างไปจากเดิม สอดคล้องกับชนิตา รุ่งเรือง และเสรี ชัดรัมย์ (Rungruang and Chadcham, 2016) ที่ได้ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่มีกรอบความคิดแบบเติบโตได้องค์ประกอบของกรอบความคิดแบบเติบโตทั้งหมด 5 องค์ประกอบ คือ ชอบความท้าทาย, มองความพยายามว่าเป็นหนทางไปสู่ความรู้, ยังทำสิ่งนั้นต่อไปแม้เผชิญความล้มเหลว, เรียนรู้จากคำวิจารณ์, หาแบบอย่าง และแรงบันดาลใจจากความสำเร็จของผู้อื่น ซึ่งแนวโน้มของบุคคลที่มีกรอบความคิดแบบเติบโต มักจะให้ความสำคัญต่อการแสวงหาแนวความคิดใหม่ รวมทั้งมีความพยายาม และฝึกฝนตนเองอย่างหนัก เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

2.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่เข้าร่วมการทดลองในงานวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานที่นำมาปรับใช้ในการเรียนนั้น ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทางกระบวนการคิดแบบเติบโต และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ได้มาจากการเรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมเป็นฐาน ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จากการทำกิจกรรมเดี่ยว, คู่ หรือกลุ่ม โดยส่งเสริมให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรมเหล่านั้นด้วยตนเอง ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเข้าร่วมการอภิปราย การแข่งขันเพื่อเสริมความท้าทาย ตลอดจนการแสดงบทบาทสมมติ และการจัดกิจกรรมแกลเลอรี่ออลส์ครูการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือกิจกรรมที่ตนเองทำตลอดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ผ่านบรรยากาศในการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีการใช้สื่อภาพที่เหมาะสมกับเนื้อหา สอดคล้องกับ ศศิธร ลิจันทร์พร (Lichanporn, 2013) กล่าวว่า การเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จากการเล่นเกม การทดลอง การสร้างสรรค์ ผลงาน และการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น โดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนการใช้สื่อที่นำไปสู่การพัฒนาความรู้ตัวบุคคล



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนควรศึกษากระบวนการเรียนรู้ ตลอดจนการจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมให้พร้อม การประยุกต์ใช้สื่อ สถานที่ ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

1.2 เนื่องด้วยเครื่องมือในการวัดกระบวนการคิดแบบเติบโตในงานวิจัย มีจำนวนมาก จึงมีข้อเสนอแนะเรื่องของจำนวนนักเรียน ต้องมีจำนวนไม่มากจนเกินไป

1.3 ในการสังเกตพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดแบบเติบโต ด้วยจำนวนข้อในการสังเกต มีจำนวนมาก ควรมีครูผู้ช่วยสังเกตในการทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 - 3 คน เพื่อให้การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับนักเรียนแต่ละคน มีการสังเกตที่ทั่วถึง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการปรับภาษาที่ใช้ในข้อคำถาม แบบวัดกระบวนการคิดแบบเติบโต เพื่อให้ให้นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.2 ควรปรับเรื่องระยะเวลาในกิจกรรมที่มีการเชื่อมต่อการสร้างสรรค์และนำเสนอ จาก 1 ชั่วโมง เป็น 2 ชั่วโมง แต่จัดให้มีการพักเบรกในระยะเวลา 10 - 15 นาที เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน และได้เห็นผลการสังเกตพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงกระบวนการคิดแบบเติบโตอย่างต่อเนื่องมากขึ้น

2.3 ควรมีการส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้เห็นถึงการพัฒนาทางกระบวนการคิดที่ได้จากการสร้างผลงานศิลปะ

2.4 ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อนำมาศึกษาใช้ในการส่งเสริมกระบวนการคิดแบบเติบโต และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

References

- Baker, J. L. W. (2017). *Growth Mindset and Its Effects on Math Achievement*. [Master's thesis] California State University Monterey Bay.
- Dweck, C. (2006, December 21). *Mindset: The New Psychology of Success*. <https://doi.org/10.5860/0/-CHOICE>
- Lichanporn, S. (2013). *Development of Activity-based Learning Models using Applications for Education on Mobile Communication Devices to Promote Discipline Among Primary School Students End*. [Masters' thesis]. Chulalongkorn University. (in Thai)
- Minburi School. (2022). *Minburi School Curriculum, Academic Year 2022*. Bangkok. (in Thai)
- Minburi School. (2022). *Summary of Results Recorded After Teaching the Art Learning Plan Grade 2 Minburi School 2022*. Bangkok. (in Thai)



-
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum 2008*. Bangkok: Agricultural Cooperatives Association of Thailand. (in Thai)
- Rungruang, C., and Chadcham, S. (2016). Growth Mindset: a New Approach to Potential Development. *Journal of Research and Cognitive Science Burapha University*, 14(1).
- Secretariat of the Education Council. (2017). *National Education Plan: 2017-2036*. Bangkok: Graphic Sweet Chili. (in Thai)
- Wechayalak, N. (2019). *Principles of Learning Management*. (2nd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University. (in Thai)