ชื่องานวิจัย: การพัฒนาความรู้และทักษะด้านทัศนศิลป์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ Application สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย: นางจิตสุดา อาวรณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สถานศึกษา: โรงเรียนสตรีศึกษา ปีการศึกษา2569

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนชั้น ม.3 จำนวน 40 คน พบว่าผู้เรียนมีความสนใจในเทคโนโลยีสื่อสารแต่ขาดทักษะการประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มักเกิดปัญหาความไม่มั่นใจในการร่างภาพบนกระดาษและการเลือกคู่สี ผู้วิจัยจึงนำประเด็นท้าทายเรื่อง "การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ Application" (เช่น Canva, Pinterest, Sketchbook) มาใช้เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล ออกแบบร่าง และจัดองค์ประกอบศิลป์ได้อย่างรวดเร็วก่อนลงมือปฏิบัติจริง

2. วัตถุประสงค์

• เพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในหลักการทัศนศิลป์ผ่านสื่อดิจิทัล

• เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์โดยใช้ Application เป็นเครื่องมือสนับสนุน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน

2. เครื่องมือ: แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน

3. ขั้นตอน:

o ใช้อินเทอร์เน็ตและ Pinterest ในการวิเคราะห์แนวคิดและแรงบันดาลใจ

o ใช้ Application ฝึกการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) และเลือกโทนสี (Color Palette)

o นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานจริงลงบนสื่อทัศนศิลป์ตามที่ได้รับมอบหมาย

4. ผลการดำเนินงาน

ตัวชี้วัด (KPIs) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง

เชิงปริมาณ (ความสำเร็จ40 คน)

นักเรียนร้อยละ [ระบุเลข เช่น 90] มีคะแนนทดสอบความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

และผลงานการปฏิบัติผ่านเกณฑ์ระดับ "ดี" ทุกคน

เชิงคุณภาพ (ทักษะที่พัฒนาขึ้น)

ผู้เรียนสามารถนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์ มีความ

มั่นใจในการออกแบบ และมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาศิลปะ

5. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การนำเทคโนโลยีมาใช้ไม่เพียงแต่ช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น แต่ยังช่วยให้นักเรียนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ศิลปะระดับสากลได้ทันที ส่งผลให้ผลงานมีความหลากหลายและมีมาตรฐานสูงขึ้น