

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning :
RBL ในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร
วรอำัญญ ณรงค์เดชา

The development of art activities by applying research-based learning: RBL
in branding and identity design course of mattayomsuksa 3,
Naresuan University Secondary Demonstration School
Woraunyu Narongdecha

โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร สังกัดคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Naresuan University Secondary Demonstration School, Faculty of Education, Naresuan University

*Corresponding author. E-mail address: woraunyun@nu.ac.th

received: September 25,2024 revised: December 4,2024 accepted: February 2,2025

บทคัดย่อ

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL ในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐานในรายวิชา การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 2. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐานในรายวิชา การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้องศิลป์สร้างสรรค์ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 36 คน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีทั้งสิ้น 5 กิจกรรม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมที่ 1 การระดมสมอง พบว่า ผู้เรียนทุกกลุ่มผ่านเกณฑ์การประเมินคุณภาพชิ้นงาน อยู่ในระดับดี กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ศึกษางานวิจัยการสร้างอัตลักษณ์สินค้า พบว่า ผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินมากกว่าร้อยละ 70 โดยมีคะแนนที่ร้อยละ 89.20 กิจกรรมที่ 3 เรื่อง การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ชุมชน พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนสูงกว่าระดับร้อยละ 70 โดยมีคะแนนที่ร้อยละ 81.40 และการออกแบบกล่องบรรจุภัณฑ์ พบว่า ผลคะแนนของผู้เรียนอยู่ในระดับรวมในค่าเฉลี่ยระดับดีที่ 4.17 กิจกรรมที่ 4 เรื่อง แนวทางการพัฒนาสินค้าชุมชน พบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการสร้างประสบการณ์ที่ดีในการเรียนในรายวิชาสูงสุดที่ระดับ 4.79 และความพึงพอใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับดีมากที่ค่าเฉลี่ย 4.60 และกิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน พบว่า ผลการประเมินผลงานจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: กิจกรรม ผลการใช้กิจกรรมการสอน การใช้วิจัยเป็นฐาน การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์

ABSTRACT

The development of art activities by applying research-based learning: RBL in branding and identity design course of Mattayomsuksa 3, Naresuan University Secondary Demonstration School aims to 1. develop the art activities by applying research-based learning in branding and identity design course of Mattayomsuksa 3 and 2. examine the results from applying art activities by using research-based learning in branding and identity design course of Mattayomsuksa 3, There are 36 students from creative art class in the sample group with total 5 learning activities. The result revealed that activity 1: brainstorming shows that students in all groups pass the criteria of quality control to a good level. For activity 2: reviewing research regarding the

creation of brand identity, it is found that students pass the evaluation criteria at the level of above 70 percent at 89.20 percent. In activity 3: the development of community package, students got a score above 70 percent at 81.40 percent. Besides, designing of the packaging box of activity 3 demonstrates that the overall score of students is by the average of a good level at 4.17. Guideline in the development of community product in activity 4 illustrates that the satisfaction of students toward gaining good experience in taking this course is to the highest level at 4.79 and the satisfaction of the participation in an activity is by the average of an excellent level at 4.60. Lastly, the result of product evaluation from teacher and classmates is at the excellent level from branding and identity design in community wisdom of activity 5.

Keyword: Activities Result of Learning Activity Usage Research – Based Learning; RBL Branding and Identity Design

บทนำ

ปัจจุบันการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมกับบริบทผู้เรียนมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะการจัดการเรียนการสอนเป็นการจัดเพื่อฝึกประสบการณ์ในการเรียนรู้อันจะนำไป ใช้ได้ในอนาคต รายวิชาศิลปะเป็นวิชาที่ฝึกกระบวนการการคิดสร้างสรรค์ จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ พบว่าปัญหาผู้เรียนยังขาดการเชื่อมโยงรายวิชาศิลปะด้านการออกแบบเพื่อพัฒนาบรรจุภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้เรียนขาดความเข้าใจอัตลักษณ์ของสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นชุมชน ในจังหวัดพิษณุโลก อีกทั้งกระบวนการการทำงานกลุ่มผู้เรียนมักขาดการวางแผนที่แสดงถึงขั้นตอนที่ชัดเจน อีกทั้งไม่สามารถอธิบายหลักการปฏิบัติการทำงานที่เป็นขั้นตอนได้ สำหรับ รายวิชาเพิ่มเติม การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ได้จัดการเรียนการสอนเฉพาะท้องถิ่นในหลักสูตรศิลปสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาออกแบบ สู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความชัดเจนในด้านงานออกแบบซึ่งแสดงอัตลักษณ์ ของจังหวัดพิษณุโลก และสามารถนำเสนอผลงานอันเป็นแนวคิดและรูปแบบที่มาจากความคิดสร้างสรรค์อย่างมีขั้นตอนได้ การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้จึงมีเป้าหมายมุ่งเน้นการใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL คือการจัดการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวผู้เรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟังและการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่จะนำมาสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงการและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม (ดุษฎี โยเหลาและคณะ, 2557)

ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL จึงมีการสอนอย่างเป็นขั้นตอนผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน อันเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นวิธีการเรียนรู้เชิงรุกอีกรูปแบบหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการสืบเสาะทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งจะช่วยให้ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะ และทักษะทางปัญญาจากการลงมือทำกิจกรรมแบบสืบเสาะโดยใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง ด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ RBL นี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดสังเคราะห์ การประเมินข้อมูล ทักษะการเผชิญสถานการณ์ และทักษะการจัดการสถานการณ์จริง (บรรณรักษ์ คัมรักษา , 2564) กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนจึงควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักวางแผนคิดในการแก้ไขปัญหา ปรับปรุงและพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น ยอมรับฟังความคิดของผู้อื่นเพื่อการพัฒนา งาน อย่างไรก็ตาม กิจกรรมการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สัมผัสและสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทั้งที่เป็นเพื่อนมนุษย์ ธรรมชาติ และเทคโนโลยี ผู้เรียนได้ค้นคว้าทดลองฝึกปฏิบัติ แลกเปลี่ยนเรียนรู้จนค้นพบสาระสำคัญของบทเรียน ได้ฝึกวิคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์จินตนาการ และสามารถแสดงออกได้ชัดเจนมีเหตุผล (กระทรวงศึกษาธิการ ,2544) การวางแผนจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงกัน และหากเป็นไปได้ควรเชื่อมโยงและบูรณาการสาระการเรียนรู้แต่ละวิชาที่สัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน เพื่อการจัดกิจกรรมจะได้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริงและให้ผู้เรียนได้รู้จักประสบการณ์จริงมากที่สุด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ , 2543) ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการวิจัย จึงเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงเผชิญเหตุการณ์จริง สร้างสรรค์ผลงานจากกระบวนการคิด การทำงานที่เป็นระบบ ค้นหาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ใช้กระบวนการวิจัยในการแก้ปัญหา ค้นหาคำตอบจากการสืบค้น และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพในทุก ๆ ด้าน

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL มาใช้ในรายวิชาเพิ่มเติม รายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ รหัสวิชา ศ 23201 เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์การพัฒนางานศิลปะด้านการออกแบบที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ โดยมีแนวทางการออกแบบจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นจังหวัดพิษณุโลกให้ชัดเจนมีรูปแบบเฉพาะตนเองสามารถทำงานอย่างมีขั้นตอนกระบวนการที่สามารถอธิบายได้

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐานในรายวิชา การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐานในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

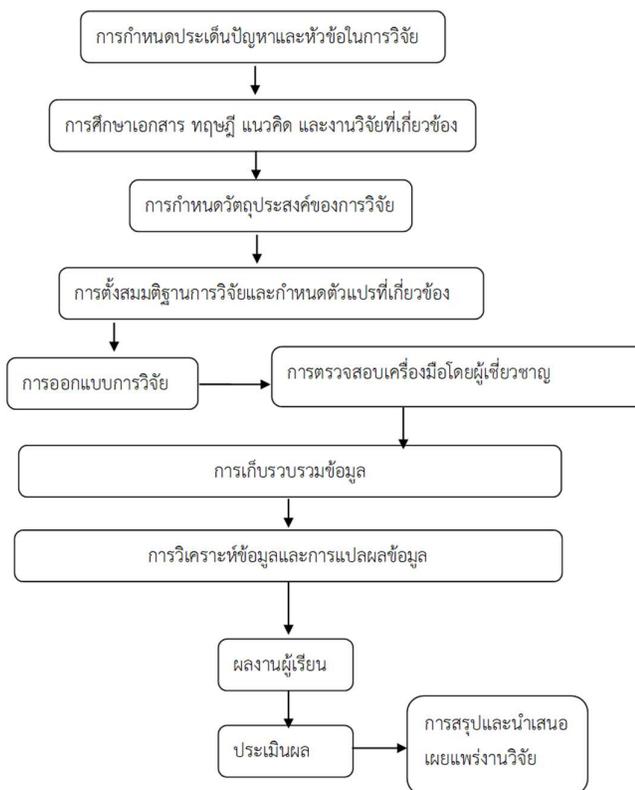
งานวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL ในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ประชากรกลุ่มเป้าหมาย คือผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 .7 ห้องศิลป์สร้างสรรค์ โดยสุ่มอย่างง่าย จำนวนนักเรียน 36 คน ใช้กิจกรรมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 กิจกรรม

- กิจกรรมที่ 1 เรื่อง การระดมสมอง
- กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ศึกษางานวิจัยการสร้างอัตลักษณ์สินค้า
- กิจกรรมที่ 3 เรื่อง การศึกษาแนวทางการพัฒนาสินค้าชุมชน
- กิจกรรมที่ 4 เรื่อง แนวทางการพัฒนาสินค้าชุมชน
- กิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน

ผู้วิจัย ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เปรียบเทียบการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การคิดค่าเฉลี่ย t-test dependent samples
2. สถิติที่ใช้ในการหาเพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐานในรายวิชา การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบการประเมินผลคะแนนผลงานเกณฑ์แยก (Analytic Scoring Rubric)

กรอบแนวคิดในงานวิจัย

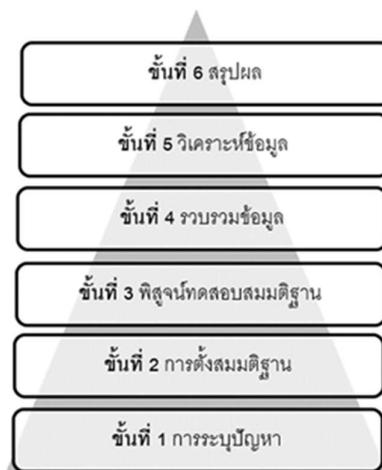


ภาพ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL ในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.7 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL

กระบวนการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันต้องเน้นให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ และพัฒนาความสามารถตนเองได้ตามธรรมชาติ เต็มตามศักยภาพของตนเอง รวมทั้งให้มีการฝึกสนับสนุนให้มีการฝึกและปฏิบัติในสภาพจริงของการทำงาน มีการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับสังคม อีกทั้งได้เรียนรู้จากหลาย ๆ สถานการณ์ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน กล่าวได้ว่า การเปลี่ยนมาให้ความสำคัญกับการเรียน มากกว่าการสอน จากหลักการและแนวคิดนั้น นักการศึกษาจึงได้พัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมที่เอื้อประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ซึ่งการเรียนที่ใช้วิจัยเป็นฐาน (Research – Based Learning หรือ RBL) เป็นวิธีการหนึ่งที่มุ่งเน้นกระบวนการค้นคว้า พัฒนาการคิดวิเคราะห์และบูรณาการเนื้อหาความรู้ เพื่อนำไปใช้ในการศึกษาได้ในทุกรายวิชาและหลายระดับการศึกษา (เสาวภา วิชาดี , 2554) การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และลงมือปฏิบัติ มีกระบวนการแสวงหาความรู้อย่างเป็นระบบและขึ้นตอนทำให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ได้ด้วยตนเอง หรือ อีกลักษณะหนึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ใช้กระบวนการ วิจัยมาเป็นกระบวนการสอน มีการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัยหรือผลการวิจัย เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เนื้อหาสาระ อาจใช้การประมวลผลงานวิจัย มาประกอบการสอนเนื้อหาสาระ ใช้ผลการวิจัยมาเป็นเนื้อหาสาระในการเรียนรู้ ใช้กระบวนการวิจัยในการศึกษาเนื้อหาสาระ หรือให้ผู้เรียนลงมือทำวิจัยโดยตรง หรือช่วยฝึกฝนทักษะการวิจัยให้แก่ผู้เรียน (ทีศนา แซมมณี, 2555; ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2557) การจัดการเรียนรู้แบบวิจัยเป็นฐานนั้นเป็นการส่งเสริมความคิดของผู้เรียน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์จากประสบการณ์ตรง นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถฝึกทักษะการแก้ปัญหาในการทำงานระหว่างบุคคล ทำงานร่วมกันเป็นทีม การจัดการเรียนรู้นี้ สามารถดำเนินการได้ 5 ลักษณะ ได้แก่ การ

เรียนรู้ในรายวิชาปกติ รายวิชาเพิ่มเติม รายวิชาการศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หรือชุมนุม หรือกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ (วัฒนา รัตนพรหม , 2561) สอดคล้องกับ (Khamanee ,2017) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การวิจัยเป็นฐานเป็นการจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการแสวงหาความรู้ใหม่ หรือคำตอบที่เชื่อถือได้โดยใช้กระบวนการวิจัย คือ ขั้นตอนการกำหนดปัญหา ขั้นตอนวิเคราะห์ปัญหา ขั้นตอนเลือกระเบียบวิธีการวิจัย ขั้นรวบรวมและตีความข้อมูล และขั้นสรุปผลการวิจัย จึงทำให้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การวิจัยเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะการวิจัยของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพ 2 กระบวนการวิจัยว่ามีด้วยกัน 6 ขั้นตอน
ที่มา : การสังเคราะห์รูปแบบกระบวนการวิจัย 6 ขั้นตอน ทิศนา แคมมณี ,2548

การจัดการเรียนการสอนแบบใช้วิจัยเป็นฐาน เป็นคำที่มาจากการรวมคำว่า “วิจัย” (Research) และคำว่า “การเรียนการสอน” (Instruction) เข้าไว้ด้วยกัน เมื่อแยกศัพท์คำศัพท์แต่ละคำออกจากกันแล้วพิจารณาความหมายอย่างถี่ถ้วนจะพบว่า “วิจัย” หมายถึง กระบวนการการแสวงหาความรู้หรือความจริงอย่างเป็นระบบโดยใช้การรวบรวม วิเคราะห์และตีความสารสนเทศ (Information) หรือข้อมูล (Data) เพื่อสร้างความเข้าใจหรืออธิบายปรากฏการณ์ที่สนใจหรือเกี่ยวข้อง กระบวนการวิจัยโดยทั่วไปของการทำวิจัยประกอบด้วย 6 ขั้นตอน (ทิศนา แคมมณี, 2548) ได้แก่ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา ขั้นที่ 2 การตั้งสมมติฐาน ขั้นที่ 3 พิสูจน์ทดสอบสมมติฐาน ขั้นที่ 4 รวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 5 วิเคราะห์ข้อมูล และขั้นที่ 6 สรุปผล สอดคล้องกับ (จิรนนท์ ชันซี,2564) กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ระบุปัญหา (Identification) เป็นการกระตุ้นให้เกิดการระบุปัญหาหรือตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การค้นหาคำตอบ 2. วางแผน (Planning) เป็นการออกแบบวิธีการศึกษาหาความรู้หรือออกแบบวิธีการวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการแสวงหาคำตอบ 3. ค้นคว้าหาคำตอบ (Searching) เป็นการแสวงหาคำตอบหรือทำวิจัยเพื่อให้ได้คำตอบ 4. วิเคราะห์และสรุปผล (Analyzing and Summarizing) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาหรือการทดลอง เพื่อการสรุปหรือตอบคำถามของปัญหา 5. รายงานผลและนำเสนอ (Reporting and Presentation) เป็นการเขียนรายงานผลเพื่อนำเสนอผลงาน รวมทั้งการเพิ่มเติมหรือขยายความรู้จากการเรียน และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ 6. ประเมินความรู้ (Evaluation) เป็นการประเมินความรู้และกระบวนการที่ได้จากการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยศึกษา ศึกษาผลการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนศิลปะ และความพึงพอใจ การจัดการกิจกรรมการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL ในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2566 โดยใช้แบบประเมิน ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ จำนวน 8 แผนการสอน และมีกิจกรรม 5 กิจกรรม รวมเวลา 28 ชั่วโมง โดยมีการประเมิน 1. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เปรียบเทียบการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การคิดค่าเฉลี่ย t-test dependent samples 2. แบบประเมินผลงานเกณฑ์แยก (Scoring Rubric)(ผลการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน) และ 3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน โดยมีรายละเอียดที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้แผนการจัดการเรียนรู้
2. บทเรียนและสื่อการเรียนรูปแบบการสอนรูปแบบการวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.1 ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน
 - 3.2 ผลการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1. แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจในพื้นฐานการออกแบบข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ (Multiple Choices) เป็นข้อสอบก่อนเรียน และหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ

2. แบบการประเมินผลคะแนนผลงาน เกณฑ์แยก (Analytic Scoring Rubric) การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยใช้เกณฑ์การแปลความหมายแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.50 – 5.00 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความพึงพอใจ ระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความพึงพอใจ ระดับดี

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความพึงพอใจ ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความพึงพอใจ ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.00 – 1.49 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความพึงพอใจ ระดับน้อยที่สุด

3. การประเมินกิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน มีอาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจำนวน 4 ท่าน และผู้เรียนร่วมชั้นเรียนจำนวน 4 ท่าน

4. แบบวัดความพึงพอใจ ด้านการจัดการเรียนการสอนและด้านผู้เรียนในกิจกรรมใช้ระดับการประเมิน 5 ระดับ เกณฑ์คะแนนค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์ดังนี้

สรุปการวิจัยและอภิปรายผล

การพัฒนา รูปแบบกิจกรรมการเรียนศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐานนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 5 กิจกรรม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่แสดงกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วิจัยเป็นฐาน โดยมีผลการศึกษาดังนี้

ตาราง 1 แสดงผลคะแนนกิจกรรมที่ 1 การระดมสมอง

กลุ่มที่	หัวข้อ	\bar{X}	S.D.	ระดับค่าเฉลี่ย
1	ความหมายของบรรจุภัณฑ์	4.75	0.50	ดีมาก
2	ประเภทของบรรจุภัณฑ์	4.00	0.00	ดี
3	วัสดุที่ใช้ทำบรรจุภัณฑ์	4.50	0.58	ดีมาก
4	ความหมายของผลิตภัณฑ์	4.00	0.00	ดี
5	ผลิตภัณฑ์สำหรับการอุปโภคบริโภค	4.25	0.96	ดี
6	รายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์	3.75	0.50	ดี
7	ตราสินค้า เครื่องหมายทางการค้า	4.75	0.50	ดีมาก
8	การนำเสนอสินค้าต่อผู้บริโภค	5.00	0.00	ดีมาก
9	ความหมายของแบรนด์และอัตลักษณ์	4.73	0.50	ดีมาก
รวม		4.41	0.39	ระดับดี

จากตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยผลงานกลุ่มของผู้เรียนพบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.39 ผู้เรียนทุกกลุ่ม ผ่านเกณฑ์การประเมินคุณภาพชิ้นงานระดับดีขึ้นไปทุกกลุ่ม

ตาราง 2 แสดงผลการประเมิน กิจกรรมที่ 2 ศึกษางานวิจัยการสร้างอัตลักษณ์สินค้า (กำหนดให้ผู้เรียนมีผลการประเมินงานมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 70)

จำนวนผู้เรียน	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ (%)	ระดับผลคะแนน
36	8.92	1.36	89.2	ผ่านเกณฑ์

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความรู้จากงานวิจัยและสามารถตอบคำถามในใบงานได้ในระดับคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมินมากกว่าร้อยละ 70 โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ผู้เรียนทำได้คือ 8.92 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 89.20

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินใบงานการออกแบบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา : การพัฒนาบรรจุภัณฑ์กล้วยตาก จังหวัดพิษณุโลก แนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์สินค้า (กำหนดให้ผู้เรียนมีผลการประเมินงานมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 70)

จำนวนผู้เรียน	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ (%)	ระดับผลคะแนน
36	8.14	1.82	81.40	ผ่านเกณฑ์

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินใบงานการออกแบบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา : การพัฒนาบรรจุภัณฑ์กล้วยตาก จังหวัดพิษณุโลก พบว่าผู้เรียนมีคะแนนในระดับผ่านเกณฑ์ที่ 81.40 สูงกว่ากำหนดให้ผู้เรียนมีผลการประเมินงานมีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 70

ตาราง 4 ตารางแสดงคะแนนในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ กิจกรรมที่ 3 เรื่อง การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ชุมชน กรณีศึกษา : การพัฒนาบรรจุภัณฑ์กล้วยตาก จังหวัดพิษณุโลก กำหนดให้ผู้เรียนมีผลการประเมินงานมีคะแนนเฉลี่ยในระดับดีมาก

ข้อ	เกณฑ์การประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับการประเมิน
1	ความสวยงาม	3.92	0.77	ดี
2	การออกแบบ	3.94	0.89	ดี
3	การนำเสนอ	4.33	0.96	ดี
4	งานออกแบบอินโฟกราฟิก	4.47	0.65	ดี
รวม		4.17	2.52	ระดับดี

จากตารางที่ 4 พบว่า การออกแบบกล่องบรรจุภัณฑ์มีค่าเฉลี่ยระดับ 3.92 การออกแบบ มีค่าเฉลี่ย ที่ 3.94 การนำเสนอ อยู่ที่ระดับ 4.33 และคะแนนงานออกแบบ สื่อสำหรับการนำเสนอ ที่ระดับ 4.47 ผลคะแนนของผู้เรียนอยู่ในระดับรวมในค่าเฉลี่ย 4.17 ระดับดี

ตาราง 5 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจจากการศึกษาดูงานในกิจกรรมที่ 4 เรื่อง แนวทางการพัฒนาสินค้าชุมชน ณ บริษัท จิราพร ฟู้ด จำกัด อำเภอบางกระทุ่ม จังหวัดพิษณุโลก

ข้อ	ความพึงพอใจในกิจกรรม ด้านวิทยาการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการประเมิน
1	หัวข้อบรรยายสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม	4.64	0.42	มากที่สุด
2	วิทยากรนำเสนอเนื้อหาสาระครบถ้วนและน่าสนใจ	4.52	0.52	มากที่สุด
3	เนื้อหาสาระในการอบรมตรงกับความต้องการ	4.39	0.71	มาก
4	สื่อประกอบการนำเสนอของวิทยากร	4.30	0.70	มาก
5	ความพึงพอใจภาพรวม	4.73	0.71	มากที่สุด

ข้อ	ความพึงพอใจในกิจกรรม	\bar{X}	S.D.	ระดับการประเมิน
1	สร้างประสบการณ์ที่ดีในการเรียนในรายวิชา	4.79	0.42	มากที่สุด
2	มีความเข้าใจเรื่องการออกแบบมากยิ่งขึ้น	4.55	0.53	มากที่สุด
3	วันเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.70	0.48	มากที่สุด
4	ท่านคาดว่าจะนำความรู้ความเข้าใจ ทักษะที่ได้รับในครั้งนี้ ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้	4.61	0.82	มากที่สุด
5	ท่านมีความพึงพอใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม	4.76	0.95	มากที่สุด
รวม		4.60	0.18	ระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 5 แสดงผลความพึงพอใจในการศึกษาดูงานนอกสถานที่ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจด้านการสร้างประสบการณ์ที่ดีในการเรียนในรายวิชาสูงสุดที่ระดับ 4.79 ความพึงพอใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมในระดับ 4.76 ความพึงพอใจในภาพรวมในระดับ 4.73 และผลรวมของกิจกรรมอยู่ใน ระดับดีมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.60

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินจากครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจำนวน 4 ท่าน ในกิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน

ชื่อกลุ่ม	ประเมินโดยครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ				\bar{X}	S.D.	ระดับ
	ผลงาน	ความ	การนำเสนอ	การแบ่งการ			
	ความคิด สร้างสรรค์	สมบูรณ์ของ ผลงาน	ผลงาน	ทำงาน			
เมธิดาวานร	4.75	4.75	5.00	4.75	4.81	0.40	ดีมาก
กล่อม กล้วย	4.75	4.75	4.5	4.75	4.69	0.48	ดีมาก
บานาน่า เฟรด	4.00	4.50	4.75	4.50	4.44	0.63	ดี
กล้วย 1 for all	4.25	3.75	4.00	4.00	4.00	0.73	ดี
กล้วยวันทอง	4.25	4.75	4.75	4.25	4.50	0.52	ดีมาก
กล้วยคำหวาน	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ดีมาก
ปาปี้ดีฟ	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ดีมาก
		รวม			4.63	0.29	ดีมาก

จากตารางที่ 6 แสดงผลการประเมินผลงานผู้เรียนในกิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน โดยคัดเลือกอาจารย์จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 4 ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยผลงานภาพรวม พบว่าอยู่ในระดับดีมาก ที่ 4.63

ตารางที่ 7 แสดงผลการประเมินจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนจำนวน 4 ท่าน ในกิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน

ชื่อกลุ่ม	ประเมินโดยเพื่อนร่วมชั้นเรียน				\bar{X}	S.D.	ระดับ
	ผลงาน	ความ	การนำเสนอ	การแบ่ง			
	ความคิด สร้างสรรค์	สมบูรณ์ ของผลงาน	ผลงาน	การทำงาน			
เมธิดาวานร	5.00	4.50	4.50	4.75	4.69	0.48	ดีมาก
กล่อม กล้วย	4.50	4.50	5.00	4.50	4.63	0.50	ดีมาก
บานาน่า เฟรด	4.50	4.00	5.00	4.50	4.50	0.52	ดีมาก
กล้วย 1 for all	4.50	3.25	4.25	4.00	4.00	0.52	ดี
ชื่อกลุ่ม	ประเมินโดยเพื่อนร่วมชั้นเรียน				\bar{X}	S.D.	ระดับ
	ผลงาน	ความ	การนำเสนอ	การแบ่ง			
	ความคิด สร้างสรรค์	สมบูรณ์ ของผลงาน	ผลงาน	การทำงาน			
กล้วยวันทอง	3.75	3.50	3.50	4.25	3.75	0.68	ดี
กล้วยคำหวาน	4.75	5.00	5.00	4.75	4.88	0.34	ดีมาก
ปาปี้ดีฟ	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ดีมาก
		รวม			4.49	0.22	ดี

จากตารางที่ 7 แสดงผลการประเมินผลงานผู้เรียนโดยเพื่อนร่วมชั้นเป็นผู้ประเมินผลงานในกิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์ และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน พบว่า คะแนนงานกลุ่มของผู้เรียนมีผลเฉลี่ยสูงสุดในระดับ 5.00 จำนวน 1 กลุ่ม และต่ำสุดที่ระดับ 3.75 และการประเมินของเพื่อนร่วมชั้นมีระดับดี ที่ 4.49

ตารางที่ 8 แสดงผล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบ เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของผู้เรียน (n = 36)

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	S.D.	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	6.22	1.33				
หลังเรียน	9.28	0.66	3.06	1.22	15.06*	0.00

จากตารางที่ 8 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 6.22 คะแนน และ 9.28 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน Research – Based Learning : RBL ในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นงานวิจัยในชั้นเรียนซึ่งเป็นรายวิชาเพิ่มเติม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาความรู้ ความคิด และทักษะด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับสินค้าในชุมชน โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจกระบวนการทำงาน โดยใช้ความเข้าใจในงานวิจัย และนำมาใช้ในการพัฒนาผลงานการออกแบบ ในรายวิชาการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนสามารถพัฒนาขั้นตอนการทำงานและผลงานผ่านการประเมิน



ภาพ 3 – 4 แสดงผลงานการออกแบบในกิจกรรมที่ 3 เรื่อง การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ชุมชน

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมที่ 1 การระดมสมอง พบว่า ผู้เรียนทุกกลุ่มผ่านเกณฑ์การประเมินคุณภาพชิ้นงาน โดยชิ้นงานเป็นการเรียนรู้โดยใช้ผังความคิด หรือแผนภูมิผังความคิด (Mind Mapping) มาใช้ในงานและผลงานอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับ วรธัญญ ศศิทรานนท์ และนิรัช สุดสังข์ (2554) กล่าวว่า การวาดภาพโดยใช้แบบฝึกผังภูมิความคิด ผู้เรียนมีคะแนน สูงกว่าการวาดภาพโดยใช้วิธีการวาดภาพอิสระ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ศึกษางานวิจัยการ สร้างอัตลักษณ์สินค้า พบว่า ผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินมากกว่าร้อยละ 70 โดยมีคะแนนที่ร้อยละ 89.20 กิจกรรมที่ 3 เรื่อง การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ชุมชน พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนสูงกว่าระดับร้อยละ 70 โดยมีคะแนนที่ร้อยละ 81.40 และการออกแบบ กล่องบรรจุภัณฑ์ พบว่า ผลคะแนนของผู้เรียนอยู่ในระดับรวมในค่าเฉลี่ยระดับดีที่ 4.17 กิจกรรมที่ 4 เรื่อง แนวทางการพัฒนา สินค้าชุมชน พบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการสร้างประสบการณ์ที่ดีในการเรียนในรายวิชาสูงสุดที่ระดับ 4.79 และความพึง

พอใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับดีมากที่ค่าเฉลี่ย 4.60 และกิจกรรมที่ 5 เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ ภูมิปัญญาชุมชน (ภาพที่ 10 – 13) พบว่า ผลการประเมินผลงานจากครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนอยู่ในระดับดีมาก



ภาพ 5 – 6 แสดงผลงานการนำเสนออินโฟกราฟฟิก ประกอบงานออกแบบในกิจกรรมที่ 3

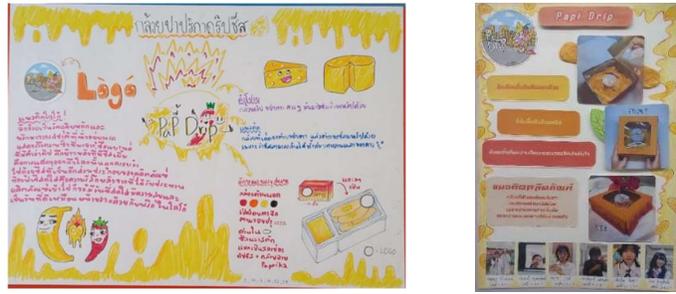


ภาพ 7 – 9 แสดงผลงานการนำเสนอผลงานการออกแบบโดยใช้การวิจัยเป็นฐาน

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการวิจัย หรือ Research – Based Learning : RBL เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง เผชิญเหตุการณ์จริง สร้างสรรค์ผลงานจากกระบวนการคิด การทำงานที่เป็นระบบ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ใช้กระบวนการวิจัยในการแก้ปัญหา ค้นหาคำตอบจากการสืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพในทุก ๆ ด้าน และถือได้ว่าเป็นทางเลือกของเทคนิคการสอนที่ไม่ใช่การบรรยาย โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการวิจัยมี 4 รูปแบบ คือ 1. ผู้สอนใช้ผลการวิจัยในการสอน 2. ผู้เรียนใช้ผลการวิจัยในการเรียนรู้ 3. ผู้สอนใช้กระบวนการวิจัย ในการสอน และ 4. ผู้เรียนใช้กระบวนการวิจัยในการเรียนรู้ (สินธวา คามดิษฐ์ , 2557)



ภาพ 10 - 11 แสดงการวางแผนงานของสมาชิกกลุ่มคำหวาน



ภาพ 12 - 13 แสดงการวางแผนงานของสมาชิกกลุ่มปาปริกาตริปซิส เรื่อง การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน

(สินธวา คามดิษฐ์ ,2557) กล่าวสรุปว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้จริงจากกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการวิจัย เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง เผชิญเหตุการณ์จริง สร้างสรรค์ผลงานจากกระบวนการคิด การทำงานที่เป็นระบบ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ใช้กระบวนการวิจัยในการแก้ปัญหา ค้นหาคำตอบจากการสืบค้น และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเองซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพในทุก ๆ ด้าน และถือได้ว่าเป็นทางเลือกของเทคนิคการสอนที่ไม่ใช่การบรรยาย โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และยังสอดคล้องกับมาตรฐานตัวบ่งชี้คุณภาพการศึกษา ตัวบ่งชี้ที่ 2.6 ระบบและกลไกการจัดการเรียนการสอนกล่าวคือ ข้อ 1 มีระบบและกลไกการประกันคุณภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทุกหลักสูตร ข้อ 3 ทุกหลักสูตรมีรายวิชาที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติทั้งในและนอกห้องเรียน หรือจากการทำวิจัยและตัวบ่งชี้ที่ 4.1 ข้อ 2 มีการบูรณาการกระบวนการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์กับการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับ (ศศิธร อินตุน ,2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน ในรายวิชาหลักการจัดการเรียนรู้ โดยมีเครื่องมือการวิจัยประกอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แบบสะท้อนคิดของนักศึกษา แบบบันทึกการสอนซ่อมเสริม แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน คู่มือการจัดการเรียนรู้ และชุดกิจกรรมฝึกปฏิบัติ พบว่า ผลการเรียนรู้หลังเรียนมีผลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนในเชิงบวก ระดับมาก



ภาพ 14 - 15 แสดงผลงานการนำเสนอผลงานการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน



ภาพ 16 - 17 การจัดนิทรรศการเพื่อนำเสนองานการสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ภูมิปัญญาชุมชน



ภาพ 18 - 19 บรรยากาศการนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรสอนพื้นฐานด้านการออกแบบ แก่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการเรียน และหลักการทำงานออกแบบอัตลักษณ์
2. ควรเลือกงานวิจัย หรือบทความที่มีความเหมาะสมในการสืบค้น ค้นคว้าและการทำความเข้าใจของผู้เรียนโดยต้องอธิบายในระหว่างการจัดการเรียนการสอน
3. ควรบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ .(2544). **ปฏิรูปการเรียนรู้ ผู้เรียนสำคัญที่สุด** .กรุงเทพฯ .สกายบุ๊กส์.

จิรนนท์ ชันซี. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐานที่ส่งผลต่อความตระหนักทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. **วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย**.14 (2), 217-232.

ดุขฎิ โยเหลา. (2557). การศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน : จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย.กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ์.

บรรณรักษ์ คุ่มรักษา .(2564). การจัดการเรียนการสอนแบบใช้วิจัยเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกในการเรียนวิทยาศาสตร์ .**ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่** , 5 (1), 58-74

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). **ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด**.กรุงเทพฯ :บริษัทพิมพ์ดี.

ทิตนา แชมมณี. (2548). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย .พิมพ์ครั้งที่ 3 .กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทิตนา แชมมณี. (2555). ศาสตร์การสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2557). หลักและเทคนิคการสอนระดับอุดมศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: บริษัท วี. พริน (1991) จำกัด.

วรอัญญ ศศิธรานนท์ ,นิรัช สุดสังข์. (2554). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างการวาดภาพอิสระและการใช้แบบฝึกการวาดภาพ โดยใช้ผังภูมิความคิดของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิต มหาวิทยาลัยนเรศวร. วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2(1),54-62.

วัฒนา รัตนพรหม. (2561). การจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานฐานวิจัย.วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี ,5(2) 37-60.

ศศิธร อินตุ่น. (2558). ผลของการได้ข้ต่อความรู้ และความสามารถในการทำวิจัยในชั้นเรียนของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร , 20(3) ,196-209.

เสาวภา วิชาติ. (2554). การศึกษาในกระบวนทัศน์ใหม่:การเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน. วารสารนักบริหาร. 31(3),26-30.

Khammanee, T. (2014). **Strategies of Teaching: Knowledge for Effective Learning Process Management.** Bangkok: Chulalongkorn University Press. (in Thai)