

การเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง กับวิธีสอนแบบปกติ

A comparison of creative media design skills using Guilford's Theory of Intellectual Structure of the first year vocational certificate students at Siam Business Administration Technology College who are learning by using the 9-intersection teaching method and the conventional teaching method.

พชร ดวงใจ

Phacharasorn Duangjai

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ

Siam Business Administration Technological College

Phacharasornduangjai@gmail.com

Received: 14 Dec 2024

Revised: 19 Dec 2024

Accepted: 25 Dec 2024

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) ที่เรียนรายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล จำนวน 6 ห้อง จำนวนนักศึกษา 112 คน สุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม 2 ห้องเรียน จำนวน 15 คน และจำนวน 19 คน รวมจำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์จากชิ้นงานการออกแบบโปสเตอร์ แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่นและความละเอียดละออ

การให้คะแนนด้านละ 5 คะแนน รวมเป็น 20 คะแนน และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อคำถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า วิธีสอนแบบปกติ พบค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent มีค่า  $t = 5.71$  ในขณะที่วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง พบค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent มีค่า  $t = 9.12$  ส่วนคะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาทั้งสองกลุ่มมีค่าเฉลี่ย 4.81 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยดังนี้

- 1) ผลการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) แบบการเรียนรู้ด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง สูงกว่าการเรียนรู้แบบปกติ
- 2) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การออกแบบสื่อสร้างสรรค์, ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด, หลักการจุดตัด 9 ช่อง

## Abstract

This research aimed to compare creative media design skills using Guilford's Theory of Intellectual Structure of first-year vocational certificate students at Siam Business Administration Technology College before and after learning using the 9-square intersection principle teaching method; to compare creative media design skills using Guilford's Theory of Intellectual Structure of first-year vocational certificate students at Siam Business Administration Technology College before and after learning using the conventional teaching method; and to study student satisfaction towards developing creative media design skills with Canva on the topic of graphic design, design art, poster design, graphic program for digital media production course. According to the 5-level Likert rating scale, the population was 112 first-year higher vocational certificate students at Siam Business Administration Technology College (SBAC) who studied the course of graphic programs for digital media production in 6 classrooms. The total number of students was 15 and 19 students, totaling 34 students. The research instruments were 1) an evaluation form for the development of creative media design skills from poster design works, divided into 4 areas: initiative, agility, flexibility and meticulousness. Each area was scored 5 points, totaling 20 points; and 2) a satisfaction evaluation form with 10 questions. The statistics used to analyze the data were percentage, mean, standard deviation and Dependent T-test. The research results found that The creative media design skills of the students who studied in the normal method had an average score of 13 points, while the students who studied with the 9-square intersection principle had an average score of 17.80 points. The satisfaction scores of both

groups of students had an average score of 4.81 points, which was consistent with the research hypotheses as follows: 1) The results of the evaluation of the development of creative media design skills with Canva on the topic of graphic design, design art, poster design type, graphic program for digital media production subject, using Guilford's intellectual structure theory, the 9-square intersection principle learning method was higher than the normal learning method. 2) The level of student satisfaction according to the 5-level Likert rating scale was at a high level

Keyword: Creative media design, Guilford's cognitive structure theory, 9-square intersection principle

## บทนำ

ในปัจจุบันการใช้ GRAPHIC DESIGN มีความสำคัญอย่างมากในธุรกิจ เพราะเกี่ยวข้องกับการสื่อสารโดยใช้ภาษาภาพ เพื่อส่งสารไปหาคนจำนวนมาก การนำเสนอการเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณะ เป็นส่วนหนึ่งในการทำการตลาด เพื่อแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ซึ่ง GRAPHIC DESIGN เป็นหนึ่งในวิธีการสื่อสารที่ไม่ต้องใช้คำพูด แต่ก็สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้เช่นเดียวกับการพูด GRAPHIC DESIGN ที่มีคุณภาพต้องเป็นงานที่มีความสร้างสรรค์และสามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างชัดเจน ไม่เกิดความสับสน รวมถึงต้องเป็นที่น่าจดจำ ก้าวสู่จินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด เป็นปรากฏการณ์ที่ทรงพลังและกว้างขวางในโลกแห่งความคิดสร้างสรรค์

ทางผู้วิจัยจึงนำการปรับรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้อาชีพ (MODULE) และการเรียนรู้คู่ปฏิบัติการ (WORK BASED LEARNING) ภายใต้อุดมคติ “ลดเวลาเรียนทฤษฎีเพิ่มเวลาฝึกประสบการณ์” การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนทั้ง SOFT SKILL และ HARD SKILL โดยยึดหลัก “คุณธรรมนำทักษะอาชีพ” นำหลักการ SOFT POWER มาเป็นกลไกในการสื่อสารอาชีพศึกษาสู่สังคมขับเคลื่อนการต่อยอดสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (UP-SKILLING RE-SKILLING NEW SKILL) ด้วยระบบที่ยืดหยุ่นและหลากหลายจาก 5 นโยบายหลัก มาปรับใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งสอดคล้องตามพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542 กล่าวถึงเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในหมวด 9 โดยมี 7 มาตรา ซึ่งงานวิจัยได้สอดคล้อง มาตรา ๖๖ ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จากความสำคัญของการออกแบบกราฟิกดีไซน์อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ข้างต้นดังกล่าวผู้ศึกษาจึงต้องการศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิกดีไซน์อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ระหว่างการเรียนแบบปกติกับการเรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ(SBAC) ที่เรียนในรายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ปีการศึกษา 2566

ดังนั้นการศึกษาในครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัย

เทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) โดยผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวความคิด การตั้งสมมติฐาน และกลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ เนื่องจากต้องมีการเปรียบเทียบผลงานการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ระหว่างการเรียนแบบปกติ กับการเรียนตามหลักการจุดตัด 9 ช่อง ซึ่งเป็น การจัดวางองค์ประกอบของสื่อสร้างสรรค์ด้วยหลักการภาพ 3 ส่วน หรือจุดตัด 9 ช่อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดองค์ประกอบของสื่อสร้างสรรค์ให้มีความสวยงาม มีจุดสนใจที่ชัดเจน ดึงดูดความสนใจไปที่วัตถุประสงค์ให้เป็นจุดเด่นที่สุดของสื่อสร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติและกลมกลืน ขณะที่การจัดวางวัตถุหลักตั้งไว้ตรงกลางของเฟรม จะทำให้ภาพไม่มีความสมดุล

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิก สำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE)

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษามีผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง สูงกว่าวิธีสอนแบบปกติ
2. นักศึกษามีความพึงพอใจ ต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิก สำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE)

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **แคนวา (CANVA) / WWW.CANVA.COM** หมายถึง เว็บไซต์เพื่อการศึกษาที่ช่วยให้การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ง่ายขึ้น โดยใช้ออกแบบผลงานการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์

2. **กราฟิก ดีไซน์ อาร์ต (GRAPHIC DESIGN ART)** หมายถึง ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการใช้ภาพ ตัวอักษร และส่วนประกอบอื่น ๆ โยงรวมกันเพื่อสื่อความหมายบางอย่าง โดยใช้หลักการทางศิลปะและการออกแบบเพื่อสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นอารมณ์และการตอบสนองตามต้องการของผู้ชม ซึ่งประกอบไปด้วยเส้น (LINE), สี (COLOR), รูปทรง (SHAPE), พื้นที่ว่าง (SPACE) และตัวอักษร (TYPEFACE) ซึ่งในการวิจัยชั้นเรียนเป็นการออกแบบโปสเตอร์ (POSTER DESIGN) ซึ่งประกอบไปด้วย เส้น (LINE), สี (COLOR), รูปทรง (SHAPE), พื้นที่ว่าง (SPACE) และตัวอักษร (TYPEFACE) ซึ่งในการวิจัยชั้นเรียนเป็นการออกแบบโปสเตอร์ (POSTER DESIGN) โดยคำนึงถึง ความชัดเจน, ความน่าสนใจ และความกระตุ้น ร่วมด้วยกับกฎจุดตัด 9 ช่อง แหล่งอ้างอิง: <https://digimusketeers.co.th/blogs/graphic-design-art-คืออะไร-สำคัญอย่างไร>

3. **หลักการจุดตัด 9 ช่อง** หมายถึง กฎสามส่วน หรือ RULE OF THIRDS โดย JOHN THOMAS SMITH บิดาแห่งกฎสามส่วน เป็นการวางภาพให้โดดเด่นด้วย "จุดตัด 9 ช่อง" เน้นการวางตำแหน่งของภาพเป็น 3 ส่วน

4. **การประเมินผลทักษะ** หมายถึง การประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วย แคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) มี 4 ด้าน ประกอบด้วย

4.1 ความคิดริเริ่ม คือ ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น

4.2 ความคิดคล่องแคล่ว คือ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

4.3 ความคิดยืดหยุ่น คือ ประเภทหรือแบบของการคิดที่แบ่งออกเป็นหลากหลายแบบ และเกิดขึ้น

ทันที

4.4 ความคิดละเอียดละออ คือ รายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน

5. **รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล** หมายถึง รายวิชาในหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 1 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ที่มีเนื้อหาเรื่องศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ ภาพกราฟิก หลักการของภาพกราฟิก ประเภทและคุณลักษณะของภาพกราฟิก วิธีและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบ หลักสำคัญในการออกแบบ รูปแบบของ INFOGRAPHIC การใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกอย่างสร้างสรรค์เพื่อผลิตสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับงานธุรกิจ

## แนวคิดและทฤษฎี

### แนวคิด หลักการสามส่วน หรือ RULE OF THIRDS

หลักการสามส่วนนั้นช่วยทำให้เส้นต่าง ๆ ในภาพ ทำให้การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานภาพกราฟิกสวยหรือดูดีขึ้น แต่จะเน้นการวางตำแหน่งของภาพเป็น 3 ส่วน เช่น ซึ่งอาจจะวางตำแหน่งท้องฟ้า ในอัตราส่วน 1 หรือ 2 ส่วนก็ได้ ส่วนภูเขาจะแบ่งรองลงมาเป็น 1 หรือ 2 ส่วน หรือใน 1 ภาพ แบ่งภาพออกเป็น 3 ส่วนจะแบ่งท้องฟ้า 1 ส่วน พื้น 2 ส่วน หรือแบ่งท้องฟ้า 2 ส่วน พื้น 1 ส่วนก็ได้ และด้วยความที่มีการแบ่งเส้นต่างๆ แล้ว

จะสังเกตเห็นเส้นที่ชนกันที่จุดกลางภาพตรงนั้นจะเรียกว่า “จุดตัด 9 ช่อง” ซึ่งถ้าหากนำเอาวัตถุที่น่าสนใจไปวางไว้ตรงจุดตัด และยังวางตำแหน่งสัดส่วนภาพเป็น 3 ส่วน จะทำให้ภาพสวยงาม และน่าสนใจ (Mai et al, 2011)

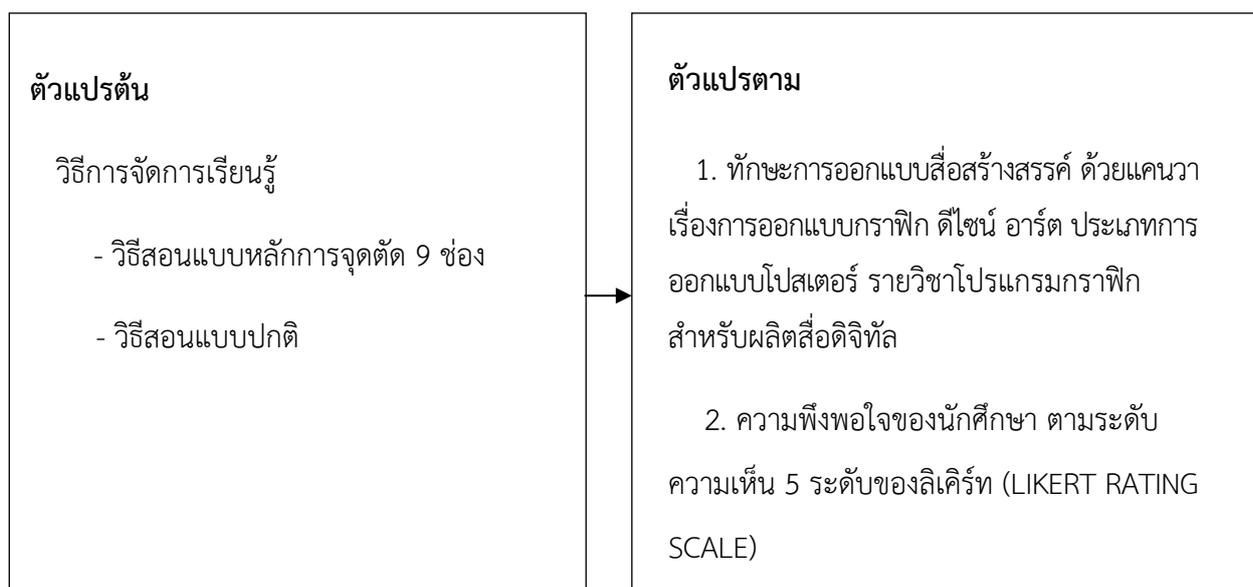
### ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) เป็นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถของมนุษย์ในการแก้ปัญหา และสนองความต้องการอย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างสิ่งของเครื่องใช้ วิธีการ หรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิตและกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ ตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานตัวชี้วัด ด้านความคิดสร้างสรรค์ (CREATIVE THINKING) ไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยลักษณะการคิดอย่างสร้างสรรค์ มี 4 ลักษณะ ประกอบด้วย 1) ความคิดริเริ่ม (ORIGINALITY) 2) ความคล่องตัวในการคิด (FLUENCY) 3) ความยืดหยุ่นในการคิด (FLEXIBILITY) และ 4) ความคิดละเอียดลออ (ELABORATION) (กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี, 2567)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักการออกแบบโปสเตอร์สร้างสรรค์เพื่อการสื่อสารที่ได้จากกรณีศึกษาที่ประสบผลสำเร็จในการประกวดระดับนานาชาติ เป็นการศึกษาผลงานโปสเตอร์ที่ได้รับรางวัลจากการประกวดในระดับสากล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาหลักการการออกแบบโปสเตอร์สร้างสรรค์ที่มีคุณภาพได้มาตรฐานสากลนำมาพัฒนา นักศึกษา ให้มีศักยภาพด้านการออกแบบที่สูงขึ้น เพราะโปสเตอร์ที่ดีต้องดึงดูดความสนใจและสื่อสารกับผู้ชมได้ในเวลาอันสั้น จึงเป็นการยากที่นักศึกษาจะออกแบบโปสเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพดี (เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต, 2562)

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



## สมมติฐานการวิจัย

1. ผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง สูงกว่าวิธีสอนแบบปกติ
2. ความพึงพอใจของนักศึกษา ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) อยู่ในระดับมาก

## ระเบียบวิธีการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. **ประชากร:** คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) ที่เรียนในรายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล จำนวน 6 ห้อง จำนวนนักศึกษา 112 คน

2. **กลุ่มตัวอย่าง:** นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ห้อง 8 จำนวน 15 คน และห้อง 9 จำนวน 19 คน รวมจำนวน 34 คน โดยได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบสุ่มกลุ่ม (Cluster Sampling)

### เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

1. แบบประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD)

2. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE)

### การรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ให้คำอธิบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) โดยใช้เวลา 10 นาที ในสัปดาห์ที่ 2

2. ผู้วิจัยจัดการเรียนการสอนเนื้อหาหน่วยที่ 2 เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ ในสัปดาห์ที่ 2 ในรูปแบบ Presentation ผ่านเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com)

3. ผู้วิจัยให้นักศึกษาห้อง 8 จัดแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม (กลุ่มที่ 1-5) ซึ่งเป็นห้องที่เรียนแบบปกติ และนักศึกษา ห้อง 9 จัดแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม (กลุ่มที่ 6-10) ซึ่งเป็นห้องเรียนที่เรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง ในสัปดาห์ที่ 2

4. ผู้วิจัยให้โจทย์ และให้แต่ละกลุ่มดำเนินการจัดทำผลงานการออกแบบโปสเตอร์ในหัวข้อ “สดชื่นถึงใจ ้วยไหนก็เลิฟ” โดยใช้ผลิตภัณฑ์ สิงห์ เลมอนโซดา ภายใต้เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์

โดยกลุ่มที่ 1-5 เรียนแบบปกติ จัดทำผลงานคาบที่ 2 และกลุ่มที่ 6-10 เรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง จัดทำผลงานคาบที่ 4 โดยใช้เวลาดำเนินการจัดทำผลงาน 60 นาที ในสัปดาห์ที่ 3 ผ่านเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com)

5. ผู้วิจัยให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน ผ่านเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com) โดยกลุ่มที่ 1-5 เรียนแบบปกติ นำเสนอคาบที่ 1 และกลุ่มที่ 6-10 เรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง นำเสนอคาบที่ 3 โดยใช้เวลาในการนำเสนอผลงาน กลุ่มละไม่เกิน 3 นาที ในสัปดาห์ที่ 4 หน้าชั้นเรียน

6. ผู้วิจัยรวบรวมผลการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิก สำหรับผลิตสื่อดิจิทัล แบบการเรียนปกติ กับเรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง ทั้ง 10 กลุ่ม ในสัปดาห์ที่ 4

7. ผู้วิจัยจัดให้นักศึกษาทำการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ตามระดับความเห็น 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) ท้ายคาบเรียน ในสัปดาห์ที่ 4 ผ่านแพลตฟอร์ม GOOGLE FORMS

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent

## ผลการวิจัย

1. จากสมมติฐานข้อที่ 1 ผลการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) แบบการเรียน ด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง สูงกว่าการเรียนแบบปกติ

ตารางที่ 1 ผลการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ กลุ่มที่ 1-5 แบบเรียนปกติ

กลุ่มที่	ริเริ่ม (5 คะแนน)	คล่องแคล่ว (5 คะแนน)	ยืดหยุ่น (5 คะแนน)	ละเอียดลออ (5 คะแนน)	คะแนน (20 คะแนน)	ค่าเฉลี่ย (คะแนน* 5)/20	ร้อยละ (ค่าเฉลี่ย* 100)/5
1	3	5	4	2	14	3.50	70.00
2	2	3	3	3	11	2.75	55.00
3	4	3	2	4	13	3.25	65.00
4	3	2	3	5	13	3.25	65.00
5	2	3	5	4	14	3.25	70.00
ค่าเฉลี่ย					13	3.25	65.00

โดยผู้วิจัยทำการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ กลุ่มที่ 1-5 แบบเรียนปกติ พบว่ามีค่าคะแนนเฉลี่ย 13 คะแนน มีค่าเฉลี่ย 3.25 คิดเป็นร้อยละ 65.00

ตารางที่ 2 ค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent

ทักษะการออกแบบฯ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
แบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง	5	20	11.60	1.22	5.71*	0.000
แบบปกติ	5	20	13.00	1.14		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $\alpha = .05$ ,  $df = 20$ ,  $t = 5.71$ )

จากตารางที่ 2 ค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent ระหว่างผลการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ กลุ่มที่ 1-5 แบบเรียนปกติ พบค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent มีค่า  $t = 5.71$  และค่า  $sig = 0.000$

ตารางที่ 3 ผลการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ กลุ่มที่ 6-10 แบบเรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง

กลุ่มที่	ริเริ่ม (5 คะแนน)	คล่องแคล่ว (5 คะแนน)	ยืดหยุ่น (5 คะแนน)	ละเอียดลออ (5 คะแนน)	คะแนน (20 คะแนน)	ค่าเฉลี่ย (คะแนน*5) /20	ร้อยละ (ค่าเฉลี่ย* 100) /5
6	4	4	5	4	17	4.00	80.00
7	5	4	4	4	17	4.25	85.00
8	5	5	4	5	19	4.50	90.00
9	4	5	4	5	18	4.50	90.00
10	5	4	5	4	18	4.25	85.00
ค่าเฉลี่ย					17.80	4.45	89.00

โดยผู้วิจัยทำการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ กลุ่มที่ 6-10 แบบเรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง พบว่ามีค่าคะแนนเฉลี่ย 17.80 คะแนน มีค่าเฉลี่ย 4.45 คิดเป็นร้อยละ 89.00

ตารางที่ 4 ค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent

ทักษะการออกแบบฯ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
แบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง	5	20	12.80	0.83	9.12*	0.000
แบบปกติ	5	20	17.80	1.92		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $\alpha = .05$ ,  $df = 20$ ,  $t = 9.12$ )

จากตารางที่ 4 ค่าความแตกต่าง T-test แบบ Dependent ระหว่างผลการเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง กับวิธีสอนแบบปกติ พบค่าความแตกต่าง t-test แบบ Dependent มีค่า  $t = 9.12$  และค่า  $sig = 0.000$

จึงแสดงให้เห็นได้ว่าผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง สูงกว่าวิธีสอนแบบปกติ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2. จากสมมติฐานข้อที่ 2** ระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ท (LIKERT RATING SCALE) อยู่ในระดับมาก

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ท (LIKERT RATING SCALE) โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความแตกต่าง t-test แบบ Dependent ดังนี้

**ตารางที่ 3** ผลการวิเคราะห์ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต	4.79	0.48	มากที่สุด
2. นักศึกษาเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต	4.91	0.29	มากที่สุด
3. การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับนักศึกษา	4.91	0.38	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้ปัจจุบัน	4.68	0.59	มากที่สุด
5. การจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสอิสระในการออกแบบผลงาน	4.88	0.33	มากที่สุด
6. การจัดการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้	4.74	0.57	มากที่สุด
7. การจัดการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
8. การจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเข้าใจได้โดยง่าย	4.62	0.70	มากที่สุด
9. นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ และแก้ปัญหาจากโจทย์ได้ถูกต้อง	4.65	0.73	มากที่สุด
10. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม	4.88	0.33	มากที่สุด
รวม	4.81	0.22	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะ การออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชา โปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) ในรายวิชา โปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล พบว่ารายการประเมินความพึงพอใจที่นักศึกษามีความพึงพอใจสูงสุด คือ รายการประเมินข้อที่ 7. การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยที่ 5.00 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือรายการประเมินข้อที่ 2. นักศึกษาเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านกรออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต และรายการประเมินข้อ 3. การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยที่ 4.91 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ส่วนรายการประเมินน้อยที่สุดคือรายการประเมินที่ 8 การจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเข้าใจได้โดยง่าย ค่าเฉลี่ยที่ 4.62 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยระดับความพึงพอใจในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยที่ 4.81 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

### สรุปผลอภิปรายข้อเสนอแนะ

#### สรุป

1. การเปรียบเทียบทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง กับวิธีสอนแบบปกติ พบว่าผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบหลักการจุดตัด 9 ช่อง สูงกว่าวิธีสอนแบบปกติ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดไว้

2. การศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) โดยมีระดับความพึงพอใจในภาพรวม ค่าเฉลี่ยที่ 4.81 ระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ได้กำหนดไว้

#### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) ปีการศึกษา 2566 สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 1** การศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ระหว่างการเรียนแบบปกติ กับการเรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC) ซึ่งผลการประเมินผลงานแบบการเรียนด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง สูงกว่าการเรียนแบบปกติ จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ว่า การจัดการ

เรียนรู้โดยที่ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสอิสระในการออกแบบผลงาน เปิดโอกาสให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติมากขึ้น ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม ให้นักศึกษานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาตามขอบเขตที่กำหนด และให้นักศึกษาทำการฝึกปฏิบัติออกแบบผลงานฯ ผ่านเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com) เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าใจการออกแบบโปสเตอร์ ตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ด้วยทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรภรณ์ แสนนา (2565) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มโรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาราชมนตรีวิทยาลัย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผลการวิจัยพบว่า แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยข้อคำถาม 8 ข้อ ใช้วัดครอบคลุม 3 ด้าน คือ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และจินตนาการทางวิทยาศาสตร์ มีระยะเวลาในการทำแบบวัดที่เหมาะสม ที่ข้อละ 7 นาที ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฯ ด้านความตรงเชิงเนื้อหา มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.60 - 0.80 ค่าความยากง่าย (P) ตั้งแต่ 0.387 ถึง 0.677 อำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.208 ถึง 0.448 และค่าความเชื่อมั่น ( $\alpha$ ) แบ่งออกเป็น ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และด้านจินตนาการทางวิทยาศาสตร์ เท่ากับ 0.747 , 0.704 และ 0.786 ตามลำดับ

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 2** ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิก สำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ตามระดับความเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (LIKERT RATING SCALE) โดยพบว่ารายการประเมินความพึงพอใจที่นักศึกษามีความพึงพอใจสูงสุด คือรายการประเมินข้อที่ 7. การจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาลงมือปฏิบัติมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยที่ 5.00 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือรายการประเมินข้อที่ 2. นักศึกษาเกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต และรายการประเมิน ข้อ 3. การจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับนักศึกษามีค่าเฉลี่ยที่ 4.91 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) ซึ่งผู้วิจัยจัดให้มีการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับนักศึกษามีความสอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้ปัจจุบัน มีลำดับขั้นตอนเข้าใจได้โดยง่าย สามารถคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาจากโจทย์ได้ถูกต้อง ทำให้ผลการวิเคราะห์ผลการประเมินระดับความพึงพอใจในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยที่ 4.81 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวรรณ จัยทอง (2562) ที่ได้ศึกษา เรื่องความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงผลิตภาพรายวิชาหลักการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการประเมิน ความเหมาะสม ของแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ ซึ่งประกอบด้วย 4 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 อาจารย์ผู้สอน นำผลการวิจัยมาใช้ในการสอน กิจกรรมที่ 2 นักศึกษาศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนรู้ กิจกรรมที่ 3 อาจารย์ผู้สอนใช้กระบวนการวิจัยในการสอน และกิจกรรมที่ 4 นักศึกษาทำวิจัยโดยออกไปสอนจริง ในสถานศึกษา

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

1.1 อาจารย์ผู้สอนควรนำองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (GUILFORD) มาใช้เป็นเกณฑ์ร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในด้านการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เนื่องจากสามารถพัฒนาผู้เรียนได้มากขึ้นตามเกณฑ์

1.2 ผลงานที่ได้จากผลการประเมินผลงานการพัฒนาทักษะการออกแบบ สื่อสร้างสรรค์ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล แบบการเรียนรู้ด้วยหลักการจุดตัด 9 ช่อง สามารถนำมาต่อยอดในด้านการแข่งขัน เพื่อให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์สู่พันธกิจของวิทยาลัยได้

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ด้วยแคนวา เรื่องการออกแบบกราฟิก ดีไซน์ อาร์ต ประเภทการออกแบบโปสเตอร์ รายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ซึ่งยังไม่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของรายวิชาโปรแกรมกราฟิกสำหรับผลิตสื่อดิจิทัล ดังนั้นผู้วิจัยจึงเสนอว่าควรใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PROJECT-BASED LEARNING) เข้ามาร่วมในการจัดการเรียนรู้ เพื่อหลังจากที่นักศึกษาได้เรียนรายวิชานี้แล้วจะมีผลงานเป็นโครงงานจากประสบการณ์ตรงที่ได้เชื่อมโยงประสบการณ์จากชีวิตจริงสู่การเรียนรู้ ร่วมกับสถานประกอบการ ในหลักสูตรทวิภาคี

2.2 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21

## เอกสารอ้างอิง

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี. (2567). ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต. (2562). หลักการออกแบบโปสเตอร์สร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร: กรณีศึกษาที่ประสบ

ผลสำเร็จ ในการประกวดระดับนานาชาติ. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 23(1), 86-99.

วัชรภรณ์ แสนนา. (2565). การพัฒนาแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มโรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาราชวิทยาลัย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.

[วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุวรรณ จ้อยทอง. (2562). ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ

รายวิชาหลักการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรม

ราชูปถัมภ์. *วารสารวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 9(1), 31-46.

blockdit.com (ออนไลน์). แนวคิด กฎสามส่วน หรือ RULE OF THIRDS.

แหล่งที่มา : <https://www.blockdit.com/posts/5e3848cc841a6208ceec0e1cdigimusketeers.co.th>(ออนไลน์). Graphic design art.

Mai, L., Le, H., Niu, Y., & Liu, F. (2011). Rule of thirds detection from photograph. In *IEEE international symposium on multimedia*, Dana Point, CA, USA, (pp. 91-96). {mtlong, hoanl, yuzhen, fliu}@cs.pdx.edu