

Liu Jie. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการออกแบบกราฟฟิกของนักศึกษาชั้นปีที่ 2 Suzhou Art and Design Technology Institute. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.รฐาปนา จ้อยเจริญ รศ.ดร.สุวรรณา จ้อยทอง

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบกราฟฟิกของนักศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 2) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 25 คน จาก 1 ห้องเรียน ใน Suzhou Art and Design Technology Institute ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โครงงานเป็นฐาน จำนวน 5 แผน ในหัวข้อกราฟฟิก สี และตัวอักษร โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง .60-1.00 2) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบกราฟฟิก ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .70 และ 3) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .70 สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติการทดสอบสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่อิสระต่อกันและกลุ่มตัวอย่างเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน นักศึกษามีความสามารถในการออกแบบกราฟฟิกสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($M = 82.24$ จากคะแนนเต็ม 100, $SD = 7.82$, $t = 7.80$, $p = .001$) และ 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน อยู่ในระดับดี ($M = 4.25$, $SD = .80$)

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานช่วยกระตุ้นให้นักศึกษานำความรู้และทักษะด้านการออกแบบกราฟฟิกที่ได้รับจากในชั้นเรียนมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงงานซึ่งนักศึกษาสามารถแสดงออกถึงความคิด จินตนาการ และความริเริ่มสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ การจัดการเรียนรู้เช่นนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการออกแบบกราฟฟิกของนักศึกษาพัฒนาให้ดีขึ้น

คำสำคัญ : การใช้โครงงานเป็นฐาน ความสามารถในการออกแบบกราฟฟิก ความพึงพอใจของนักศึกษา

GRAD VRU

Liu Jie. (2023). Effect of Project-Based Learning on Graphic Design Ability of Second-Year Students of Suzhou Art and Design Technology Institute. Master of Education (Curriculum and instruction). Advisors: Asst. Prof. Dr. Thapana Choicharoen, Assoc. Prof. Dr. Suwana Juithong

ABSTRACT

This quasi-experimental research aimed to 1) compare students' graphic design ability after learning through project-based learning with the criterion set at 70 percent of the full marks and 2) assess students' satisfaction with project-based learning. The sample of this study was a class of 25 first-year students of Suzhou Art and Design Technology Institute, the People's Republic of China. They were derived from cluster random sampling method. The research instruments were 1) five lesson plans using project-based learning on the topics of graphics, color, and text, with an item-objective congruence index ranged between .60 - 1.00; 2) graphic design ability evaluation form with a reliability index of .70; and 3) student satisfaction questionnaire with a reliability index of .70. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, t-test for dependent samples and t-test for one sample.

The results demonstrated that 1) after learning through project-based learning, the student's graphic design ability was higher than the 70% criterion at a significance level of .05 ($M = 82.24$ out of 100, $SD = 7.82$, $t = 7.80$, $p = .001$); and 2) the students were satisfied with project-based learning at a high level ($M = 4.25$, $SD = .80$).

The knowledge gained from this research is that project-based learning can encourage students to apply knowledge and skills on graphic design they have developed in classes to the completion of the project work, by which they can freely express their ideas, imagination, and creativity. This learning environment can greatly enhance students' ability in graphic design.

Keywords: Project-Based Learning, Graphic Design Ability, Student Satisfaction

GRAD VRU