



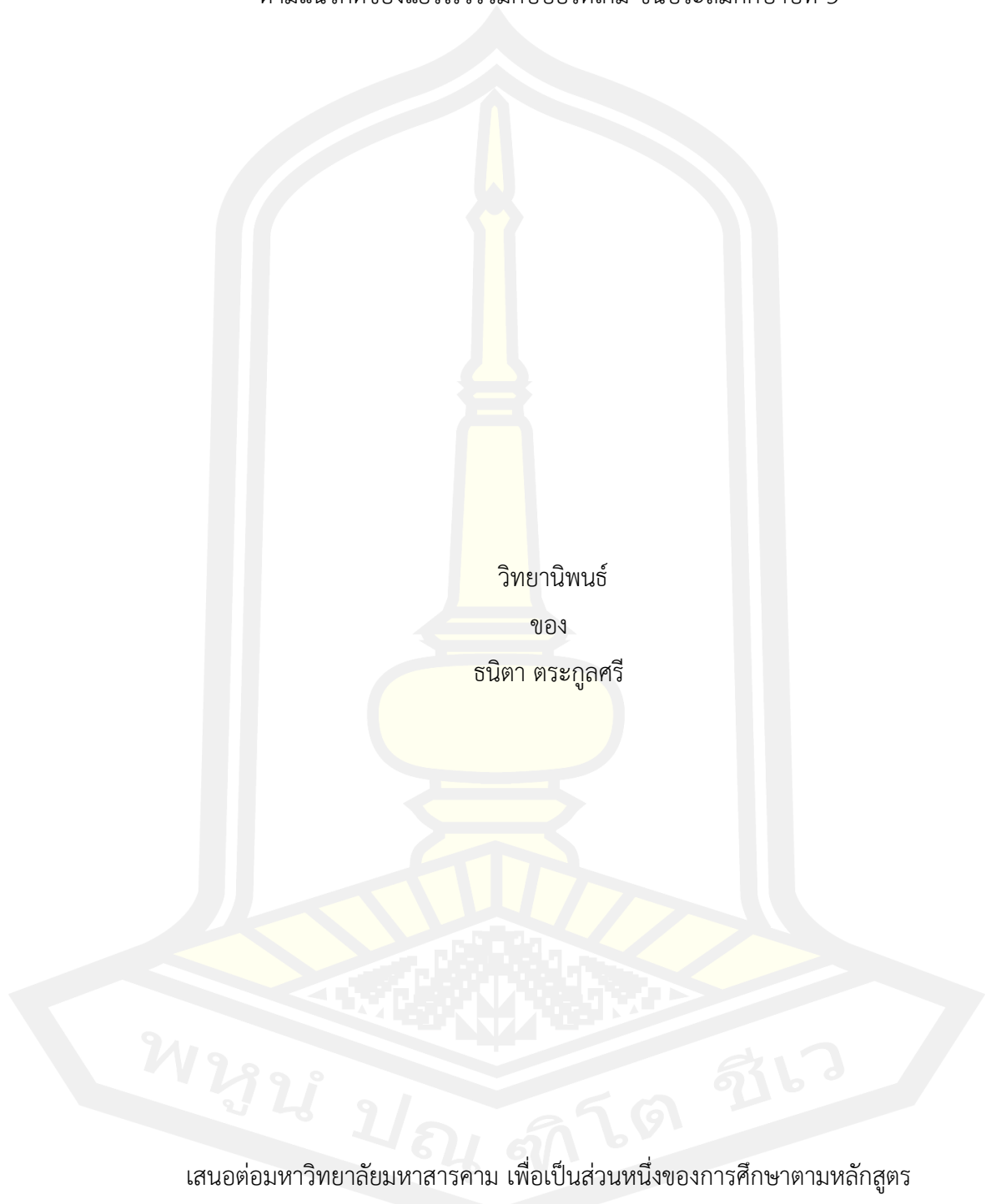
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติในทฤษฎีและภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิทยานิพนธ์
ของ
ธนิดา ตระกูลศรี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
กุมภาพันธ์ 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติในทฤษฎีศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิดของแฮร์ริ่งร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



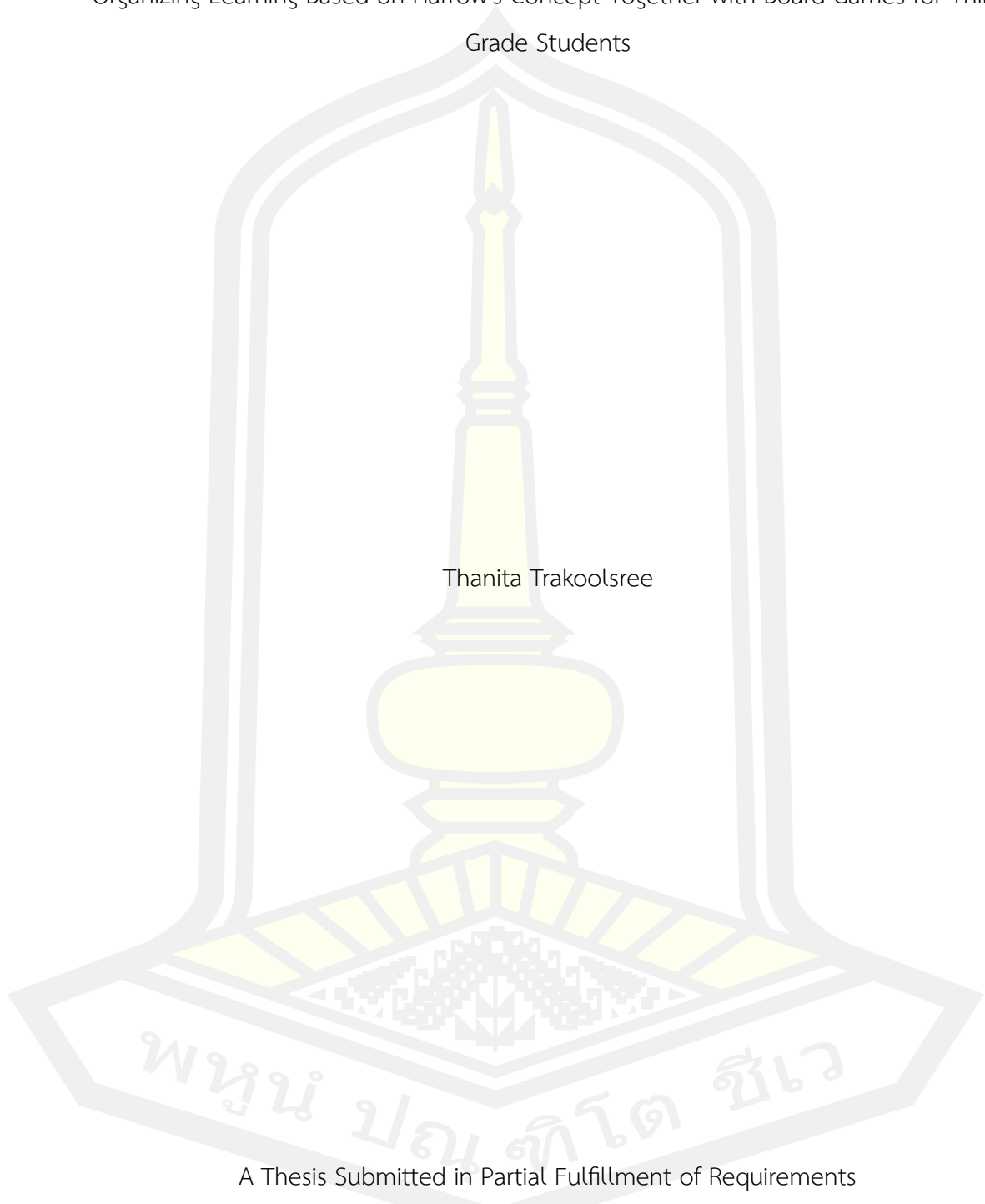
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

กุมภาพันธ์ 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of Learning Achievement and Practical Skills in Dancing by
Organizing Learning Based on Harrow's Concept Together with Board Games for Third
Grade Students

Thanita Trakoolsree



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

February 2023

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวธนิตา ตระกูลศรี
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รศ. ดร. มนตรี วงษ์สะพาน)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. สาคร อัมจักร)

กรรมการ

(ผศ. ดร. ธนดล ภูสีฤทธิ)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. สมทรง สิทธิ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแหง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		
ผู้วิจัย	ธนิตา ตระกูลศรี		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาคร อัจฉกร		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีความมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อ 1) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) พัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) ศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 4) เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี อำเภอยางตลาด จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครราชสีมา เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 รวมทั้งหมด 18 คน โดยเลือกแบบเจาะจง รูปแบบการวิจัยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งมีวงจรปฏิบัติการวิจัย 3 วงจร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.96 2) แบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกม เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 23 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 4.77 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 4) แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่าตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 42 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 5) แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 6 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 6) แบบประเมินพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.97 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

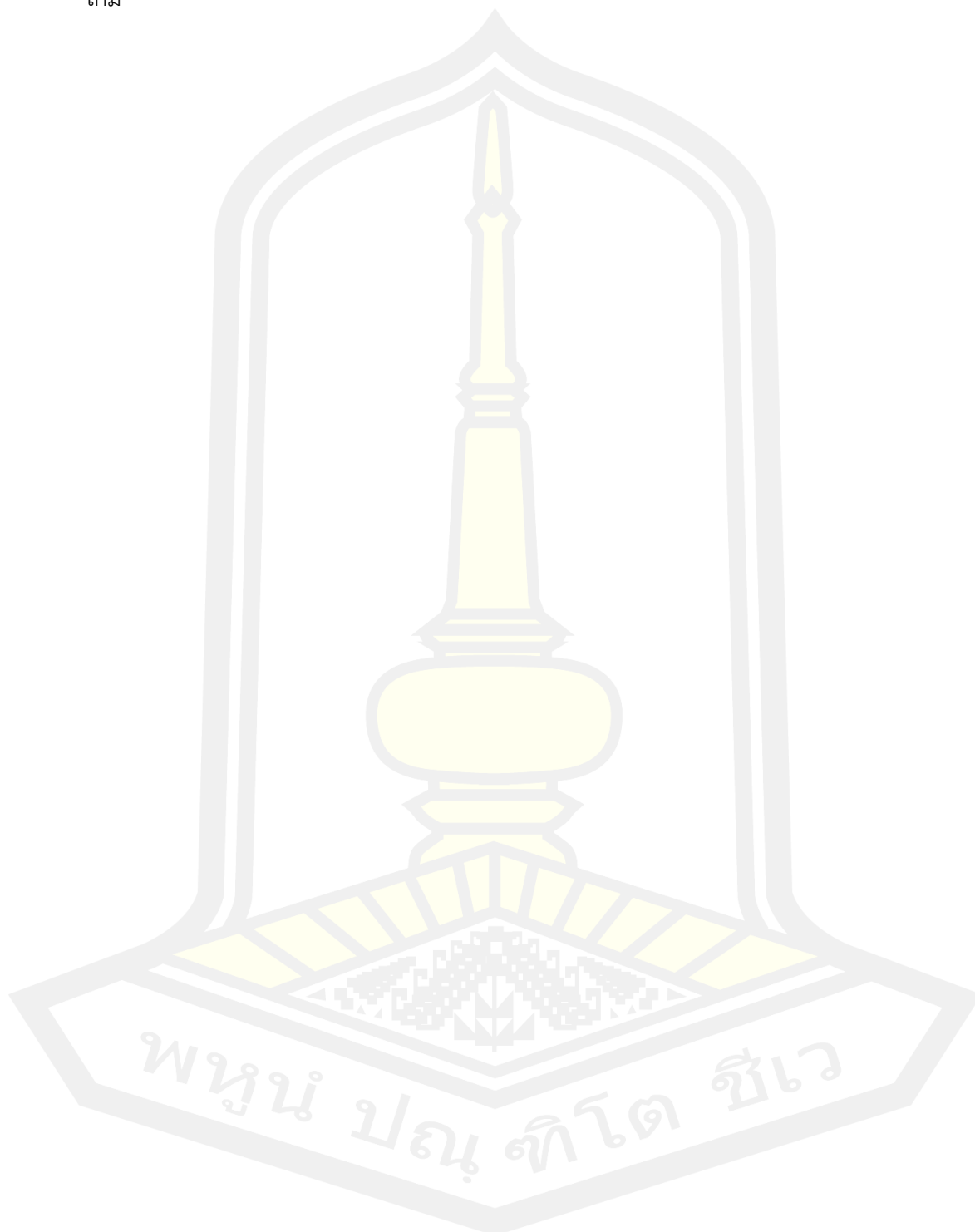
1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สารระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สารระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.94 คิดเป็นร้อยละ 49.72 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สารระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สารระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 16.39 คิดเป็นร้อยละ 81.94 เมื่อนำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าสูงขึ้นร้อยละ 32.22

2) ความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่าการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 19.83 คิดเป็น ร้อยละ 44.07 ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า การปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.56 คิดเป็นร้อยละ 58.47 และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า การปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 34.17 คิดเป็นร้อยละ 87.61

3) พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 8.22 คิดเป็นร้อยละ 45.68 อยู่ในระดับดี ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 12.50 คิดเป็นร้อยละ 69.44 อยู่ในระดับดีมาก และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 15.11 คิดเป็นร้อยละ 83.95 อยู่ในระดับดีมาก

4) เจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.5 คิดเป็นร้อยละ 51.30 อยู่ในระดับปานกลาง ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.86 คิดเป็นร้อยละ 62.04 อยู่ในระดับปานกลาง และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.39 คิดเป็นร้อยละ 83.61 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ทักษะปฏิบัติ, พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้, การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์, บอร์ด
เกม



TITLE	The Development of Learning Achievement and Practical Skills in Dancing by Organizing Learning Based on Harrow's Concept Together with Board Games for Third Grade Students		
AUTHOR	Thanita Trakoolsree		
ADVISORS	Assistant Professor Sakorn Atthajakara , Ed.D		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2023

ABSTRACT

This research is action research. The purpose of this research are 1) To develop academic achievement in art subjects with Harrow's concept of learning management together with board games for third grade students 2) To improve dancing skill and body language by organizing learning based on Harrow's concept with board games for third grade students 3) To study the learning behavior by organizing learning based on Harrow's concept with board games for third grade students 4) To study the attitude towards learning dramatic arts of third grade students studying with Harrow's concept of learning management together with board games. The target group used in this research are the third grade elementary school students in Ban Hua-orthamuang Samakkee school, Huay Talaeng, Nakhonratchasima province. Under the Office of Nakhon Ratchasima Primary Education Service Area 2. Semester 1, Academic Year 2022, a total of 18 students by specific selection. The research model uses action research. There are 3 research cycles. Tools used in research are: 1) Lesson plans based on Harrow's concept combined with board games, 1 unit of learning, 8 units, 1 hour each, totaling 8 hours. The suitable at the highest level with an average of 4.96. 2) Board game quality assessment questionnaire on dancing and body language that the researcher created a total of 23 items with a consistency index of 4.77, being appropriate at the highest level. 3) The learning achievement test created by the researcher is a multiple-

choice type with 3 options, 20 items, with a concordance index of 1.00. 4) The ability of dancing assessment form according to Harrow's concept together with board games. The researcher created 42 items with a consistency index equal to 1.00. 5) Learning behavior assessment form, the researcher created 6 items with a consistency index equal to 1.00. 6) The behavioral assessment form expresses the attitude toward learning the dramatic arts created by the researcher for 10 items with a concordance index of 0.97. The statistics used to analyze the data were mean, percentage and standard deviation.

The research findings were as follows

1) Art learning achievement, dancing content of third grade students before learning management by using Harrow's learning management concept with board games in the first cycle of practice, it was found that learning achievement in art, the subject matter of dancing of third grade students had an average score of 9.94, representing 49.72%. Art Achievement, the subject of dancing of third grade students after learning management by using Harrow's concept learning management with board games. In the third practice cycle, it was found that the achievement scores of dancing the students had an average score of 16.39, representing 81.94%. when taking the percentage of the average score obtained comparison of academic achievements before and after studying. It was found that it was 32.22 percent higher.

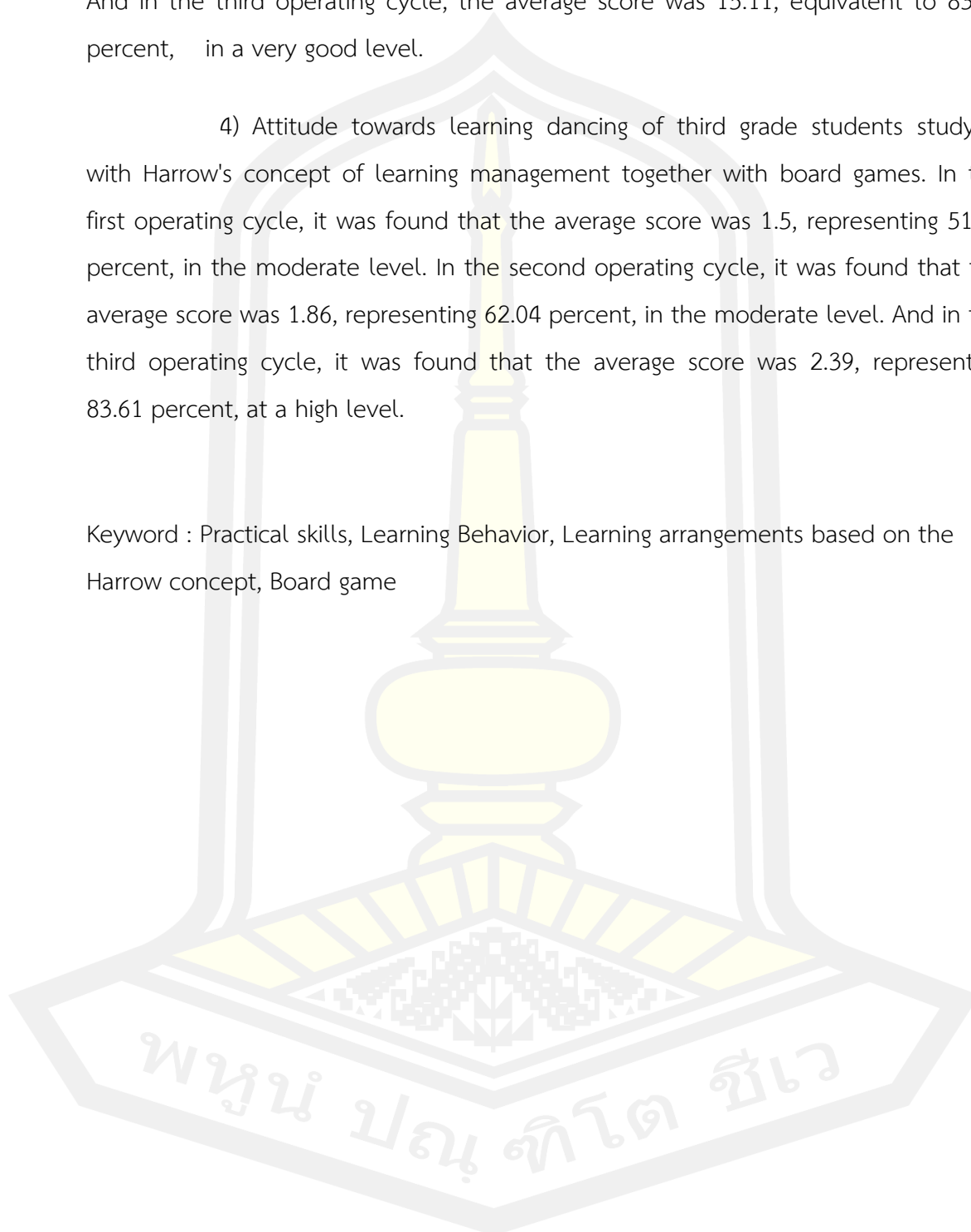
2) In the first cycle, it was found that the practice of dance skills and body language, the average score was 19.83, representing 44.07 percent. The average score was 24.56, representing 58.47 percent. In the third cycle, it was found that the practice of dance skills and body language, the average score was 34.17, representing 87.61 percent.

3) Learning behavior by organizing learning based on Harrow's concept with board games for third grade students in the first cycle of operation, the average score was 8.22, representing 45.68 percent, in a good level. In the second operating

cycle, the average score was 12.50, representing 69.44 percent, in a very good level. And in the third operating cycle, the average score was 15.11, equivalent to 83.95 percent, in a very good level.

4) Attitude towards learning dancing of third grade students studying with Harrow's concept of learning management together with board games. In the first operating cycle, it was found that the average score was 1.5, representing 51.30 percent, in the moderate level. In the second operating cycle, it was found that the average score was 1.86, representing 62.04 percent, in the moderate level. And in the third operating cycle, it was found that the average score was 2.39, representing 83.61 percent, at a high level.

Keyword : Practical skills, Learning Behavior, Learning arrangements based on the Harrow concept, Board game



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร อัจฉกร อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษา ตลอดจนดูแลอย่างใกล้ชิดจนวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี วงษ์สะพาน ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนดล ภูสีฤทธิ์ กรรมการสอบ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมทรง สิทธิ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นางนิชกานต์ สมบัติชัย ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนมะค่าวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนาฏศิลป์ นางสาวสุนันทา ล้อมกลาง ครูชำนาญการ หัวหน้าฝ่ายหลักสูตรประถมศึกษา โรงเรียนนาหลวง จังหวัดกรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อการจัดการเรียนรู้ และนางสาววิภาวดี ปัจจโยก ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยฐานะผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหล่งประดู่ จังหวัดนครราชสีมา ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผลที่ช่วยตรวจเครื่องมือการวิจัยและให้ข้อเสนอแนะทำให้เครื่องมือวิจัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี ที่อำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยจนสำเร็จตามวัตถุประสงค์ และขอบคุณนักเรียนโรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี ที่ได้ให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

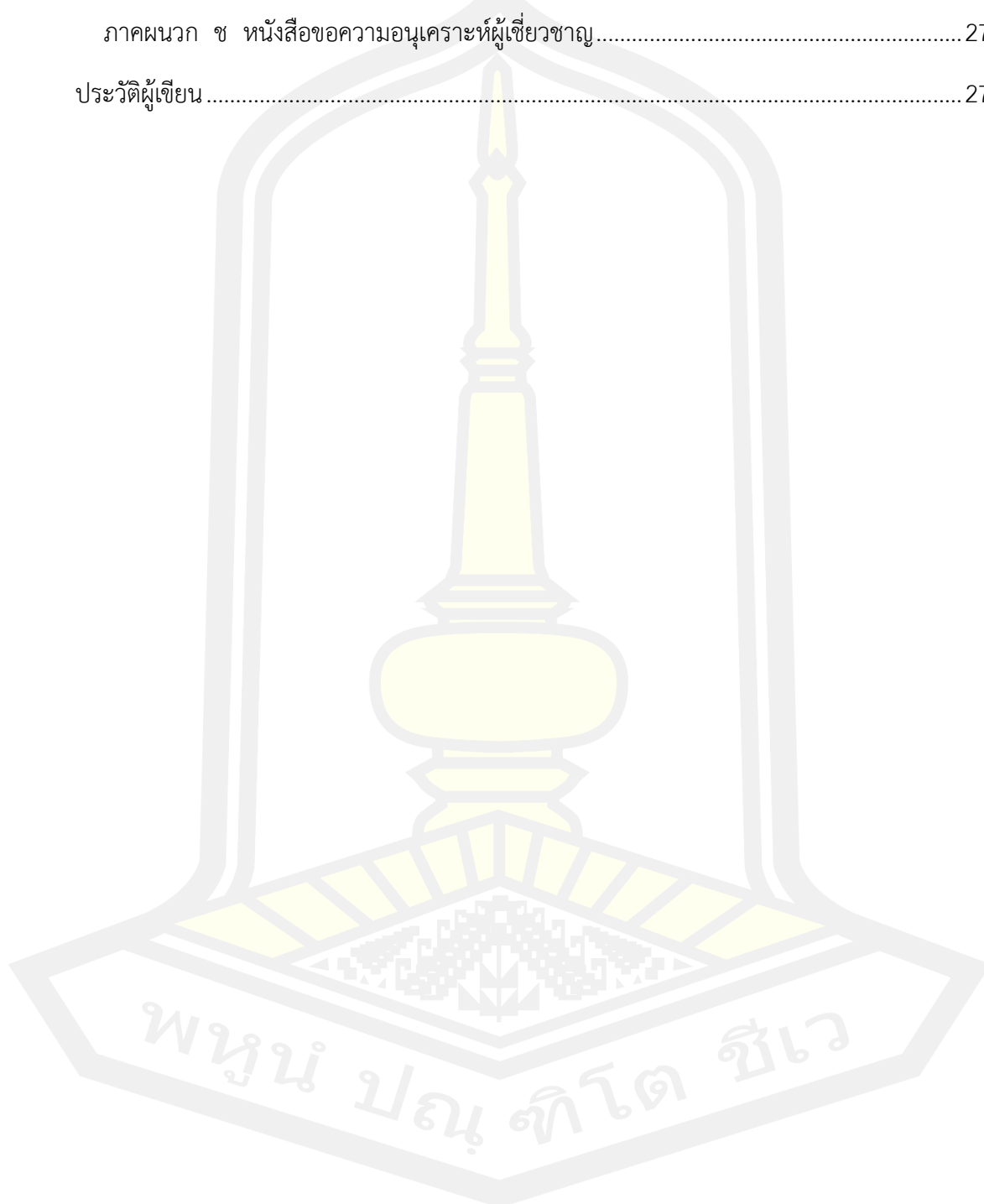
ผู้วิจัยขอขอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา บุรพจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จของการวิจัยในครั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ช
กิตติกรรมประกาศ.....	ญ
สารบัญ.....	ฎ
สารบัญตาราง.....	จ
สารบัญภาพประกอบ.....	ด
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ภูมิหลัง.....	1
2. ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
3. ความสำคัญของการวิจัย.....	6
4. ขอบเขตของการวิจัย.....	7
5. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	11
2. นาฏยศัพท์และภาษาท่า.....	17
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์.....	26
4. บอร์ดเกม (Board Game).....	29
5. การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research).....	44
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	57
7. ทักษะปฏิบัติ.....	66
8. ใฝ่เรียนรู้.....	76

9. เจตคติ.....	85
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	91
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	99
1. กลุ่มเป้าหมาย	99
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	99
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	100
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	114
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	119
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	120
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	122
1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	122
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	122
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	126
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	161
1. ความมุ่งหมายของการวิจัย	161
2. สรุปผล	161
3. อภิปรายผล	162
4. ข้อเสนอแนะ	166
บรรณานุกรม.....	167
ภาคผนวก.....	174
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้.....	175
ภาคผนวก ข แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	194
ภาคผนวก ค แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่า.....	207
ภาคผนวก ง แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้.....	230

ภาคผนวก จ แบบประเมินพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติต่อวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์	233
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ.....	235
ภาคผนวก ช หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ.....	272
ประวัติผู้เขียน.....	276



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.1 ตัวชีวิต สารและการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	16
ตาราง 2	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 ตัวชีวิต สารและการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	17
ตาราง 3	โครงสร้างรายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565	100
ตาราง 4	วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์	101
ตาราง 5	วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า.....	110
ตาราง 6	วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า.....	116
ตาราง 7	ปฏิทินการจัดการเรียนรู้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะฯ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565.....	117
ตาราง 8	ผลการทดสอบก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม.....	129
ตาราง 9	คะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ที่แยกเป็นแต่ละท่าของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ได้จากแบบประเมินความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1	131
ตาราง 10	ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1	133
ตาราง 11	ผลการศึกษาเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1	134
ตาราง 12	ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 1	136
ตาราง 13	คะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ที่แยกเป็นแต่ละท่าของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ได้จากแบบประเมินความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าในวงจรปฏิบัติการที่ 2	141
ตาราง 14	ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมในวงจรปฏิบัติการที่ 2.....	143

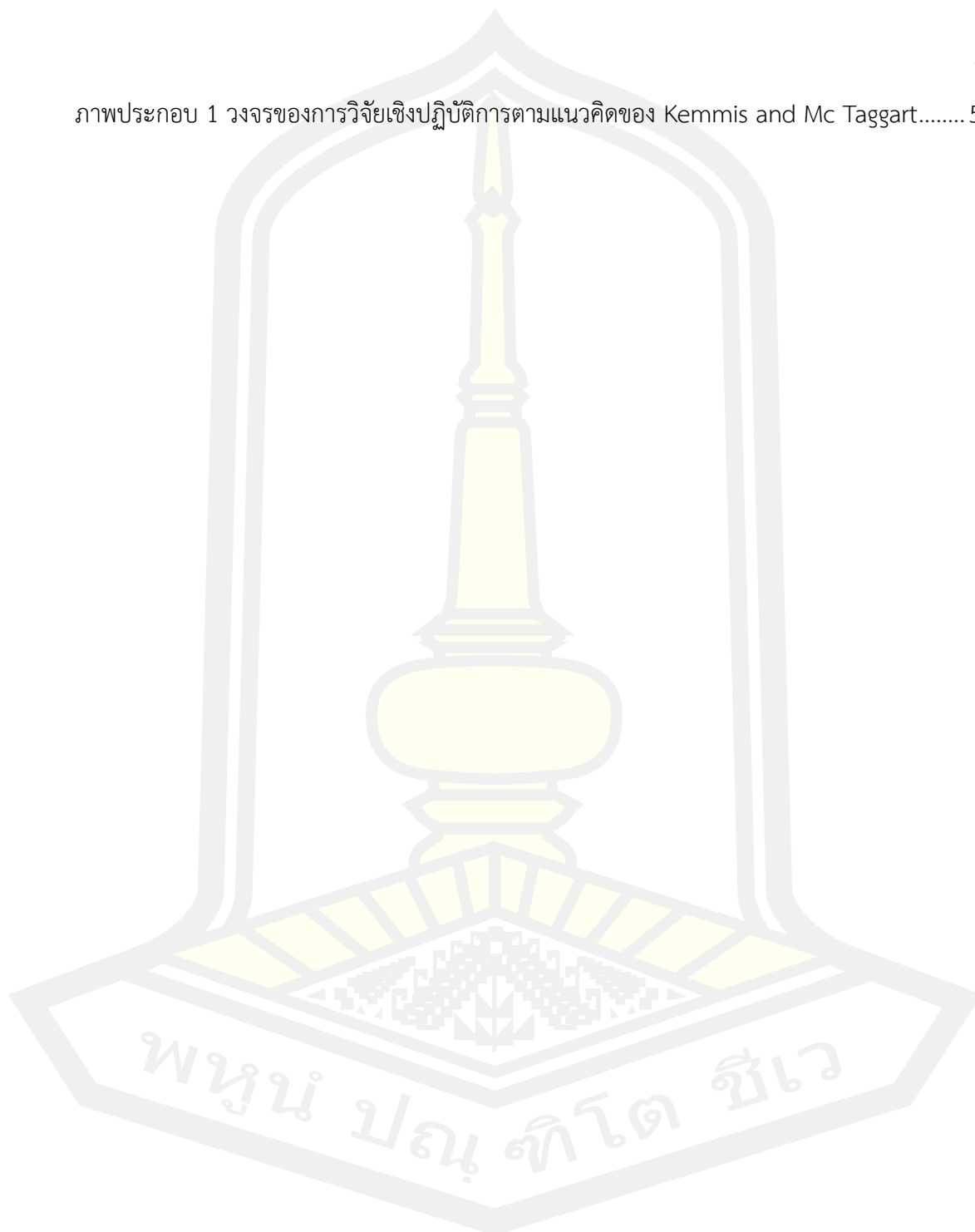
ตาราง 15 ผลการศึกษาเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 2	144
ตาราง 16 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 2	146
ตาราง 17 ผลการทดสอบหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม.....	150
ตาราง 18 คะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า ที่แยกเป็นแต่ละท่าของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ได้จากแบบประเมินความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่าในวงจรปฏิบัติการที่ 3	152
ตาราง 19 ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน ที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 3	154
ตาราง 20 ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 3.....	155
ตาราง 21 ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเรียนนาฏศิลป์ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 และ วงจรปฏิบัติการที่ 3	157
ตาราง 22 ผลการพัฒนาความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร	158
ตาราง 23 ผลการประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร	159
ตาราง 24 ผลการประเมินเจตคติ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร	160
ตาราง 25 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	236
ตาราง 26 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	240
ตาราง 27 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	244

ตาราง 28 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	247
ตาราง 29 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	250
ตาราง 30 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	253
ตาราง 31 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	256
ตาราง 32 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	259
ตาราง 33 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	262
ตาราง 34 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินคุณภาพบอร์ดเกม เรื่อง นาฏยศัพท์ และภาษาท่า	264
ตาราง 35 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินทักษะปฏิบัติกับจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	266
ตาราง 36 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมบ่งชี้กับการใ้เรียนรู้ รายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	269
ตาราง 37 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติต่อวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ.....	270

สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบ 1 วงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and Mc Taggart..... 50



บทที่ 1

บทนำ

1. ภูมิหลัง

นาฏศิลป์ไทยถือว่าเป็นศิลปะการแสดงที่มีมาช้านาน มีความงดงามและมีคุณค่าต่อสังคมไทย เป็นศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ ที่สร้างความสนุกสนาน ความบันเทิงใจให้แก่ผู้ชมที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และธำรงไว้ นาฏศิลป์เป็นการรวบรวมความเป็นเลิศของศิลปะแขนงต่างๆ วิวัฒนาการมาพร้อมกับความเจริญของมนุษย์ โดยอาศัยพลังและเจตนาเป็นเครื่องผลักดันให้จิตกระตุ่นร่างกายให้แสดงการเคลื่อนไหว มีจังหวะมีแบบแผน เพื่อให้เกิดความสุขความเข้าใจและความงดงามแก่ตนเองและผู้อื่น นาฏศิลป์เป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติแต่โบราณเป็นศิลปะชั้นสูง (สุมิตร เทพวงษ์, 2541) และถือเป็นศิลปวัฒนธรรมสำคัญสาขาหนึ่งที่มีการแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์แห่งธรรมชาติ เป็นเครื่องวัดความเป็นมาของประวัติศาสตร์ อันแสดงถึงความเป็นชาติที่มีความรุ่งเรืองมาแต่อดีตกาล เพราะมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง เริ่มจากการปรุงแต่งกิริยาท่าทางของมนุษย์และสัตว์โดยการเลียนแบบแล้วนำมาประดิษฐ์ดัดแปลง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้มีการพัฒนาเป็นลำดับขั้นจนกระทั่งเป็นรูปแบบนาฏศิลป์ไทยประจำชาติ (เรณู โกศินานนท์, 2546) นาฏศิลป์แยกประเภทการแสดงในหลายรูปแบบ ใช้ภาษาท่าเหมือนกันแต่แยกลักษณะและประเภทการแสดงแตกต่างกัน ขอบข่ายของนาฏศิลป์ไทยจำแนกประเภทต่าง ๆ ได้แก่ โขน หนังหุ่นละครรำ ละครร้อง ละครสังคีต ละครพูดการละเล่นของหลวง การเล่นพื้นเมือง (อมรา กล้าเจริญ, 2535) นอกจากนี้จะมีคุณค่าในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมแล้วยังมีประโยชน์สำหรับผู้ที่ได้เรียนอีกด้วย เนื่องจากในการเรียนการสอนกิจกรรมนาฏศิลป์ จะเน้นทักษะภาคปฏิบัติ ผู้เข้ารับการฝึกหัด จะต้องใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกายในการเคลื่อนไหวแสดงท่าทางต่างๆ ส่งผลให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพสมบูรณ์ จิตใจแจ่มใสมีบุคลิกภาพที่ดี (จารุณี ลิ้มปานานนท์, 2539) และให้ประโยชน์ในด้านที่ทำให้เกิดความจดจำ เกิดความสามัคคีในหมู่คณะและเข้าสังคมได้ง่าย อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของยุคโลกาภิวัตน์ที่เกิดขึ้นอย่างรุนแรงและรวดเร็วส่งผลให้ศิลปวัฒนธรรมของตะวันตก หลังไหลเข้ามามีบทบาทที่สำคัญในสังคมและวิถีชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในหมู่เยาวชนที่ปราศจากการคัดสรรและกลั่นกรองเป็นเหตุให้เยาวชนไทยละทิ้งคุณค่า ที่ดีงามของศิลปวัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาไทยซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้อนุชนรุ่นหลังขาดความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และทอดทิ้งศิลปวัฒนธรรมไทย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543) การอนุรักษ์ศิลปะและวัฒนธรรมของชาติให้คงอยู่และสืบทอดสอนชนรุ่นหลังจึงเป็นสิ่งเร่งด่วน กระทรวงศึกษาธิการ ในฐานะหน่วย งานที่ดูแลรับผิดชอบในด้านการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้บรรจุวิชานาฏศิลป์ไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและการคิดที่เป็นเหตุเป็นผลถึงวิธีการทางศิลปะ ความเป็นมาของรูปแบบภูมิปัญญาท้องถิ่น และรากฐานทางวัฒนธรรม ตระหนักในคุณค่า และเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะสามารถค้นพบศักยภาพความสนใจของตนเอง มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่นพัฒนาตนเองได้และแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์ มีสมาธิในการทำงานมีระเบียบวินัยและมีความรับผิดชอบสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ได้เรียนรู้ และรักนาฏศิลป์ไทย เพื่อกระตุ้นให้เด็กกล้าแสดงออก มีทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อสื่อความหมายได้ชัดเจนสวยงาม รู้สึกพึงพอใจ สนุกสนาน ชื่นชมในนาฏศิลป์ตระหนักในคุณค่า และมีความมั่นใจในตนเองยิ่งขึ้น ลงมือฝึกปฏิบัติทางด้านนาฏศิลป์ด้วยการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งเป็นท่าทางที่เลียนแบบธรรมชาติของมนุษย์โดยตรงด้วยจินตนาการ โดยใช้นาฏยศัพท์และภาษานาฏศิลป์มาประดิษฐ์ให้งดงามและร้อยเรียงทำรำให้ถูกต้องตามหลักวิชานาฏศิลป์ไทย ซึ่งผู้เรียนต้องใช้การสังเกตและมีสมาธิในการเรียนจดจำท่ารำและเลียนแบบให้เหมือนมากที่สุด ทักษะเหล่านี้ถ้าได้รับการปลูกฝังฟูมฟักฝึกฝนจนมีความสามารถ ผู้เรียนก็จะสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนาฏศิลป์เป็นกิจกรรมที่เน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งนับว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด ดังนั้นครูผู้สอนต้องมีพื้นฐานทักษะความรู้ความชำนาญทางด้านนาฏศิลป์ด้วยจึงจะทำให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) โดยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิธีการจัดการเรียนรู้การกำหนดการเรียนรู้ของหลักสูตรจะเน้นแบบยึดครูเป็นสำคัญหรือผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับปรัชญาการศึกษา หรือแนว ความคิด ความเชื่อในการจัดการศึกษาที่พึงประสงค์ และขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรนั้นเป็นสำคัญ สำหรับวิธีจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรในปัจจุบันเน้นแบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือเน้นการสอนคนมากกว่าสอนหนังสือ (ฉันท ชาติทอง, 2553)

เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะมีสภาพจิตใจที่งดงาม มีสุนทรียภาพ มีรสนิยม รักความมีระเบียบ เห็นคุณค่า ความสำคัญของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญา ของคนในชาติ แต่ยังคงพบว่า นักเรียน ประถมศึกษาที่มีความสนใจในกลุ่มสาระการเรียนรู้นี้น้อยมากโดยเฉพาะ วิชานาฏศิลป์ ซึ่งเป็นวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เน้นด้านทักษะกระบวนการ มีความเกี่ยวข้องกับวิชาต่างๆ ได้แก่ วิชาภาษาไทย สังคม จริยธรรม ศิลปะ ดนตรี เป็นต้น เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาในด้านสังคม อารมณ์ จิตใจ และ บุคลิกภาพ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก มีสมาธิ อารมณ์และจิตใจที่มั่นคง มีความคิด สร้างสรรค์ มีมารยาทที่งดงาม มีความอดทน สุขภาพร่างกายแข็งแรง เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม แต่เนื่องจากอิทธิพลจากวัฒนธรรมต่างชาติ มีผลต่อเยาวชนเป็นส่วนใหญ่ เพราะเยาวชนเป็นวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม มีความมั่นใจสูง เป็นตัวของตัวเอง ซึ่งเยาวชนเหล่านี้ ก็เป็นนักเรียนที่ต้องศึกษาในวิชานาฏศิลป์ไทยตามหลักสูตรการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน แต่นาฏศิลป์ไทยเป็นวิชาที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรมไทยอันเก่าแก่ ที่สืบทอดต่อกันมา จึงทำให้นักเรียนอาจเกิดความรู้สึกขัดแย้ง เบื่อหน่าย รู้สึกว่าล้าสมัย ปัญหาเบื้องต้นดังกล่าวน่าจะเป็นปัญหาเกี่ยวกับทัศนคติต่อการเรียน ตามที่ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2544) กล่าวว่าเจตคติ เป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึกเชื่อฟังใจของเราต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด มักจะเกิดขึ้นเมื่อเรารับรู้หรือประเมินผู้คน เหตุการณ์ในสังคม เราจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างควบคู่ไปกับการรับรู้ นั่น และมีผลต่อความคิดและปฏิกิริยาในใจของเรา ดังนั้นเจตคติจึงเป็นพฤติกรรมภายนอกที่อาจสังเกตได้ หรือพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ง่าย แต่มีความโน้มเอียงที่จะเป็นพฤติกรรมภายในมากกว่าพฤติกรรมภายนอก ซึ่งมีความสอดคล้องกับกมลรัตน์ หล้าสุวงษ์ (2528) ที่กล่าวไว้ว่า เจตคติ คือ ความรู้สึกของบุคคลที่ได้จากการเรียนรู้ และประสบการณ์ แล้วแสดงภาวะ ของร่างกายและจิตใจ ในด้านความพร้อมที่จะเข้าหา เมื่อเกิดความรู้สึกเรียกว่า ทัศนคติที่ดีหรือทัศนคติทางบวก หรือแสดงความพร้อมที่จะหลีกเลี่ยงเมื่อเกิดความรู้สึกไม่ชอบ เรียกว่าเจตคติที่ไม่ดีหรือเจตคติทางลบ ระวีวรรณ จำเรียง (2540) กล่าวว่าถ้านักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนก็จะเป็นรากฐานสำคัญของการเรียน เป็นแนวทางให้นักเรียนเกิดความตั้งใจเรียน อยากรู้ อยากเห็นสิ่งที่ ครูสอน เห็นความสำคัญของวิชาเรียน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและอยากเอาใจใส่ในการเรียน ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีตามไปด้วย แต่ถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชาที่เรียนแล้ว ย่อมเกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน พยายามต่อต้านเกิดขึ้นในการเรียนวิชานั้น ๆ ซึ่งอาจทำให้นักเรียนเรียนวิชานั้นไม่ได้ผลดี

จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกของสถานศึกษา โรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่ในระดับพอใช้ โดยมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ศิลปะ ร้อยละ 76.38 และมีข้อเสนอแนะจากผลการประเมิน จุดที่ควรพัฒนา คือ การจัดกิจกรรมแบบบูรณาการเป็นรายบุคคล กลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่ผ่านกิจกรรมแบบบูรณาการที่เด็กได้เล่นและลงมือกระทำเพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดและทักษะเกี่ยวกับศิลปะ ยังไม่เหมาะสมกับบริบท วัฒนธรรมของเด็ก ครูผู้สอนมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ยังไม่หลากหลายเป็นรูปธรรม สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา องค์การมหาชน (2563) และเนื่องด้วยสังคมยุคโลกาภิวัตน์ มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีไปอย่างรวดเร็วซึ่งมีผลทำให้วัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิต ตลอดจนค่านิยมของสังคมไทยมุ่งเน้นไปทางด้านวัตถุนิยมมากขึ้น ในปัจจุบันนี้อิทธิพลวัฒนธรรมตะวันตกได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นจะเห็นได้ว่าสภาพสังคมไทยเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงไปในทุก ๆ ด้าน และเกิดผล กระทบตามมาไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของวัฒนธรรม การแต่งกาย วัฒนธรรมการกิน วิธีการดำรงชีวิตโดยเฉพาะทางด้านขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามที่กำลังจะถูกกลืนเลื่อนไป ดังนั้นคนไทยจึงควรหันกลับมาให้ความสำคัญและสนใจในศาสนา จริยธรรม และศิลปวัฒนธรรมไทยมากขึ้น (ชนิษฐา ไพโรจน์, 2544)

โรงเรียนบ้านหัวอ้อมมะม่วงสามัคคี จัดการเรียนการสอน 2 ช่วงชั้น คือ ช่วงชั้นที่ 1 (ป.1-3) และช่วงชั้นที่ 2 (ป.4-6) มีการจัดการเรียนรู้สาระนาฏศิลป์ให้กับทุกช่วงชั้น 1 คาบต่อสัปดาห์ จึงทำให้นักเรียน ให้ความสำคัญต่อการศึกษาศาสนาฏศิลป์น้อย ขาดความสนใจ ซึ่งอาจทำให้ผลการเรียนสาระนาฏศิลป์อยู่ในเกณฑ์ต่ำ การเรียนการสอนไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมาย ขาดประสิทธิภาพ และนาฏศิลป์ไทย อันเป็นส่วนหนึ่งของศิลปวัฒนธรรมของชาติถูกกลืนเลือน ดังนั้นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ จึงเป็นการศึกษาความรู้สึก หรือความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์เกี่ยวกับคุณประโยชน์ ความสำคัญของเนื้อหา และกิจกรรมของนักเรียน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ควรสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนนาฏศิลป์ เพื่อเป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่ต่อไป

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสอนวิชานาฏศิลป์ ได้สังเกตเห็นว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อมมะม่วงสามัคคี มีปัญหาในการเรียน ได้แก่ ไม่เอาใจใส่ในการเรียน ไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของการเรียน และนักเรียนไม่ให้ความร่วมมือในชั้นเรียน เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนาฏศิลป์ มีประสิทธิภาพ และประสบผลสำเร็จตามแนวทางการจัดการศึกษา ครูผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอน จากเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงออกทั้งในการปฏิบัติ และการแสดงความคิดเห็น ดังที่ วรรณดี ธาณิรัตน์ (2560) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การรำโนราห์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความเหมาะสมของชุดกิจกรรม เรื่อง การรำโนราห์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ มีค่าดัชนีความเหมาะสมระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยของประชากรเท่ากับ 4.33 ความเที่ยงเบนมาตรฐานของประชากร มีค่าเท่ากับ 0.26 และค่าดัชนีความสอดคล้องของเส้นการจัดการเรียนรู้ (IOC) เท่ากับ 1.00 และมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 90.98/84.16 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การรำโนราห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.00+1.29 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.23+0.90 รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร (2561) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าโดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 81.81/80.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ มีค่าเท่ากับ 0.5138 หรือคิดเป็นร้อยละ 51.38 3) นักเรียนที่เรียน เรื่อง

นาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์โดยรวมอยู่ระดับมาก (\bar{X} = 3.68, S.D. = 1.01) และนवल นาทองพูน (2561) ทำการวิจัยเรื่องการส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการปฏิบัติการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม โดยเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีของแฮร์โรว์แล้ว ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยในการลงมือปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนมีการวางแผน มีการฝึกฝนปฏิบัติอย่างถูกต้อง มุ่งเน้นทักษะปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนสามารถตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ อีกทั้งนักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมผ่านเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม ได้ร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียนและครูผู้สอน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี มีความสุขในการเรียน ส่งผลให้ระดับทักษะปฏิบัติเพิ่มสูงขึ้น 2) ผลการศึกษาทักษะปฏิบัติของนักเรียนโดยใช้ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม จากการวัดคะแนนทักษะปฏิบัติในแต่ละแผนของนักเรียนในรายวิชา การนำเสนอสื่อประสม สรุปได้ว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะปฏิบัติสูงขึ้น ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 วงรอบ โดยมีคะแนนการประเมินทักษะปฏิบัติของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ระดับดี 3) ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของแฮร์โรว์ เป็นรูปแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญ และเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนผู้วิจัยจึงนำบอร์ดเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการสอนตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อมมะม่วงสามัคคี เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติ และเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ รวมถึงส่งเสริมให้นักเรียนได้ตระหนักถึงคุณค่า และซาบซึ้งในความงดงาม ความอ่อนช้อยของนาฏศิลป์ไทย และธำรงรักษานาฏศิลป์ไทยไว้ให้คงอยู่เป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ สืบต่อไป

2. ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของ แฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม

3. ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม มาใช้ในวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลที่ได้จะมีประโยชน์ ดังนี้

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน ของครูนาฏศิลป์ เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า
2. ได้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องภาษาท่าและนาฏยศัพท์ ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนมากขึ้น
3. เป็นข้อเสนอแนะทางการศึกษาเพื่อช่วยในการพัฒนา และศึกษาค้นคว้าวิจัยในการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ของครูผู้สอนนาฏศิลป์และผู้สนใจให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี จำนวน 18 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริร์ร่วมกับบอร์ดเกม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.2 ทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า

2.2.3 ใฝ่เรียนรู้

2.2.4 เจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์

3. เนื้อหา วิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาเกี่ยวกับนาฏยศัพท์ จำนวน 4 แผน 4 ชั่วโมง เนื้อหาเกี่ยวกับภาษาท่า จำนวน 4 แผน 4 ชั่วโมง แผนละ 1 ชั่วโมง ใช้เวลา 8 ชั่วโมง คือ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การตั้งวง 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจับ 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้เท้า 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ส่วนศีรษะและลำตัว 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ท่าที่ใช้แทนคำพูด 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง ท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ท่าเลียนแบบสัตว์ 1 ชั่วโมง

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ทำการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและ ความสามารถในการปฏิบัติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ซึ่งวัดได้ จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชนิดปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

2. ทักษะปฏิบัติ หมายถึง กระบวนการของพฤติกรรมในการทำกิจกรรมต่างๆ อันเป็นผลมา จากการพัฒนาความสามารถของบุคคล ในด้านการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า วัดโดย แบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า เป็นแบบมาตราส่วน ประเมินค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) จำนวน 42 ข้อ

3. นาฏยศัพท์ หมายถึง ศัพท์ที่ใช้เกี่ยวกับท่ารำและชื่อท่าที่บอกอาการของท่านั้นๆ จำนวน 19 ท่า ได้แก่ นาฏยศัพท์การตั้งวง จำนวน 3 ท่า คือ การตั้งวงบน การตั้งวงกลาง การตั้งวงล่าง นาฏย ศัพท์การจับ จำนวน 6 ท่า คือ การจับหงาย การจับคว่ำ การจับประก้าง การจับส่งหลัง การจับประก หน้าที่ การจับล่อแก้ว นาฏยศัพท์การใช้เท้า จำนวน 6 ท่า คือ การประเท้า การยกเท้า การก้าวเท้า การก้าวข้าง การกระดกหลัง การกระดกเสี้ยว นาฏยศัพท์การใช้ศีรษะและลำตัว จำนวน 4 ท่า คือ การเอียง การลัดคอก การกอดเกลียวข้าง การกอดไหล่

4. ภาษาท่า หมายถึง กิริยาอาการที่ผู้กระทำนั้นใช้เป็นสื่อให้ผู้ดูทราบว่าตนกำลังทำอะไรอยู่ มีความหมายว่าอย่างไร โดยไม่ต้องเปล่งเสียง จำนวน 23 ท่า ได้แก่ ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด จำนวน 5 ท่า คือ ท่าฉัน ท่าเธอ ท่าเรียก ท่าไป ท่าปฏิเสธ ภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออริยาบถ จำนวน 5 ท่า คือ ท่ายืน ท่านั่ง ท่านอน ท่ามอง ท่าเดิน ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ จำนวน 5 ท่า คือ ท่าดีใจ ท่าโศกเศร้า ท่ารัก ท่าโกรธ ท่าอาย ภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์ จำนวน 8 ท่า คือ ท่านก ท่าเปิด ท่า ปลา ท่ากวาง ท่าม้า ท่าช้าง ท่ากบ ท่าลิง

5. นาฏยศัพท์และภาษาท่า หมายถึง การแสดงท่าทางแทนคำพูดหรือกิริยาอาการ รวมถึง อารมณ์และความรู้สึก

6. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียน สามารถปฏิบัติหรือกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญ โดยมีชั้นการสอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ชั้นการเลียนแบบ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนสังเกตการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ เองผู้เรียนย่อมจะรับรู้หรือสังเกตรายละเอียดต่าง ๆ ได้ไม่ครบถ้วนแต่อย่างน้อยผู้เรียนจะสามารถบอก ได้ว่าขั้นตอนหลักของการกระทำนั้น ๆ มีอะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง เมื่อผู้เรียนได้เห็นและสามารถบอกขั้นตอนของการกระทำที่ต้องการเรียนรู้แล้วให้ผู้เรียนลงมือทำโดยไม่มีแบบอย่างให้เห็นผู้เรียนอาจลงมือทำตามคำสั่งของผู้สอนหรือทำตามคำสั่งที่ผู้สอนเขียนไว้ในคู่มือก็ได้การลงมือปฏิบัติตามคำสั่งนี้แม้ผู้เรียนจะยังไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์แต่อย่างน้อยผู้เรียนก็ได้ประสบการณ์ในการลงมือทำและค้นพบปัญหาต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้และการปรับการกระทำให้ถูกต้องสมบูรณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ (Precision) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนจนสามารถทำสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีแบบอย่างหรือมีคำสั่งนำทางการกระทำที่ถูกต้องแม่นยำตรงพอดีสมบูรณ์แบบเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องสามารถทำได้ในขั้นนี้

ขั้นที่ 4 ขั้นการแสดงออก (Articulation) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนมากขึ้นจนกระทั่งสามารถกระทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องสมบูรณ์อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ราบรื่น และด้วยความมั่นใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ (Naturalization) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถกระทำสิ่งนั้น ๆ อย่างสบาย ๆ เป็นไปอย่างอัตโนมัติโดยไม่รู้สึกรู้ว่าต้องใช้ความพยายามเป็นพิเศษซึ่งต้องอาศัยการปฏิบัติบ่อย ๆ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะสามารถกระทำหรือแสดงออกอย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ ในสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้

7. บอร์ดเกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปการเล่นหรือการแข่งขันที่มีการเคลื่อนย้ายเบี้ยให้เดินไปตามเส้นทางที่กำหนดบนกระดานเกม ซึ่งกำหนดจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น เวลา วัสดุ อุปกรณ์ การเตรียมการ ขั้นตอนการเล่น และกติกา เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศาสตร์ และภาษาท่าพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน โดยการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้อภิปรายผลเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

8. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแอร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญ โดยมีขั้นตอนการสอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นเลียนแบบ ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ ขั้นที่ 4 ขั้นการแสดงออก ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และมีการนำบอร์ดเกมเข้ามาให้ผู้เรียนเล่นในขั้นที่ 2

9. พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ หมายถึง คุณลักษณะทางจิตใจ ที่แสดงถึงความปรารถนา ความอยากรู้อยากเห็น ความกระตือรือร้น ความสนใจ เพียรพยายามในการเรียน คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ ความพอใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก

โรงเรียน โดยใช้แบบวัดพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 3 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert) จำนวน 6 ข้อ

10. เจตคติ หมายถึง การแสดงออกถึงความชอบหรือไม่ชอบต่อบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบวัดเจตคติ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 3 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert) จำนวน 10 ข้อ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. นาฏยศัพท์และภาษาท่า
3. การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์
4. บอร์ดเกม
5. การวิจัยปฏิบัติการ
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
7. ทักษะปฏิบัติ
8. ใฝ่เรียนรู้
9. เจตคติ
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 10.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 10.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังได้ ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชน ครอบครัว และบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ในการวางแผนดำเนินการ ส่งเสริมสนับสนุน ตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข เพื่อ พัฒนาเยาวชนของชาติไปสู่คุณภาพ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้อันเป็นสากลและความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหา ความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถใน การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจ ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นใน สังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่จะสามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิต มนุษย์กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ หรือประกอบอาชีพ

เรียนรู้อะไรในศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์ จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการ ของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 2 ดนตรี

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่างๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรีย์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่า ของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังตาราง 1

ตาราง 1 มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.1 ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	<p>1. สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ในสถานการณ์สั้นๆ</p> <p>2. แสดงท่าทางประกอบเพลงตามรูปแบบนาฏศิลป์</p> <p>3. เปรียบเทียบบทบาทหน้าที่ของผู้แสดงและผู้ชม</p> <p>4. มีส่วนร่วมในกิจกรรมการแสดงที่เหมาะสมกับวัย</p> <p>5. บอกประโยชน์ของการแสดงนาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ</p> <p>ร่างมาตรฐาน</p> <p>เพลงพระราชนิพนธ์</p> <p>สถานการณ์สั้นๆ</p> <p>สถานการณ์ที่กำหนดให้</p> <p>หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์</p> <p>การฝึกภาษาทำสื่ออารมณ์ของมนุษย์</p> <p>การฝึกนาฏยศัพท์ในสวนขา</p> <p>หลักในการชมการแสดง</p> <p>ผู้แสดง</p> <p>ผู้ชม</p> <p>การมีส่วนร่วม</p> <p>การบูรณาการนาฏศิลป์กับสาระการเรียนรู้ อื่นๆ</p>

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ดังตาราง

ตาราง 2 มาตรฐานการเรียนรู้ ศ. 3.2 ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. เล่าการแสดงนาฏศิลป์ที่เคยเห็นในท้องถิ่น	การแสดงนาฏศิลป์ที่บ้านหรือท้องถิ่นของตน
	2. ระบุสิ่งที่เป็นลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของการแสดงนาฏศิลป์	การแสดงนาฏศิลป์ ลักษณะ เอกลักษณ์
	3. อธิบายความสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์	ที่มาของการแสดงนาฏศิลป์ สิ่งที่เคารพ

2. นาฏศัพท์และภาษาท่า

นาฏศัพท์

นงลักษณ์ ศรีเพ็ญ (2542) ได้ให้ความหมายของนาฏศัพท์ว่า นาฏศัพท์ หมายถึง ศัพท์ที่ใช้เกี่ยวกับท่ารำและชื่อท่าที่บอกอาการของท่านั้น ๆ จะเริ่มด้วยนาฏศัพท์เบื้องต้นว่าด้วยอาการกิริยา

บังอร อนุเมธางกูร (2542) นาฏศัพท์ หมายถึง ศัพท์ที่ใช้ในการแสดงท่าทางนาฏศิลป์ไทย เป็นชื่อลักษณะท่ารำของไทย ซึ่งศัพท์เหล่านี้เป็นศัพท์เฉพาะทางนาฏศิลป์ไทยเท่านั้น นาฏศัพท์ที่ใช้เกี่ยวกับท่ารำไทยนั้นมีมากมาย ถ้าแยกตามลักษณะของการใช้จะแบ่งออกเป็น 3 หมวด คือ

1. หมวดนามศัพท์ หมายถึง ศัพท์ที่เรียกชื่อท่ารำหรือชื่อท่าที่บอกอาการการกระทำของผู้นั้น เช่น วง จีบ สลัดมือ ม้วนมือ คลายมือ กรายมือ ฉายมือ ปาดมือ กระทบ กระทบ ยกเท้า ก้าวเท้า ประเท้า ตบเท้า กระทั่ง กะเทาะ จรดเท้า แตะเท้า ซอยเท้า ขยันท้า ฉายเท้า สะดุดเท้า รวมเท้า โย้ตัว ยกตัว ตีไหล่ และกล่อมไหล่ เป็นต้น

2. หมวดกิริยาศัพท์ หมายถึง ศัพท์ที่ใช้เรียกในการปฏิบัติบอกอาการกิริยา เป็นการเรียกท่ารำที่จะทำให้รำได้งดงาม เช่น ทรงตัว ลดวง ส่งมือ ดึงมือ ดึงเอวถึงไหล่ กดไหล่ กดคาง ชักสั้น หลบเข้า เปิดคาง เปิดสั้น หักข้อ เอียงทรวง ลบศอก ถีบเข้า และแข็งเข้า เป็นต้น

3. หมวดนาฏศัพท์เบ็ดเตล็ด หมายถึง ศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้เรียกในภาษานาฏศิลป์ นอกเหนือไป จากนาฏศัพท์และกิริยาศัพท์ เช่น จีบยาว จีบสั้น เดินมือ คืบตัว อ่อนเหลี่ยม เหลี่ยม

ล่าง แม่ท่า ขึ้นท่า ยืนเข้า ทลายท่า นายโรง นายโรง พระใหญ่พระน้อย นางกษัตริย์ นางตลาด ผู้เมีย ยืนเครื่อง และศัพท์แทน เป็นต้น

ลักษณะของนาฏยศัพท์หมวดนามศัพท์

นาฏยศัพท์หมวดนามศัพท์ถือได้ว่าเป็นนาฏยศัพท์พื้นฐานที่ผู้รำหรือผู้เรียนต้องรู้ ซึ่งสุมิติร เทพวงษ์ (2548) และเรณู โกศินานนท์ (2544) กล่าวถึง ลักษณะของนาฏยศัพท์หมวดนามศัพท์ ดังนี้

1. วง คือ ส่วนโค้งของลำแขน ประกอบด้วยการตั้งมือแบขึ้นทั้งส้นนิ้ว แต่นิ้วหัวแม่มือมือองเข้าหาฝ่ามือเล็กน้อย พร้อมทั้งหักข้อมือเข้าหาลำแขน และทอดแขนขนให้มีส่วนโค้งที่สวยงามได้แบ่งออกเป็น

1.1 การตั้งวงบน คือการใช้ส่วนโค้งของลำแขนที่อยู่ข้างศีรษะ โดยตัวพระและตัวนางจะแตกต่างกันตรงที่ตัวพระ วงบนจะอยู่ระดับแง่ศีรษะ (ตรงขมับ) และวงกว้าง ส่วนตัวนางวงจะอยู่ระดับหางคิ้ว มีส่วนโค้งของลำแขนแคบกว่าตัวพระ

1.2 การตั้งวงกลาง คือ การใช้ส่วนโค้งของลำแขนปลายนิ้วอยู่ระดับไหล่ ระหว่างวงบนและวงล่าง

1.3 การตั้งวงล่าง คือ การใช้ส่วนโค้งของลำแขน ที่ทอดโค้งลงเบื้องล่าง ปลายมืออยู่ระดับหน้าท้อง

1.4 การตั้งวงหน้า คือ การใช้ส่วนโค้งของลำแขน ที่ทอดโค้งอยู่ข้างหน้า โดยตัวพระปลายนิ้วมืออยู่ระดับข้างแก้มข้างเดียวกับวง ส่วนตัวนางปลายนิ้วจะอยู่ตรงระดับปาก

1.5 การตั้งวงพิเศษ คือ การตั้งวงที่อยู่ระหว่างวงบนกับวงหน้า

2. การจีบ คือ ลักษณะการใช้นิ้วหัวแม่มือมาจรดข้อแรกของปลายนิ้วชี้ โดยนับจากปลายนิ้วลงมานิ้วที่เหลือทั้งสามเหยียดตึงแล้วกรีดออกให้สวยงามในลักษณะคล้ายพัดแบ่งออกเป็น

2.1 การจีบหงาย คือ การหงายข้อมือขึ้นแล้วหักข้อมือเข้าหาลำตัวโดยท่าทำจีบให้ปลายนิ้วที่จีบชี้ขึ้นข้างบน

2.2 การจีบคว่ำ คือ การคว่ำลำแขนหักข้อมือลงแล้วท่าทำจีบให้ปลายนิ้วที่จีบชี้ลงล่าง

2.3 การจีบหลัง คือ ลักษณะการจีบคว่ำ แขนตึงอยู่ข้างหน้า แล้วส่งแขนทั้งแขนตึงไปข้างหน้าหลัง โดยคงการจีบคว่ำ และหักข้อมือไว้ก็จะได้จีบคว่ำ ซึ่งมีลักษณะของแขนถูกบิดเข้าทางลำตัวจนท้องแขนพลิกไปด้านหลัง

2.4 การจีบปรกหน้า คือ การจีบหงาย แล้วงอแขนขึ้นเกือบตั้งฉาก หันจีบเข้าหน้าหรือยกมือขึ้นสูงระดับหน้า

2.5 การจับปรกข้าง คือ การจับคล้ายจับปรกหน้าแต่ลำแขนจะอยู่ด้านข้างยกมือขึ้นสูงระดับศีรษะ

3. การจับล่อแก้ว คือ การจับใช้ปลายนิ้วกลางมาจรดกับปลายนิ้วหัวแม่มือให้เป็นรูปวงกลมส่วนนิ้วมือที่เหลือจะกรีดนิ้วดึงออกไป

4. การกรายมือ คือลักษณะกิริยามือจากหงายแล้วหักมือจับลงล่างด้วยการม้วนข้อมือ โดยมีลำแขนเหยียดตึงแล้วจึงงอแขนม้วนจับไปตั้งวง ส่วนมือข้างที่ตั้งวงส่งไปจับหลัง

5. การสะบัดมือจับ คือ ลักษณะของมือจากจับหงายหรือจับปรกข้างแล้วคลายจับออก โดยคลายมือลงแล้วพลิกข้อมือขึ้นตั้งวง

6. ม้วนมือ กิริยาม้วนมือต่อเนื่องจากจับหงายวิธีม้วนมือค่อย ๆ ปิดจับหงายลงล่างด้วยการม้วนข้อมือ แล้วปล่อยจับตั้งมือขึ้น แล้วหงายฝ่ามือลงจับคว่ำม้วนจับขึ้น

7. คลายมือ คือกิริยาจากจับคว่ำ ค่อย ๆ หักข้อมือให้หงายขึ้น ขณะข้อมือหงายให้คลายจับออกช้า ๆ จนแบ่มือแล้วจึงกลับตั้งฝ่ามือขึ้น

8. ฉายมือ คือกิริยาแบบมือที่ตะแคงอยู่ในระดับอกหรืออยู่ในระดับต่ำกว่านั้นแขนงออยู่ก่อน วิธีฉายมือเอียงศีรษะตรงข้ามกับมือที่จะฉาย ค่อย ๆ แหวงปลายนิ้วมือออกไปข้างหน้า

9. ปาดมือ คือ กิริยาการใช้มือเข้าหาลำตัวและออกจากลำตัวแบ่งออกเป็น

10. ปาดแขนตั้ง มีในท่ากัวมือเรียก ใช้ปาดมือเข้าหาตัว

11. ปาดแขนงอ คล้ายปาดแขนตั้ง หากแต่ใช้ส่วนข้อมือกับปลายนิ้วให้ลำแขนเคลื่อนเข้าออกและงออยู่ตลอดเวลา มีทั้งบนและล่าง

12. การยกตัว คือ การยกตัวตรงส่วนบน นับจากส่วนเอวขึ้นมาคดไหล่ข้างเดียวกับการหย่อนสะเอว พร้อมกับยุบจิ้งหะด้วยเมื่อคดไหล่และกระทำสลับข้างทั้งซ้ายขวา

13. การโย้ตัว คือ การค่อยๆเอียงตัวไปทางซ้ายและทางขวาพร้อมการสะดุ้งตัวตามจิ้งหะค่อยๆเอียงไปซ้ำๆ โดยการวางน้ำหนักตัวบนเท้าที่ก้าวไว้

14. กระทบ คืออาการของการใช้ลำตัวประกอบจิ้งหะอย่างหนึ่ง แบ่งออกเป็น

14.1 นั่งกระทบ คืออาการกระทบกัวตัวเป็นจิ้งหะประกอบการรำ ด้วยการแข็งหน้าขา ยกกันขึ้นเล็กน้อย ทำจิ้งหะเหมือนอาการสะดุ้งแล้วกระทบกัวตัวลงอย่างเดิม

14.2 ยืนกระทบ แบ่งออกเป็น

14.2.1 กระทบเข้า คือกิริยาห่มเข้าในจิ้งหะหนัก สั้น ๆ ครั้งหนึ่งแล้วก้าวลง

14.2.2 กระทบสั้น มักใช้ในท่ายักษ์และทำลิง ขณะที่ขาหน้าข้างหนึ่งยกไว้ใช้ขาอีกข้างหนึ่งซึ่งยืนอยู่เป็นฝ่ายกระทบ วิธีกระทบ ยืดเข้าขึ้น เหยอสั้นเท้ารอจิ้งหะและกระทบลงพร้อมกับวางเท้าที่ยกลงให้ได้เหลี่ยมตามต้องการ

15. การกระดกเท้า คือ ลักษณะของการใช้เท้ายกขึ้น โดยให้ปลายเท้าชี้ลง แบ่งออกเป็น

15.1 การกระดกหลัง คือ การยกเท้าไปข้างหลัง พยายามให้ส้นเท้าติดกับกันหรือเกือบติดกันโดยการดันเข้าไปข้างหลังมากๆ

15.2 การกระดกเสี้ยว คือ การยกเท้าคล้ายกระดกหลัง แต่ยกเท้ากระดกเฉียงไปด้านข้าง ซึ่งถ้ามองข้างหน้าจะสามารถมองเท้าที่กระดกได้ชัดเจน

16. การสะดุดเท้า คือ การใช้จุมกเท้าวางจรดพื้น ย่อเข้าทั้งสองข้าง ถ้าสะดุ้งเท้าก็ใช้จุมกเท้าเลือกฐานเท้าไปข้างหน้า พร้อมการโน้มตัวเล็กน้อย แล้วรีบชงักค้ำไว้ขณะโน้มตัวไปข้างหน้าส้นเท้าหลังเปิดขึ้น

17. ยกเท้า คือ ลักษณะของการใช้เท้ายกขึ้นโดยฝ่าเท้าล่าง แบ่งออกเป็น

17.1 ยกหน้า คือ การยกเท้าขึ้นมาข้างหน้า ให้ระดับฝ่าเท้าอยู่ตรงกับเข่าข้างที่จะยืน จะต่ำกว่านั้นบ้างเพียงเล็กน้อย ส่งลำขาส่วนล่างขึ้นไปข้างหน้า และเฉียงมาทางเท้าที่ยืนรับน้ำหนัก หันส่วนข้างของฝ่าเท้าด้านหัวแม่เท้าออกไปทางหน้า ชักส้นเท้าเจดปลายเท้าให้ตึงหักข้อเท้าเข้าหาลำตัว ใช้ได้ทั้งตัวพระและตัวนาง ตัวพระเหลื่อมขากว้างหักข้อเท้าเข้าหาลำตัว ใช้ได้ทั้งตัวพระและตัวนาง ตัวพระเหลื่อมขากว้าง ถ้าเป็นตัวนางเหลื่อมจะแคบลงมา

17.2 ยกข้าง คือ ลักษณะอาการของการยกเท้าคล้ายยกหน้า แต่กันเข่าออกไปข้าง ๆ มาก ๆ ใช้สำหรับตัวพระ ถ้าเป็นตัวนางจะใช้วิธีการที่เรียกว่า “เสี้ยว” แทน คือใช้ส้นเท้าจรดขาอีกข้างหนึ่ง ไม่ควรให้สูง แปะเขาเหมือนตัวพระ

18. การจรดเท้า คือ การแตะพื้นด้วยจุมกเท้าข้างใดข้างหนึ่งโดยเปิดส้นเท้า ส่วนเท้าที่ไม่จรดจะวางเต็มเท้า

19. การถัดเท้า คือ การวางเท้าใดเท้าหนึ่งไว้ข้างหลังด้วยจุมกเท้า เพื่อยืนรับน้ำหนัก และเปิดส้นเท้าหลัง ส่วนอีกเท้าหนึ่งวางไว้ข้างหน้าเต็มเท้า โดยวางไขว้เท้ากับเท้าหลังให้ปลายนิ้วเฉียงไปข้างหน้าเล็กน้อย แล้วถัดจุมกเท้าที่อยู่ข้างหน้าไปกับพื้น ให้ปลายนิ้วข้างหน้าทั้งห้าเชิดขึ้น เปิดส้นเท้าแล้วยกเท้าขึ้นเล็กน้อย กลับมาวางไขว้ข้างหน้าตามเดิม โดยย่อเข้าทั้งสองข้างแบ่งออกเป็น

19.1 การถัดเท้าอยู่กับที่ แบ่งเป็นการถัดเท้าไขว้ และการถัดเท้าเสมอกันสำหรับการถัดเท้าไขว้นั้น เท้าหนึ่งอยู่หน้าอีกเท้าหนึ่งอยู่หลังเปิดส้นเท้า ส่วนการถัดเท้าเสมอกัน คือการวางเท้าทั้งสองเสมอกัน ซึ่งเท้าหนึ่งจะยืนเต็มเท้าอีกเท้าหนึ่งจะปฏิบัติการถัดเท้าเช่นเดียวกันแต่อาจจะถัดเท้าออกไปตรงข้างหน้าและบางครั้งจะถัดไปข้าง ๆ

19.2 การถัดเท้าเคลื่อนตัว คือ การถัดเท้าเดินโดยใช้เท้าขวาเป็นฝ่ายถัด วิธีถัดเท้าอาศัยวางน้ำหนักและเสือกจุมูกเท้าเช่นเดียวกัน หากแต่้วยากเท้าเช่นเดียวกัน หากแต่้วยากเท้าถัดเคลื่อนไปเท่านั้น

20. การก้าวเท้า คือ การใช้เท้าข้างใดข้างหนึ่งก้าวลงกับพื้น โดยน้ำหนักตัวต้องโน้มหนักไปข้างหน้าเท้าที่ก้าวเท้าหลังย่อเข้าให้ดูพองาม ถ้าเป็นตัวพระเหลี่ยมจะกว้าง ส่วนตัวนางเหลี่ยมจะแคบลง แบ่งออกเป็น

20.1 การก้าวเท้ามาข้างหน้า คือ การยกเท้าข้างหนึ่งวางลงกับพื้นโดยใช้ส้นเท้าวางก่อนแล้วจึงวางเต็มเท้าก้าวไปข้างหน้า ส่วนเท้าหลังจะไขว้เท้าและเปิดส้นเท้าทั้งตัวพระตัวนางสำหรับตัวพระจะย่อตัวกันเข้าทั้งสองข้าง ส่วนตัวนางให้เข้าชิดและวางเท้าตรงไปข้างหน้า

20.2 การก้าวเท้ามาด้านข้าง คือ การก้าวหน้า แต่จะเฉียงออกด้านข้างมาก ลักษณะของเท้าตัวพระและตัวนาง เมื่อก้าวแล้วการใช้เข้าจะแตกต่างกัน โดยตัวพระจะกันเข้าออก ส่วนตัวนางจะหลบเข้าด้านเท้าที่อยู่หลัง

20.3 การก้าวเท้าไขว้คือ การก้าวเท้าคล้ายก้าวหน้าแต่เวลาก้าวแล้วเท้าหน้าจะไขว้มากกว่าการก้าวหน้า ซึ่งลักษณะการก้าวไขว้ตัวนางมักนิยมใช้ สำหรับตัวพระจะนิยมใช้บางครั้งก็สังเกตได้ เช่น ท่าขยับเท้า

21. ขยับเท้า เหมือนซอยเท้า ผิดกันที่เท้าขยับต้องไขว้เท้า แล้วจึงทำกิริยาเหมือนซอย ถ้า ขยับเคลื่อนที่ไปทางขวาก็ให้เท้าซ้ายอยู่หน้า จะไปทางซ้ายก็ให้เท้าขวาอยู่หน้า

22. การวางส้น คือ การใช้ส้นเท้าแตะพื้นโดยเปิดปลายเท้าขึ้นใกล้กับเท้าอีกข้างหนึ่งซึ่งวางเต็มเท้า โดยหักข้อเท้าขึ้น เท้าที่วางส้นจะอยู่ใกล้กับเท้าอีกข้างหนึ่งซึ่งวางเต็มเท้า

23. ประเท้า คือ การเหยอจุมูกเท้าข้างใดข้างหนึ่งเพียงนิดเดียว ใช้จุมูกเท้ากระทบพื้น

24. ตบเท้า คือ กิริยาของการใช้เท้าคล้ายกับการประเท้า แต่ไม่ต้องยกเท้าขึ้นห่มเข้าตามจังหวะที่ตบเท้าตลอดเวลา

25. กระทบเท้า คือการกระทบจุมูกเท้าที่อยู่ข้างหลังครั้งหนึ่งก่อน แล้วกระดกเท้าโดยยกเท้าที่กระทบไปด้านหลัง โดยใช้ส้นเท้าติดกับกัน บางครั้งการกระทบเท้าไม่ต้องกระดกก็มีโดยกระทบแล้วก้าวตามปกติ

26. กะเทาะ คือ อาการของการใช้เท้าคล้ายกระทบ แต่ไม่ต้องกระดกเท้า ใช้จุมูกเท้ากระทบทั้งเป็นจังหวะหลาย ๆ ครั้ง

27. แตะเท้า คือ การใช้ส่วนของจุมูกเท้าแตะพื้นและวิ่งหรือก้าว ขณะที่ก้าวส่วนอื่น ๆ ของเท้าถึงพื้นด้วย

28. ขอยเท้า คือ กิริยาที่ใช้จมูกเท้าวางกับพื้น ยกส้นเท้าขึ้นเล็กน้อย ทั้ง 2 เท้า แล้วขยับขาหนีบ ๆ จะอยู่กับพื้นหรือเคลื่อนที่ก็ได้

29. ฉายเท้า คือ กิริยาที่ก้าวหน้า แล้วต้องการลากเท้าที่ก้าวมาพักไว้ข้าง ๆ ให้ใช้จมูกเท้าจรดพื้นไว้ เหยอเล็กน้อย แล้วลากมาพักไว้ในลักษณะเหลื่อมเท้า โดยหันปลายเท้าที่ฉายมาให้อยู่ด้านข้าง

30. รวมเท้า คือ กิริยาที่ใช้ส้นเท้าทั้งสองข้างวางชิดกัน ปลายเท้าบานออก

31. โย้ตัว คือ การค่อย ๆ เอียงตัวไปทางซ้ายและทางขวา พร้อมกับสะบัดตัวตามจังหวะค่อย ๆ เอียงไปซ้ำ ๆ

32. ยกตัว คือ การยกตรงที่ส่วนบนนับจากส่วนเอวขึ้นมา กดไหล่ข้างเดียวกับการหย่อนสะเอว พร้อมกับยุบจังหวะด้วยเมื่อกดไหล่

33. ติไหล่ คือ การเอียงไหล่ขวาไปข้างหลังแล้วตีกลับมาข้างหน้าให้แรงเล็กน้อย พร้อมกับเบี่ยงตัวไปทางไหล่ข้างที่ตี

34. กล่อมไหล่ คือ การเอียงไหล่ขวาไปข้างหน้า หน้าตรงกล่อมเพียงเล็กน้อยเอียงตัวไปข้างหน้าที่กล่อม ลักคอเล็กน้อย ทำสลับกับไหล่ซ้าย

นาฏศัพท์ต่างๆ เหล่านี้ จัดเป็นพื้นฐานที่เป็นผลทำให้เกิดท่าทางขึ้นในวงการนาฏศิลป์ไทย เรียกว่า “การรำตีบท” ซึ่งการตีบทนี้ บางครั้งอาจเรียกว่า “การรำบท” “รำใช้บท” “รำตีบท” หรือ “ภาษาทำนาฏศิลป์” ก็ได้เช่นกัน และนับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญส่วนหนึ่งของการแสดงนาฏศิลป์ไทย (สุมิตร เทพวงษ์, 2548)

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า นาฏศัพท์ เป็นคำศัพท์ที่ใช้เรียกท่าทางการรำรำนาฏศิลป์ ที่ความรู้พื้นฐาน และทักษะพื้นฐานในการแสดงนาฏศิลป์ หากผู้ทำการแสดงนาฏศิลป์ไม่มีทักษะในการปฏิบัติท่าทางนาฏศัพท์ต่าง ๆ ก็ไม่สามารถรำรำได้สวยงาม ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำท่าทางนาฏศัพท์บางท่าเท่านั้น ที่มีความสอดคล้อง เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีทั้งหมด 19 ท่า ได้แก่ ตั้งวง จีบ ทำจีบคว่ำ ทำจีบหงาย ทำจีบปรกข้าง ทำจีบปรกหน้า ทำคล้ายจีบ ทำม้วนจีบ ทำจีบล้อแก้ว ทำตั้งวงบน ทำตั้งวงล่าง การลักคอ การยกตัว การก้าวเท้าหน้า การกระทั้งเท้า การกระดกหลัง การก้าวเท้าข้าง การตบเท้า การประเท้า

2. ภาษาท่า

ภาษาท่าเป็นการทำท่าทางสำหรับสื่อความหมายในการแสดงระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง ท่าที่ใช้ อาจเป็นการเลียนแบบมาจากธรรมชาติ หรือประดิษฐ์ขึ้นใหม่ โดยนำท่ามาจากนาฏศัพท์และพื้นฐานท่ารำจากนาฏศิลป์ไทยมาปรับและเรียบเรียงให้สอดคล้องความหมายกับคำร้องหรือคำประพันธ์ (สุมิตร เทพวงษ์, 2548) โดยปกติแล้ว มนุษย์จะใช้ท่าทางประกอบคำพูด และเมื่อต้องการ

ให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อาจจะใช้สีหน้าหรือความรู้สึกประกอบคำพูดนั้น ๆ ด้วย เช่น กวักมือเข้าหมายถึงให้เข้ามาหา โบกมือออก หมายถึงให้ออกไป ในการแสดงนาฏศิลป์ได้นำท่าธรรมชาติเหล่านี้มาประดิษฐ์ขึ้นเป็นท่าทางที่สวยงามขึ้น เราเรียกว่า “ภาษาท่านาฏศิลป์ไทย” ภาษาท่านาฏศิลป์ไทย หมายถึง กิริยาอาการที่ผู้กระทำนั้นใช้เป็นสื่อให้ผู้ดูทราบว่าคุณกำลังทำอะไรอยู่ มีความหมายว่าอย่างไร โดยไม่ต้องเปล่งเสียง ซึ่งภาษาท่านาฏศิลป์ไทยเป็นท่าทางเลียนแบบธรรมชาติ จำแนกออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. ท่าที่ใช้แทนคำพูด เช่น ปฏิเสธ เรียก ไป มารับ ส่ง ฯลฯ
2. ท่าที่แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ เช่น ยืน เดิน นั่ง นอน ฯลฯ
3. ท่าที่แสดงอารมณ์ภายใน เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ รัก ฯลฯ
4. ท่าเลียนแบบสัตว์ เช่น นก ปลา ม้า กวาง เสือ ฯลฯ (สมาพร มีเนตรทิพย์, 2547)

ลักษณะของภาษาท่านาฏศิลป์

ภาษาท่านาฏศิลป์ไทย หรือท่าเต้นท่ารำในศิลปะการแสดงโขน ละคร ฟ้อนรำนั้นเท่ากับเป็นภาษาพูดโดยไม่ต้องเปล่งเสียงออกมา แต่อาศัยอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อแสดงออกมาเป็นท่าทาง ซึ่งถ้าจะให้สามารถเข้าใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และชื่นชมในศิลปะแขนงนี้ได้ดี ก็ควรต้องมีความรู้ความเข้าใจในท่าทางต่าง ๆ ที่ตัวแสดงนั้นแสดงออกมาเป็นสื่อ ซึ่งสุมิตร เทพวงษ์ (2548) เรณู โกศินานนท์ (2544) กล่าวถึงภาษาท่านาฏศิลป์ ไว้ดังนี้

1. การแนะนำตนเอง ลักษณะท่าคือ การใช้มือจีบที่อกแสดงความหมายแนะนำตนเองในแบบละคร ไทย ใช้มือซ้ายเป็นมือที่จีบที่อก
2. ความรัก ลักษณะท่าคือ การประสานมือทาบฐานไหล่
3. เสียใจ ลักษณะท่าคือ การยกมือซ้ายขึ้นแล้วกางนิ้วหัวแม่มือออกไปจากนิ้วทั้งสี่ ใช้ช่วงระหว่างหัวแม่มือกับนิ้วชี้คร่อมตะไกวที่หน้าผาก
4. พุดกระซิบ ลักษณะท่าคือ การใช้ฝ่ามือปกป้องที่ปาก
5. ปฏิเสธ ลักษณะท่าคือ การตั้งวงส้นปลายนิ้วมือ โดยใช้มือซ้าย
6. กระนั้นหรือ ใช่แล้ว เหลือเกิน ลักษณะท่าคือ การตบฝ่ามือลงบนหน้าขา
7. ดอกไม้ ลักษณะท่าคือ การจีบหงาย หักข้อมือเข้าหาลำตัวลดระดับลงเล็กน้อย
8. ยิ้ม ลักษณะท่าคือ การกรีดมือจีบเข้าหาปาก
9. หอมชื่นใจ ลักษณะท่าคือ การกรีดมือจีบเข้าหาจมูก
10. ปกเกล้า พระคุณ คุ่มก้น ร่มเย็น ลักษณะท่าคือ จีบปรกข้างสูงเหนือศีรษะ
11. ยินดีรู้ฟัง ไพเราะ ลักษณะท่าคือ ซี่มือข้างหู
12. การพูด ลักษณะท่าคือ การชี้มือที่ปาก
13. มองเห็นลักษณะท่าคือ การชี้มือที่ตา

14. ดีใจ ลักษณะท่าคือ ใช้มือซ้ายจับคว่ำ แล้ววาดมือมาใกล้ปาก
15. มา เรียก ลักษณะท่าคือ ปาดมือพร้อมกับหักข้อมือ แล้วกรีดนิ้วจับเข้ามาหา
16. ไป ลักษณะท่าคือ มือใดมือหนึ่งจับหงายแล้วม้วนมือลงให้เป็นจับคว่ำคล้าย
จับออกไปเป็นตั้งวง
17. โกรธ ลักษณะท่าคือ มือใดมือหนึ่งส่ายไปมาที่ก้านคอใต้หู
18. ทุกข์ โศกเศร้า ลักษณะท่าคือ ประสานลำแขนส่วนล่าง แตะฝ่ามือระดับ
สะโพก
19. เชิญ ลักษณะท่าคือ หงายฝ่ามือระดับอก
20. ช่วย ลักษณะท่าคือ หงายฝ่ามือแล้วซ้อนขึ้น
21. ตาย ลักษณะท่าคือคว่ำมือทั้งสองแล้วพลิกข้อมือหงายฝ่ามือ
22. ดุร้าย ลักษณะท่าคือคว่ำมือ กำนิ้วทั้งสี่หลวม ๆ เหลือนิ้วชี้ไว้แล้วใช้นิ้วชี้ฟาด
ลงล่าง
23. เป็นใหญ่ มีเกียรติลักษณะท่าคือ แบบมือหงายตั้งสูงระดับแ่งศีรษะทั้ง 2 มือ
24. สว่างไสว ลักษณะท่าคือ จับคว่ำแล้วยกขึ้นไปคล้ายจับเป็นมือแบบหงาย
25. อาย ลักษณะท่าคือ ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งวางแตะแก้ม มืออีกข้างจับหลัง
เอียงใบหน้า ตามมือที่แตะ
26. งาม ลักษณะท่าคือ ตั้งวงมือซ้ายระดับปาก มือขวาตั้งวงบัวบาน
27. กล้าหาญ ลักษณะท่าคือ ก้าวขาไปด้านข้าง มือหนึ่งตั้งวงบน ปลายมืออยู่
ระดับแ่งศีรษะ อีกมือหนึ่งให้ฝ่ามือแนบต้นขา
28. ยิ่งใหญ่ ลักษณะท่าคือ ตัวพระ ทำท่ายกเท้าซ้าย ตั้งวงบัวบาน ตัวนางทำท่า
กระดกเท้าซ้าย ตั้งวงบัวบาน
29. เติบโต, ยกย่อง ลักษณะท่าคือ จับคว่ำทั้ง 2 มือ แล้วยกขึ้นหลายมือให้แขน
ตั้งฉาก ปลายมืออยู่ระดับแ่งศีรษะ กดปลายนิ้วลง
30. สนุกสนาน ลักษณะท่าคือ จับหงายระดับสะเอวทั้ง 2 ข้าง แล้วเปลี่ยนมือ
เป็นตั้งวงระดับหน้าอก
31. ท่านก มีลักษณะดังนี้
- 31.1 ตั้งวงแขนข้างๆ และหักฝ่ามือควมขนานพื้น แล้วกระพือขึ้นลง หรือ
กระดิกแต่ละนิ้วถี่ ๆ
- 31.2 ตั้งวงลงระดับข้าง โคนขา จับคว่ำ กระพือ แขน ยกขึ้นตั้งวง ปล่อยจับ
ตั้งฝ่ามือระดับไหล่แล้วลดแขนลงจับคว่ำกระพือขึ้นอีก สลับกันเรื่อยไป ส่วนเท้าจะวิ่งซอยถี่ ๆ หรือ
ก้าวตามจังหวะเพลงก็ได้ ทำเท้าตามจังหวะ ส่วนมือที่สมมุติเป็นปีก ก็ต้องเป็นจังหวะด้วย ลำตัวนั้น
เอียงซ้าย ขวาไปมาซ้ำ ๆ

31.3 ตั้งวงสองมือ กั้นวงแขนทั้งสองไปข้างหน้า แล้วแกว่งแขนกลับมาที่เดิม ทำติดต่อกันไปตามจังหวะ หรือจะตั้งวงอยู่กับที่ไว้แขนหนึ่ง อีกแขนหนึ่งแกว่งแขนก็ได้ แต่ต้องให้ตั้งอยู่เสมอ

31.4 ใช้ปีก มีลักษณะกางปีกออกหันหน้าและส้นหน้าพยักขึ้นลงให้คางสีกับไหล่

31.5 ใช้หาง มีลักษณะ ดังนี้ ทั้งปีกข้างใดข้างหนึ่งลงข้างล่างส้นฝ่ามือพลีๆ เหลียวหน้าดูข้างล่าง ส่วนเท่านั้นจะใช้วิธีการก้าวข้าง โดยเท้าที่ก้าวข้างจะอยู่คนละด้านกับมือที่ทั้งปีกลงข้างล่าง

32. ท่าปู มีลักษณะดังนี้ ยกฝ่ามือตรงระดับอกกางนิ้วทั้งห้าออกห่าง (คล้ายท่าผีหลอก) เวลาเดิน หรือยืน กวักนิ้วทั้งห้า ให้งอเข้า ยึดอก

33. ท่าหอย มีลักษณะดังนี้ ประคบฝ่ามือใต้คางเหมือนปากเปิด แต่กระพุ้งมือให้โป่งๆ ไม่แบนเหมือนเป็ด แผฝ่ามือ ทำท่าอ้าปากและหุบซ้ำๆ เหมือนฝาหอยเปิดปิด

34. ท่าง มีลักษณะดังนี้ เขยียดนิ้วตั้ง ท่อมือเข้าหากัน แขนข้างหนึ่งยกงอหักศอก ใ้มืออยู่สูงระดับศีรษะ หักข้อมือลงข้างหน้าแกว่งแขนซ้าย ขวา หรือวนข้อมือไปมา แขนอีกข้างหนึ่งส่งแขนเขยียดตั้งไปข้างหลัง หักข้อมือเข้าหาท้องแขน สายแขนซ้ายขวา

35. ท่ากบ มีลักษณะ ดังนี้ นั่งยอง ๆ เขย่งส้นก้มตัว ฝ่ามือทั้งสองวางบนพื้น กระโดดไปตามจังหวะแลปลิ้นเลียแมลงบ้าง โยกศีรษะลงบ้างตามจังหวะ

36. ท่ากระต่าย มีลักษณะดังนี้ นั่งยอง ๆ กระโดดเท้า ใช้สองมือคู้มระดับหน้าอก หรือชูนิ้วมือ (นิ้วชี้และนิ้วกลาง) ทั้งสองมือแนบอยู่ข้างหู

37. ท่าม้า มีลักษณะดังนี้ กำมือหลวมๆ หักข้อลงระดับหน้าท้อง สวข้อมือขึ้นๆ ลงๆ สวนกัน โยกเท้าไปตามจังหวะ โดยมีเท้าข้างหนึ่งวางเต็มเท้า ส่วนเท้าอีกข้างหนึ่งยกส้นเท้าขึ้น และน้ำหนักจะอยู่ที่จมูกเท้า มีการก้มตัว ก้มหน้าเงยหน้าบ้าง หรือสั่นไหลเร็วๆ ท่าสลัดขน

38. ท่ากวาง มีลักษณะดังนี้ กำมือทั้งสองข้าง โดยให้นิ้วชี้และนิ้วกลางเขยียดตรง และชิดกันแล้วหักข้อมือขึ้นทั้งสองข้าง เข้าหาลำตัว ส่วนเท้าจะก้าวตามจังหวะโดยประสานกับท่ามือ หรือใช้เท้ากระโดดโหยงๆ ก็ได้

39. ท่าข้าง มีลักษณะดังนี้ แบฝ่ามือแบนๆ เขยียดนิ้วตั้ง แขนตั้งให้ฝ่ามือขนานพื้น ก้มตัวมากๆ ส่ายหัวและเดินช้า ก้มเงยเสยงบ้าง เวลาขึ้นปีกหลัก

40. ท่าลิง มีลักษณะดังนี้ ย่อเข้ามามากๆ งอแขนหนีบรักแร้ คล้ายปีกเปิด ปล่อยมือคำคู้มลงตามสบาย ไม่ต้องเกร็ง ใ้นิ้วตั้ง บางขณะย้ายมือมากวักเบาๆ ที่ได้คางเดินโหยงเอียงทางเท้า ที่ก้าวให้ตัวโคลงไปมา

41. ท่าปลา ลักษณะดังนี้ ท่าที่หนึ่ง ฝ่ามือซ้อนกัน หักปลายนิ้วและยุบขึ้นลงตามจังหวะ ท่าที่สอง ตั้งมือข้างหนึ่งระดับอก มืออีกข้างส่งไปด้านหลัง ฝ่ามือเหยียดตรง โบกนิ้วตามจังหวะ จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ภาษาท่าถือเป็นพื้นฐานของการแสดงนาฏศิลป์ เช่นเดียวกับนาฏยศัพท์ หากผู้แสดงขาดพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในเรื่องนี้ การแสดงออกถึงอารมณ์และความหมายที่ต้องการจะสื่อสารแก่ผู้ชม ก็จะผิดเพี้ยนไปด้วย ซึ่งผู้แสดงต้องใช้ความรู้เรื่องภาษาท่าไปใช้ในการตีบทออกมาเป็นท่าทางต่าง ๆ ร่วมกับการแต่งเติมลีลาและจริตของผู้แสดงเพื่อเพิ่มความสวยงามและอ่อนช้อยของท่าทางการแสดง ดังนั้นภาษาท่าจึงถือเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์เช่นเดียวกับนาฏยศัพท์ ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ค้นคว้าได้เลือกภาษาท่าบางท่าเท่านั้นที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน และความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเลือกมาทั้งหมด 4 ท่า ได้แก่ ท่าที่ใช้แทนคำพูด ท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ ท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ และท่าเลียนแบบสัตว์

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์

การสอนปฏิบัติตามแนวคิดของของแฮร์โรว์ ทิศนา แคมมณี (2545) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow's Instructional Model for Psychomotor Domain) มีสาระสำคัญ ดังนี้

ทฤษฎีหลักการ/แนวคิด แฮร์โรว์ได้จัดลำดับขั้นของการเรียนรู้ทางด้านทักษะปฏิบัติไว้ 5 ขั้น โดยเริ่มจากระดับที่ซับซ้อนน้อยไปจนถึงระดับมีความซับซ้อนมาก ดังนั้นการกระทำจึงเริ่มจากการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อเนื้อใหญ่ ไปถึงการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อย่อย ลำดับขั้นดังกล่าว ได้แก่ การเลียนแบบ การลงมือกระทำตามคำสั่ง การกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ การแสดงออกและการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ

วัตถุประสงค์

รูปแบบนี้มุ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสามารถทางด้านทักษะปฏิบัติต่าง ๆ กล่าวคือผู้เรียนสามารถปฏิบัติ หรือกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญ

กระบวนการเรียนการสอน

ลักษณะการจัดการเรียนการสอนของรูปแบบการพัฒนาทักษะปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนที่ซับซ้อนน้อยไปสู่ซับซ้อนมาก 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นการเลียนแบบ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนสังเกตการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้เองผู้เรียนย่อมจะรับรู้หรือสังเกตรายละเอียดต่าง ๆ ได้ไม่ครบถ้วนแต่อย่างน้อยผู้เรียนจะสามารถบอกได้ว่าขั้นตอนหลักของการกระทำนั้น ๆ มีอะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง เมื่อผู้เรียนได้เห็นและสามารถบอกขั้นตอนของการกระทำที่ต้องการเรียนรู้แล้วให้ผู้เรียนลงมือทำโดยไม่มีแบบอย่างให้เห็นผู้เรียนอาจลงมือทำตามคำสั่งของผู้สอนหรือทำตามคำสั่งที่ผู้สอนเขียนไว้ในคู่มือก็ได้การลงมือปฏิบัติตามคำสั่งนี้แม้ผู้เรียนจะยังไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์แต่อย่างน้อยผู้เรียนก็ได้ประสบการณ์ในการลงมือทำและค้นพบปัญหาต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้และการปรับการกระทำให้ถูกต้องสมบูรณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ (Precision) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนจนสามารถทำสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีแบบอย่างหรือมีคำสั่งนำทางการกระทำการกระทำที่ถูกต้องแม่นยำพร้อมดีสมบูรณ์แบบเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องสามารถทำได้ในขั้นนี้

ขั้นที่ 4 ขั้นการแสดงออก (Articulation) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนมากขึ้นจนกระทั่งสามารถกระทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องสมบูรณ์แบบอย่างคล่องแคล่วรวดเร็วราบรื่นและด้วยความมั่นใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ (Naturalization) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถกระทำสิ่งนั้น ๆ อย่างสบาย ๆ เป็นไปอย่างอัตโนมัติโดยไม่รู้สึกรู้ว่าต้องใช้ความพยายามเป็นพิเศษซึ่งต้องอาศัยการปฏิบัติบ่อย ๆ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ ผู้เรียนจะสามารถกระทำหรือแสดงออกอย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ ในสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ นอกจากนั้น ยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความอดทนให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนด้วยการนำไปใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของ (Harrow) สามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีพลศึกษาศิลปศึกษาและวิชาอื่น ๆ ก็สามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา ผู้เรียนจะเกิดการพัฒนาทางด้านทักษะปฏิบัติ จนสามารถกระทำได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์

องค์ประกอบและการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

1. ชื่อแผนหรือส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้
2. ส่วนหลักสูตรฯ กำหนดหรือต้องการ ได้จากการวิเคราะห์ โครงสร้างรายวิชา ประมวลรายวิชา กำหนดการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ และสาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย

2.1 มาตรฐาน

2.2 ตัวชี้วัด

2.3 สาระหลักสูตรแกนกลาง

2.4 สาระสำคัญ

2.5 สาระการเรียน

2.6 สมรรถนะสำคัญของนักเรียน 5 ด้าน (วิเคราะห์ เลือกให้เหมาะสม สอดคล้อง)

2.7 คุณลักษณะอันพึงประสงค์สำคัญของนักเรียน 8 ด้าน (วิเคราะห์ เลือกให้เหมาะสม สอดคล้อง)

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ ควรเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่สามารถปฏิบัติได้ ตรวจสอบได้และประเมินได้ ครอบคลุม 3 ด้านตามหลักสูตรแกนกลางกำหนดได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain Knowledge : K) ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain : P) และจิตพิสัย (Affective Domain : A) และนิยมเขียนจุดประสงค์ขึ้นต้นด้วย...เพื่อ

4. การจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยศึกษา วิเคราะห์ รูปแบบ เทคนิค วิธีการ กิจกรรมสื่อการเรียน นวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดผลและประเมินผล ที่เหมาะสม สอดคล้อง ครอบคลุมบูรณาการ ผสมผสาน วิธีสอน ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษ 21 (Active Learning) การลดบทบาทครู ทำหน้าที่เหมือนโค้ช (Coaching) อำนวยความสะดวก กำกับติดตาม และการประเมินตามสภาพจริงจัดฐานช่วยเหลือ รูปแบบการจัดการเรียน

สรุปจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของของแฮร์โรว์ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญ ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์โดยเน้นกระบวนการปฏิบัติ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการปฏิบัติจริง จัดว่าเป็นการเรียนรู้ที่เป็นองค์รวม ผู้เรียนได้ความรู้ความเข้าใจ ได้ปฏิบัติจริงและ กล้าแสดงออก

พหุบัณฑิต ชีวะ

4. บอร์ดเกม (Board Game)

บอร์ดเกม (Board Game) หมายถึง กิจกรรมที่จัดอยู่ในรูปการเล่นหรือการแข่งขันที่มีการเคลื่อนย้ายเบี้ย (Marker) ให้เดินไปตามเส้นทางที่กำหนดบนกระดานเกม ซึ่งกำหนดจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น เวลา วัสดุอุปกรณ์ การเตรียมการ ขั้นตอนการเล่น และกติกา เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ ร่วมกัน โดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ อภิปรายผลเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (เตือนใจ เฉลิมกิจ, 2545)

คำจำกัดความ เกมกระดานมีกระดานส่วนกลางที่สามารถติดตามตำแหน่งของผู้เล่นได้เมื่อเทียบกับผู้เล่นรายอื่น เกมกระดานมักมีโทเค็นหรืออวตารที่แสดงถึงผู้เล่น ตัวอย่างเช่น รถแข่งหรือสัญลักษณ์หมวกในการผูกขาดและโทเค็นที่ใช้เพื่อแสดงตำแหน่งผู้เล่นในงูและบันได

ประเภทหลักของเกมกระดาน

ตามกฎทั่วไปเกมกระดานสามารถแบ่งออกได้เป็นสามประเภท ได้แก่ เกมสงคราม เกมแข่งรถและเกมจัดตำแหน่ง ในเกมสงครามจุดประสงค์หลักคือการเอาชนะหรือทำลายฝ่ายตรงข้ามของคุณ ตัวอย่าง ได้แก่ หมากรุก, หมากฮอส เกมการแข่งขันเกี่ยวข้องกับผู้เล่นจำนวนมากที่พยายามจะบรรลุเป้าหมายหรือจุดหมายปลายทางก่อน งูและบันได, การผูกขาด, Scrabble ,Pictionary เป็นเกมการแข่งขันทั้งหมด

เกมการจัดตำแหน่งเป็นเกมกระดานที่กำหนดให้ผู้เล่นวางชิ้นส่วนของตนบนกระดานเกมเพื่อเข้าถึงการกำหนดค่าเฉพาะ ในทางตรงกันข้ามกับเกมแข่งเกมแนวร่วมผู้เล่นจะต้องวางตำแหน่งบนกระดานมากกว่าตำแหน่งบนกระดานเพื่อไปยังจุดหมายปลายทาง เกมกระดานมีกฎเฉพาะ นั่นคือเกมกระดานมีชุดของกฎที่เฉพาะเจาะจงเช่น จำกัดจำนวนผู้เล่นที่เกมสามารถมีได้ จำนวนช่องว่างบนกระดาน จำนวนการย้ายที่เป็นไปได้และข้อจำกัดของสิ่งที่สามารถทำได้ในเกมการย้ายโดยเฉพาะเกมสเกลในทางตรงกันข้ามกับเกมกระดานโดยทั่วไปไม่ได้มีข้อจำกัดเดียวกันกับผู้เล่น จำนวนของการเคลื่อนที่และตำแหน่งในเกมสเกลนั้นมีมากขึ้นและไม่สิ้นสุด เกมกระดานจำนวนมากใช้ลูกเต๋าและ หรือเล่นไพ่ที่มีข้อมูลที่ส่งผลต่อผลของเกม ลูกเต๋าในเกมกระดานโดยทั่วไปเกี่ยวข้องกับ การเคลื่อนไหวของโทเค็น (Token) บนกระดาน แทบทุกเกมกระดานจะเปิดตาม เกมสำหรับเด็ก โดยเฉพาะเด็กเล็กจะขึ้นอยู่กับโชคในม้วนลูกเต๋า เกมสำหรับเด็กที่มีอายุมากกว่ามีการตัดสินใจเข้าไปในเกมซึ่งส่งผลต่อผลของเกม ตัวอย่างเช่น การใช้ตัวอักษรผสมกันเพื่อสร้างคำเฉพาะในการช่วน เกมกระดานจำเป็นต้องมีผู้เล่นสองคนหรือมากกว่าซึ่งแตกต่างกับเกมปริศนาหรือเกมวิดีโอซึ่งโดยปกติจะเป็นกิจกรรมโดดเดี่ยวแม้ว่าจะมีตัวเลือกสำหรับคนอื่นที่เข้าร่วมเกม เกมกระดานมีลักษณะสำคัญที่มีลักษณะทางสังคมเพราะต้องมีผู้เล่นโต้ตอบกับผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างมีความหมาย ตามที่เราเห็นเกมกระดานมีชุดเกณฑ์เฉพาะซึ่งแยกออกจากรูปแบบอื่นๆ ส่วนประกอบสำคัญของคลาสสิกเกมกระดาน

เป็นว่ามันเป็นเรื่องสนุกและที่จะสอนทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในช่วงต้นแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

คำจำกัดความของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Game) หมายถึง เกมเทเบิลทอป (Tabletop Game) ที่ผู้เล่นจะต้องวางหรือเคลื่อนย้ายตำแหน่งของชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่าง ๆ บนบอร์ด ซึ่งหมายถึงพื้นผิวใด ๆ ที่มีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ก่อนแล้ว โดยการวางหรือเคลื่อนย้ายเหล่านั้นจะต้องเป็นไปโดยมีกติกากำกับ มีทั้งเกมที่มีพื้นฐานอยู่บนกลศาสตร์ เกมที่ใช้โชคเป็นองค์ประกอบ และเกมที่ใช้โชคเพียงอย่างเดียว ไม่มีการใช้ทักษะอื่น ๆ เลย (Wikipedia, 2017)

บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง ที่เล่นบนโต๊ะ หรือพื้นที่เรียบ และกว้างมีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย ทั้งบอร์ดเกมแนวกลยุทธ์หนักๆ สร้างเมือง ทำลายคู่แข่ง หรือปาร์ตี้เกมที่เล่นกันกับกลุ่มเพื่อนกลุ่มใหญ่ มีทั้งบอร์ดเกมสำหรับเล่นคนเดียว ไปจนถึงมากกว่า 20 คนตามแต่ระบบของเกมนั้นๆ (Play On Boardgame Admin, 2559)

บอร์ดเกมเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นเล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากเพื่อนที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆจนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์วิธี เข้าช่วยโดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ (จิตติพล ขำประถม, 2558) IT CEL

บอร์ดเกมจึงหมายถึง เกมเทเบิลทอป เกือบทุกประเภท เพราะบอร์ดหรือกระดานไม่ได้หมายถึงอุปกรณ์ที่ออกแบบมาให้มีลักษณะเหมือนกระดานเท่านั้น แต่หมายความรวมถึงพื้นที่เล่นที่มีพื้นผิวเรียบใดๆ เช่นพื้นโต๊ะ พื้นบ้าน เป็นต้น ดังนั้น การ์ดเกม จึงจัดเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของบอร์ดเกมด้วย ในการศึกษานี้ผู้วิจัยให้คำจำกัดความ “บอร์ดเกม” หมายความรวมเกมประเภทเทเบิลทอปทั้งหมด โดยอาศัยบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่มีก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว เป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงาม เป็นรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ บรรจุมานในกล่อง ดังนั้น การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงนี้ จะสร้างสรรค์รูปแบบการเล่นโดยมีกรอบของบอร์ดเกมดังในคำจำกัดความข้างต้น และดัดแปลงรูปแบบการเล่นเพื่อให้ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงของผู้เล่นได้

ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมสามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มต่างๆ โดยใช้หลักหลายเกณฑ์ด้วยกันตัวอย่างเช่น การจำแนกตามสไตล์ของบอร์ดเกมตามแหล่งกำเนิด เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ ยูโรเกม(Euro Games) และอเมริกันแตรช (Ameri trash) โดย ยูโรเกม เป็นบอร์ดเกมสไตล์เยอรมัน จะให้ความสำคัญกับกลศาสตร์การเล่น ใช้ชื่อน้อยมาก เน้นการใช้ความคิด แข่งขันกันที่คะแนนสูงกว่าไม่เน้นการต่อสู้กัน

ระหว่างผู้เล่น ส่วนอเมริกาเป็นบอร์ดเกมสไตล์อเมริกัน จะให้ความสำคัญกับธีมตัวละครหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่กำหนดความสามารถของผู้เล่นแต่ละคน ปมขัดแย้งระหว่างผู้เล่น และมักจะมีโชคมาเกี่ยวข้องอยู่มาก กล่าวคือ ในขณะที่ยูโรเกมให้ความสำคัญกับการคิดวางแผนอเมริกาจะให้ความสำคัญกับเรื่องเล่าและความเป็นละครของเกม (Boardgame geek, n.d.)

ดังที่กล่าวข้างต้นว่าประเภทของบอร์ดเกมสามารถจำแนกออกได้ด้วยหลายเกณฑ์ในการศึกษานี้ผู้วิจัยจะจัดแบ่งกลุ่มของบอร์ดเกมโดยใช้ 2 คำด้วยกัน คือ ประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Types) และแนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories) ตามคำที่เว็บไซต์ Boardgame geek ได้ใช้เรียก โดยประเภทของบอร์ดเกม มีการจำแนกออกเป็น 5 ประเภท อย่างกว้างๆ ดังนี้

1. เกมครอบครัว (Family Game) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัวมีกลศาสตร์เกี่ยวกับโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อให้เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้ใหญ่ได้ และไม่ยากเกินไปจนผู้ใหญ่รู้สึกเบื่อที่จะเล่น บอร์ดเกมประเภทเกมครอบครัวจะต้องมีกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ง่าย ใช้เวลาเล่นไม่นาน เน้นที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มีการพูดคุยเชิงเจรจา ค้าขายแลกเปลี่ยน อาจมีแก๊งกันบ้างในระดับพอดี ๆ ไม่มีการต่อสู้รุนแรง ไม่มีประเด็นหนักๆ ดังนั้นปาร์ตี้เกม (Party Game) ที่มีบรรยากาศไม่รุนแรงก็จะถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มเกมครอบครัวได้ด้วยเช่นกัน เกมครอบครัวเป็นประเภทของบอร์ดเกมที่เหมาะกับผู้ที่เพิ่งเริ่มเล่น จึงจัดเป็นเกมที่มี “ตลาด” กว้างที่สุด (Seapig, 2015; สถณี อาชวานันทกุล, 2559)

2. เกมสวางแผน (Strategy Game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ความคิดวางแผนอย่างมีทิศทาง จำเป็นต้องใช้ความคิดซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบ้างแต่น้อย แกววางแผนเป็นเกมกลุ่มที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนรบจริง รายละเอียดบนกระดานจึงสมจริงที่สุด ครอบคลุมความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามอาจจะตัดสินใจ การเล่นเกมประเภทนี้จึงต้องอาศัยทักษะการวางแผนมาก มีบางที่ใช้เวลาในการเล่น 60 - 120 นาที ในกลุ่มเกมวางแผนทั่วไป แต่บางเกมที่เป็นบอร์ดเกมสไตล์ยูโรแบบหนัก (Heavy Styled Board Games) อาจใช้เวลาในการเล่นยาวนานถึง 180 นาที หรือ 5-6 ชั่วโมงก็มี (Seapig, 2015; สถณี อาชวานันทกุล, 2559)

3. ปาร์ตี้เกม (Party Games) เป็นเกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกจะต้องมีกติกาไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่เยอะเลยมีอุปกรณ์ไม่มาก เกมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จึงมักบรรจุในกล่องขนาดเล็ก พกพาง่าย เพื่อนำไปเล่นกับกลุ่มเพื่อนในงานเลี้ยงต่าง ๆ ได้ อาจมีดวงมาเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่จะเน้นที่ไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมจะเหมือนความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์กับผู้เล่นคนอื่นจำนวนมากมีการแก๊งกันอำกัน ในประเด็นที่หนักกว่าเกมครอบครัว (Seapig, 2015; สถณี อาชวานันทกุล, 2559)

4. เกมมานธรรม (Abstract Games) เป็นเกมแนวแก้ปริศนา เป็นการแก้ปม หาคำตอบ หรือทางออกที่ดีที่สุด เป็นการแข่งขันกันแก้ปัญหาที่ฝังตรงข้ามด้วยกลศาสตร์ที่เรียบง่าย ไม่มีมิติ วิธีเล่นไม่ซับซ้อน ไม่มีเรื่องตลก เน้นใช้ความคิด (Seapig, 2015)

5. เกมที่ธีม (Thematic Games) จะเน้นที่ธีม (Theme) เป็นหลัก กล่าวคือ เป็นเกมที่มีการเล่าเรื่อง (Narrative) มีเนื้อหาชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์ มีรายละเอียดของตัวละครมีความเป็นมาขององค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องของเกม ตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะ มีความสามารถแตกต่างกัน ไม่เน้นการวางแผน แต่มีส่วนที่ทำให้เกิดการปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่นและหลายเกมมีโชคเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่มาก ผู้เล่นจะสนุกหรือไม่ อยู่ที่ความสามารถในการเข้าถึงเนื้อเรื่อง ผู้ดำเนินเกม (Game Master) จะสามารถนำพาผู้เล่นเข้าสู่โลกของเกมได้มากพอที่ผู้เล่นจะรู้สึก “อิน” ไปกับมันหรือไม่ เกมแนวนี้จึงมักมีกลศาสตร์ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นการวางแผนแต่เน้นที่บรรยากาศของเนื้อเรื่องในเกม มักมีกลศาสตร์ในการเล่นให้เป็นแบบร่วมมือ หรือ Co-operative Play (Seapig, 2015)

ประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Categories)

การจำแนกประเภทของบอร์ดเกมเป็นการจัดแบ่งกลุ่มของบอร์ดเกมเป็นบอร์ดเกมแนวต่าง ๆ ตามรูปแบบการเล่น ที่กำหนดโดยผู้ออกแบบเกม โดยใช้ลักษณะของเกม วิธีการเล่น เป็นเกณฑ์สำคัญ โดยเว็บไซต์ Boardgame geek (n.d.) ได้จำแนกออกเป็น 64 แนว ซึ่งระบุอยู่ในกล่องของบอร์ดเกมและคู่มือการเล่นอย่างชัดเจนโดยแนวของบอร์ดเกมที่งานวิจัยนี้สนใจได้แก่

1. แนวอารมณ์ขัน (Humor) เป็นเจ้าของบอร์ดเกมที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความตลกขบขันในการเล่น หรือการกระทำในเกมกำหนดให้เกิดความตลกขบขัน ซึ่งจะทำให้มีบรรยากาศในการเล่นสนุกสนาน ครื้นเครง และคล้ายกับการสังสรรค์กันระหว่างกลุ่มเพื่อน

2. แนวโน้มน้าวใจ (Negotiation) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการพูดโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่น ซึ่งสอดคล้องกับทักษะสื่อสารการแสดง ในด้านความสามารถการพูดซึ่งจัดอยู่ในคุณสมบัติของนักแสดงด้านความพร้อมของร่างกายและเสียงด้วย

3. แนวเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นเกมต้องเล่าเรื่องในเกมซึ่งมีความสอดคล้องกับเกมเล่าเรื่อง (Storytelling Games) ในเกมการแสดง ที่กำหนดให้ผู้เล่นเกมการแสดงจะต้องเล่าเรื่อง ในงานวิจัยนี้จึงศึกษาบอร์ดเกมแนวเล่าเรื่องด้วย เพื่อศึกษาองค์ประกอบนี้ว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้แทนเกมการแสดงกลุ่มเกมเล่าเรื่องได้อย่างไรบ้าง

4. แนวตัดตัวเลือก (Deduction) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องตัดตัวเลือกผู้เล่นออกไป ซึ่งการเล่นแนวนี้จะทำให้ผู้เล่นต้องมีความช่างสังเกต และรู้จักการล่อหลอกกัน ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาทักษะการสื่อสาร

5. แนวแก้งกัน (Bluffing) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องแก้งกัน หยกล้อกัน อำกันหรืออาจถึงขั้นหลอกหลวง ทำให้ผู้เล่นต้องแสดงออก (Express) ความรู้สึกของตนออกมาและใช้ทักษะต่าง ๆ เป็นเทคนิคในการหลอกหลวงผู้เล่นคนอื่น ๆ ให้สำเร็จ

แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกมกลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูล ซึ่งอยู่ในหัวใจหลักของเกมหนึ่งๆ กลศาสตร์ต่างๆ เป็นตัวกำหนดว่ากระบวนการเล่นเกมเป็นอย่างไร สิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีการชนะหรือแพ้ ตลอดจนเมื่อไหร่หรือเงื่อนไขอะไรบ้างที่บ่งชี้การแพ้หรือชนะในเกมนั้น ๆ ประกอบไปด้วย กายภาพ (Physics) เศรษฐศาสตร์ภายใน (Internal Economy)

กลศาสตร์กระบวนการ (Progression Mechanisms) การใช้แผนเกี่ยวกับยุทธวิธี (Tactical Maneuvering) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) (Adams & Dormans, 2012) กลศาสตร์ เป็นสิ่งที่เป็นแกนหลักของเกม ที่ทำให้เกมเป็นเกมอย่างสมบูรณ์ เป็นการวางปฏิสัมพันธ์และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม ที่หมายความรวมถึงทั้ง ความงาม (Aesthetics) เทคโนโลยี (Technologies) และเรื่องราว (Stories) เข้าด้วยกัน แต่ปัจจุบันยังไม่มีเกณฑ์การจำแนกกลศาสตร์เกณฑ์ใดที่จะสามารถจัดประเภทของกลศาสตร์ออกจากกันอย่างเป็นที่ยอมรับกันเป็นสากล เนื่องจาก กลศาสตร์ของบอร์ดเกมนั้น แม้ว่าจะเป็นกฎที่ชัดเจน เป็นวัตถุวิสัย แต่ก็มักยังคงเป็นปริศนา และเป็นนามธรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องยากมากที่จะสามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่ากลศาสตร์ต่าง ๆ ทำงานอย่างไร (Schell, 2008)

กลศาสตร์ของบอร์ดเกมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมสนุก หรือไม่สนุก โดยการวางระบบของกลศาสตร์มีไว้เพียงองค์ประกอบภายนอกของเกม เช่น ภาพ เสียง หรือเรื่องเล่าที่มาที่ไปของเกมเท่านั้น แต่ยังหมายความรวมถึงกฎ กติกา วิธีการเล่น ที่ผู้เล่นจะต้องกระทำตามเพื่อนเล่นเกมไปจนชนะ อย่างไรก็ตาม ความสุขที่เกิดขึ้นจากกลศาสตร์นั้นมีไว้เพียงการกำหนดให้ผู้เล่นได้ทำในสิ่งที่สนุกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการวางเงื่อนไขเพื่อให้เกมมีส่วนที่ไม่สนุกด้วย (เช่น ต้องซื้อขาย แลกเปลี่ยนของระหว่างผู้เล่น จัดการสิ่งของในเกม ฯลฯ) แม่ว่านักออกแบบเกมจะต้องการเพิ่มส่วนที่สนุกและลดส่วนที่ไม่สนุก แต่ไม่สามารถทำให้เกมไม่มีส่วนที่ไม่สนุกโดยสิ้นเชิงได้ เพราะความสมดุลของส่วนที่สนุกและไม่สนุก จะทำให้เกมหนึ่ง ๆ โดยรวมเป็นเกมที่สนุกและท้าทายความสามารถของผู้เล่นอย่างเต็มที่ (Moore, 2011)

Adams & Dormans (2012) กล่าวว่า กลศาสตร์ของเกมประกอบไปด้วย 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ โขด ทางเลือกของผู้เล่น และความซับซ้อนของกฎ ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบนั้น สามารถกำหนดความยากง่ายของเกมในแต่ละด้านใด ตัวอย่างเช่นเกมที่มีกลศาสตร์ของกฎการเล่นเรียบง่ายอย่างเกม Rock-Paper-Scissors หรือเกมเป่ายิงฉุบ เป็นเกมที่ผู้เล่นมีทางเลือก 3 ทางคือ Rock (ก้อน) Paper (กระดาษ) หรือ Scissors (กรรไกร) ไม่มีทางเลือกใดที่ได้เปรียบกว่าทางเลือกอื่นเพราะแต่ละทางเลือก

นั้นมีพลังเหนือทางเลือกหนึ่ง และด้อยกว่าอีกทางเลือกหนึ่งทั้งสิ้น ในการชนะฝ่ายตรงข้าม จะต้องอาศัยโชค ซึ่งเป็นปัจจัยที่ไม่มีแบบแผนและควบคุมไม่ได้ หรือเกมหมากรุก ที่การตัดสินใจของผู้เล่นทำให้เกิดมีความลึกซึ้ง แต่กฎการเล่นเรียบง่าย กลศาสตร์ของเกมแต่ละด้านนั้นจะเป็นสิ่งที่วางโครงสร้างของกฎ และทำให้เกมแต่ละเกมสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เล่นแต่ละกลุ่มได้ แต่แม้ว่าจะได้อธิบายไว้ว่าไม่มีเกณฑ์ใดที่เป็นสากล (Schel, 2008) ก็ยากได้จำแนกกลศาสตร์ของเกมไว้เป็น 6 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ พื้นที่ว่าง (Space) วัตถุ คุณลักษณะและสภาพ (Objects, ttributes, and States) การกระทำ (Actions) กฎ (Rules) ทักษะ (Skill) และโอกาส(Chance) มีรายละเอียดดังนี้

1. พื้นที่ (Space) ในบอร์ดเกม หมายถึงสถานที่ต่าง ๆ ในเกมที่ผู้เล่นจะสามารถเข้าไปมี การกระทำบางอย่าง และพื้นที่แต่ละพื้นที่นั้นจะต้องมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ตัวอย่าง เช่น พื้นที่บนบอร์ด บนโต๊ะ หรือสถานที่ในเรื่องเล่าในเกม เป็นต้น และไม่ว่าจะเป็นเกมที่ไม่มีอุปกรณ์การเล่น เป็นแต่เพียงการพูดคุยกันเท่านั้น พื้นที่ก็ยังคงเป็นกลศาสตร์ของเกมอยู่ เพราะถือว่าพื้นที่ในเกมนั้นคือพื้นที่ในความคิดของผู้เล่น การคิด ตัดสินใจแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นภายในพื้นที่ความคิดและมีความเชื่อมโยงกับพื้นที่ภายนอกความคิด คือพื้นที่สำหรับแสดงออกนั่นเอง นอกจากนี้ในบอร์ดเกม พื้นที่นอกจากจะหมายถึงที่ว่างที่ถูกสร้างไว้ในอุปกรณ์บอร์ดหรือกระดานของเกมแล้ว ยังอาจหมายถึงพื้นที่ในความคิด การตัดสินใจต่าง ๆ ของผู้เล่นแต่ละคนด้วย (Scheel, 2008)

2. วัตถุ (Object) หมายถึงสิ่งที่สามารถมองเห็น อยู่ในพื้นที่ เช่น ตัวละคร อุปกรณ์ ตกแต่ง กระดานคะแนน เหรียญรางวัลในบอร์ดเกม วัตถุอาจหมายถึงอุปกรณ์การเล่นที่มองเห็นได้ หรือข้อมูล การคิดการตัดสินใจ การแก้ปัญหาของผู้เล่นแต่ละคนที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ของความคิดของผู้เล่นก็ได้ โดยในวัตถุแต่ละหน่วยจะต้องประกอบไปด้วยคุณสมบัติของวัตถุนั้น ๆ 1 คุณสมบัติขึ้นไป คุณสมบัติ (Attributes) หมายถึงองค์ประกอบที่ใช้อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุ กล่าวคือ หากวัตถุเป็น คำนาม คุณสมบัติก็คือคำคุณสมบัตินั้น ๆ มีทั้งคุณสมบัติตายตัว และคุณสมบัติไม่ตายตัว และสถานะหมายถึงสถานการณ์ใด ๆ ที่เกี่ยวกับวัตถุในเกม โดยที่สถานะนั้น อาจจะไม่มียุ่ผู้เล่นคนใดรับรู้ หรือมีผู้เล่นรู้ร่วมกันแค่ระหว่างบางคน หรือรับรู้กันทุกคนในเกมเป็น องค์ประกอบของกลศาสตร์ที่ทำให้เกมมีความซับซ้อนมากขึ้น (Schell, 2008)

3. การกระทำ (Action) หมายถึงสิทธิได้จะต้องทำในเกม กล่าวได้ว่า หากวัตถุเป็น คำนาม การกระทำก็คือคำกริยา โดยการกระทำนั้นมีทั้งการกระทำที่เป็น การกระทำที่ผู้เล่นตัดสินใจ ทำเพื่อทำคะแนน หรือเอาชนะ และการกระทำที่เป็นผลจากการกระทำที่ผู้อื่นตัดสินใจ หรือเป็นการกระทำเพื่อการตั้งรับ (Schell, 2008)

4. กฎ (Rules) เป็นกลศาสตร์ที่สำคัญที่สุดของเกม เป็นตัวกำหนดพื้นที่ วัตถุการกระทำ ชุดของการกระทำ ข้อจำกัดของการกระทำ และเป้าหมาย กล่าวคือ กฎของเกมจะเป็นการสร้างความเป็นไปได้ที่กลศาสตร์ต่างๆ จะปรากฏ และเพิ่มเติม “เป้าหมาย” ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกมได้

กลายเป็นเกมอย่างสมบูรณ์ประกอบไปด้วย กฎการใช้งาน หมายถึง กฎที่กำหนดสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในเกม กฎพื้นฐาน หมายถึง กฎที่อธิบายขั้นตอนของสถานะ กฎพฤติกรรม หมายถึงข้อกำหนดประหยัดการเล่นร่วมกัน กฎลายลักษณ์อักษร หมายถึง กฎที่อยู่ในเอกสารขอกฎหมายหรือกฎการแข่งขันเป็นกฎที่เข้มงวดที่สุด กฎอย่างเป็นทางการกฎการแข่งขันที่พูดได้เพิ่มขึ้นมาเอง กฎการให้คำปรึกษาเป็นเคล็ดลับในการเล่น และกฎประจำบ้านเป็นกฎที่กำหนดเองเฉพาะกลุ่ม (Schell, 2008)

5. ทักษะ (Skill) จำแนกออกเป็น ทักษะทางกายภาพ ได้แก่ ความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว การทำงานประสานกัน และความอดทนทางกายภาพ ทักษะทางจิตใจ ได้แก่ ความจำการสังเกต และการแก้ปัญหา และทักษะทางสังคม ได้แก่ การอ่านคู่ต่อสู้ การลงคู่ต่อสู้ และการประสานกับผู้ร่วมทีม โดยทักษะนั้นหมายถึงทั้งทักษะจริงของผู้เล่น และทักษะของตัวละครในเกม ในบอร์ดเกม ทักษะของตัวละครนั้นอาจจะเพิ่มขึ้นได้ด้วยกลไกการกระทำต่าง ๆ ที่พวกที่ถูกกำหนดอยู่ในกฎของเกม แต่ในขณะเดียวกัน ทักษะของผู้เล่นเองก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องใช้ในเกม เช่น ทักษะด้านประสาทสัมผัส ภาษาด้านความจำ ทักษะการเล่าเรื่อง ทักษะการโน้มน้าวใจทักษะสื่อสารการแสดง เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นที่มีทักษะด้านที่จำเป็นในเกมที่เล่นก็จะมีแต้มต่อในเกม (Schell, 2008)

6. โอกาส (Chance) หมายถึง ความไม่แน่นอน และความไม่แน่นอนหมายถึงความประหลาดใจ และความประหลาดใจเป็นหนึ่งในความรู้สึกยินดีของมนุษย์ กลศาสตร์นี้จะเป็นการเพิ่มความสนุก ความตื่นเต้น ให้กับเกม ในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้เล่นที่อาจมีทักษะน้อยกว่า ให้สามารถมีแต้มต่อในเกมได้ (Schell, 2008)

ดังที่ได้อธิบายเกี่ยวกับกลศาสตร์ของเกมโดยทั่วไปในข้างต้นแล้วนั้น กลศาสตร์ของบอร์ดเกม ก็คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูลที่อยู่ในหัวใจหลักของบอร์ดเกมหนึ่ง ๆ เป็นตัวกำหนดวิธีการเล่น เงื่อนไขในการเล่น และสิทธิ์ที่จะบงชี้การแพ้ชนะในเกมนั้น ๆ โดยเว็บไซต์ Boardgame geek เป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ของนักเล่นบอร์ดเกมได้จำแนกบริษัทของบอร์ดเกมออกเป็น 51 ชนิด

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่างค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์ (Natchamen, 2014)

Bloom (1956) นักจิตวิทยาทางการศึกษาชาวอเมริกา ได้ศึกษาวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์ และอธิบายวิธีการที่เกี่ยวกับสติปัญญา โดยจำแนกออกเป็น 6 ระดับ ตามความซับซ้อน ในชื่อว่า Bloom's Taxonomy หรือการจัดจำแนกของบลูม ดังนี้

1. การจดจำ (Remembering) เพื่อทบทวนข้อมูลที่เรียนมาก่อนหน้านี้
2. การทำความเข้าใจ (Understanding) ในการสร้างความหมายจากข้อความภาพหรือกิจกรรมต่าง ๆ

3. การประยุกต์ใช้ (Applying) เป็นการนำเนื้อหาที่เรียนมาไปปฏิบัติผ่านสื่อ เช่น การทำแบบจำลอง การนำเสนอ การสัมภาษณ์ และการเลียนแบบ

4. การวิเคราะห์ (Analyzing) การย่อยเนื้อหา ระบุความเชื่อมโยงแต่ละส่วนย่อย และความเชื่อมโยงต่อโครงสร้างในภาพรวม

5. การประเมิน (Evaluating) ใช้กฎเกณฑ์และมาตรฐาน เพื่อพิจารณาผ่านการตรวจสอบและการวิจารณ์

6. การสร้างสรรค์ (Creating) รวมองค์ประกอบและสร้างสิ่งใหม่ผ่านการสร้างสรรค์ การวางแผนและการผลิต

ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้

Gagne (n.d.) นักปรัชญาและจิตวิทยาทางการศึกษาชาวอเมริกา ได้ศึกษาและนำเสนอ ทฤษฎี ชื่อ “ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้” มีการแบ่งระดับการเรียนรู้ออกเป็น 9 ประการ ได้แก่

1. เร่งเร้าความสนใจ เป็นการกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและเนื้อหาโดยการจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ

2. บอกวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง

3. ทบทวนความรู้เดิม เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วขึ้น

4. นำเสนอเนื้อหาใหม่ สามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ แต่สิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเสมอคือ ลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำเสนอบทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

5. ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ เป็นการชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนใหม่ ผสมผสานกับความรู้เก่าที่ได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น

6. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

7. ให้ข้อมูลย้อนกลับ มีการติดตามความก้าวหน้าและให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียน

8. ทดสอบความรู้ใหม่ อาจเป็นการจัดทดสอบความรู้หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน

9. สรุปและนำไปใช้ เป็นการสรุปโมเดลของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ และข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนและได้แนวทางในการศึกษาต่อ หรือประยุกต์ใช้ต่อไป

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

จากงานวิจัยของ Treher (2011) พบว่า บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน นอกจากนี้บรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้

ได้บอร์ดเกมที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้นั้นจะต้องมีการจัดระบบข้อมูลและกรอบแนวคิด เพื่อให้บอร์ดเกมมีความเสถียร เกมเหล่านี้จะเชื่อมโยงความรู้ใหม่ ข้อมูลใหม่เมื่อผู้เล่นเล่นร่วมกัน เป็นทีม ก็จะได้เรียนรู้ร่วมกัน ไม่มีใครรู้สึกแปลกแยกจากการเรียนรู้ หรือรู้สึกว่ายากเกินเพื่อน ปัญหาที่เกิดขึ้นในเกมซึ่งผู้เล่นต้องประเดิฐและค้นหาทางแก้ไข จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ มากกว่าการเรียนแบบที่ผู้เล่นไม่มีส่วนร่วม หรือกล่าวได้ว่า เกมได้เปลี่ยนความคิดที่เป็นนามธรรมให้ มองเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมผ่านการเล่นบอร์ดเกม นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังต้องการความคิดถึง วิพากษ์ บอร์ดเกมที่ต้องเล่นแบบเป็นทีมช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเสียหน้ากันในการตอบปัญหาคำถามหรือแก้ปัญหา และได้พบว่าพวกเขาแม้จะสามารถ ค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่ไม่คิดว่าจะค้นพบได้ จากการร่วมมือกัน สื่อสารกัน และมีปฏิสัมพันธ์กัน (Treher, 2011)

การพัฒนาบอร์ดเกม

ความหมาย “วิธีสอนโดยใช้เกม”

วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกิดการเรียนรู้อย่างตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนด ได้มีท่านผู้รู้ได้ให้ความหมาย การสอนโดยใช้เกมไว้ต่างๆ ดังนี้

ทิศนา แคมมณี (2544) ได้อธิบายความหมายวิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการ ที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตาม กติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้กติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของเรียนมาใช้ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้อธิบายการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลัง ภาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับ ผู้อื่น โดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการ อภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

จากความหมายของการสอนโดยใช้เกมดังกล่าว สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียน เล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ ในการอภิปราย เพื่อสรุปการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการสอนเกม

การสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง 2) เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนและประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ทิตินา แคมมณี (2544) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของวิธีการสอนโดยใช้เกม ไว้ว่าวิธีการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

จากวัตถุประสงค์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถของผู้เรียน โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง

แนวคิดเกี่ยวกับวิธีการสอนโดยใช้เกม

จากการจัดการศึกษา ย่อมมาจากความเชื่อพื้นฐานในปรัชญาการศึกษา กล่าวคือ ได้มีนักการศึกษาที่เชื่อว่าการศึกษาที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ต้องได้รับประสบการณ์ ดังนั้นผู้สอน จึงต้องจัดประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้แก่ผู้เรียน ซึ่ง (Dewey, 1968 อ้างถึงใน ทิตินา แคมมณี, 2544) กล่าวว่า “บุคคลมีชีวิตอยู่ในโลกด้วยการอาศัยสิ่งมีชีวิตอยู่ท่ามกลางของสถานการณ์โดยมีการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งต่าง ๆ และบุคคลต่าง ๆ รอรอบตัวดำเนินอยู่ตลอดเวลาการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องใด ๆ การเล่นเกมภาษาไทย การอ่านหนังสือ การใช้เครื่องมือทำการทดลอง ฯลฯ เหล่านี้ ล้วนเป็นสถานการณ์ทั้งสิ้น” ในฐานะที่ครูผู้สอน จะต้องเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผู้สอนต้องทราบหลักจิตวิทยาการสอน เช่น จัดบทเรียนให้มีความยากง่ายพอเหมาะกับความวุฒิภาวะ จัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้แสดงออก ซึ่งความสามารถ ความถนัด ความสนใจ ผู้เรียนมักชอบการแข่งขัน ดังนั้นจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีเกมการแข่งขันเป็นกลุ่ม เช่น แข่งขันตอบบัตรคำ แข่งขันทายสำนวน เป็นต้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มีหลายรูปแบบ เกมก็เป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

ในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจให้เกิดทักษะเบื้องต้นและความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ดังนั้นการสอนโดยใช้เกมต้องการทำให้เกิดผลตามจุดประสงค์ของการสอน ซึ่งมีท่านผู้รู้ได้สรุปขั้นตอนในการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

เยาวยา เดชะคุปต์ (2546) ได้สรุปไว้ว่าในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้เด็กได้รู้ได้เข้าใจ ให้เกิดทักษะเบื้องต้นและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ฉะนั้นการสอนต้องกระทำให้เกิดผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ซึ่งควรดำเนินการดังนี้

1. การจัดชั้นเรียน ก่อนอื่นต้องรู้ว่าเกมที่เล่นนั้นเล่นได้ที่คน การจัดชั้นเรียน ควรเป็นแบบใด จึงจะได้ผลมากที่สุด เป็นกลุ่มแบบเข้าแถว เป็นกลุ่มวงกลมเดี่ยวหรือสองวง หรือเป็นแถวก็แถว หรือจัดที่ว่างเฉพาะตัว ทั้งนี้ต้องจัดให้เรียบร้อยและรวดเร็วโดยไม่เสียเวลา

2. การอธิบายวิธีการเล่น ผู้สอนต้องสอนวิธีเล่นด้วยคำพูดที่ชัดเจนชัดคำ กะทัดรัดไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป ควรยืนให้ทุกคนเห็นหน้าและได้ยินกันทั่วถึง

3. การสาธิตการเล่น เมื่ออธิบายแล้วบางเกมเด็กไม่เข้าใจ จะต้องสาธิตการเล่น การสาธิตอาจทำซ้ำ ๆ หรือสาธิตไปพร้อม ๆ คำอธิบาย

4. การปฏิบัติ เมื่อเด็กเข้าใจวิธีการเล่นตามคำอธิบายหรือสาธิตการเล่น ควรให้เล่นนานพอสมควร การปฏิบัตินี้ครูควรดูแลให้ทุกคนได้เล่นโดยทั่วถึง

5. การติดตามผล เกมแต่ละเกมย่อมมีความมุ่งหมาย โดยมีวิธีติดตามผลได้ ดังนี้

5.1 โดยจัดการแข่งขัน ครูสังเกตว่าเด็กได้ทักษะนั้นหรือไม่ เพื่อแก้ไขต่อไป

5.1 ปฏิบัติซ้ำ อาจจะให้ผู้เล่นใหม่อีกครั้ง โดยจัดระบบใหม่ แบ่งพวกใหม่

ข้อควรคำนึงในการสอนโดยใช้เกม

1. ผู้สอนต้องเตรียมเกมให้เหมาะสมกับเวลา
2. ต้องเตรียมอุปกรณ์ สนาม สถานที่ไว้ให้พร้อมเพรียง
3. ใช้ภาษาง่าย ๆ สั้น ๆ เข้าใจง่าย รวดเร็ว
4. การหาเกมจะต้องคิดก่อนว่าให้เด็กได้ทักษะอะไร
5. อุปกรณ์นอกจากจะเพียงพอแล้ว ต้องเหมาะสมและที่สำคัญต้องใช้ได้ทันการและเกิดผลทางการเรียน

6. ควรหาเกมที่ให้โอกาสฝึกการเป็นผู้นำ

7. การสอนควรมีคำชมเชยเมื่อทำดี และตักเตือนเมื่อบกพร่อง

8. การสอนควรให้เด็กรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่

9. การสอนต้องให้ทั่วถึง ให้เด็กทุกคนได้เล่นได้เรียน

10. ควรตรวจสอบการสอนครั้งที่แล้ว และแก้ไขในชั่วโมงต่อไป

ขั้นตอนในการสอนเกมมีดังนี้

1. บอกชื่อเกมให้ผู้เล่นเกมทุกคนรู้
2. จัดผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบที่ต้องการ
3. อธิบายวิธีการเล่น รวมทั้งกฎ กติกา การตัดสิน
4. สาธิตให้ดู เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น
5. ตอบคำถามในกรณีที่ผู้เล่นไม่เข้าใจ
6. เริ่มเล่นเกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้อง ทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่สร้างขึ้นมาแล้วดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

1.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม

1.4 จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัย

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการ ดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้ง อาจต้องมีสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้ว ยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นเกมลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่สำหรับเล่นเกมให้เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางครั้งกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการณ์เล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกม อยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและเชื่อมโยงไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใดประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

ทิศนา ขัมมณี (2544) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น
2. ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา
3. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกม ต้องการทำให้เกิดผลตามจุดประสงค์ของการสอน ซึ่งได้สรุปขั้นตอนในการสอนโดยใช้เกมไว้ 4 ขั้นตอนด้วยกัน ดังนี้ 1) ผู้สอนนำเสนอเกม บอกชื่อเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น 2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา 3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน 4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

เทคนิคและข้อเสนอแนะต่างๆ

ในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ทิศนา ขัมมณี (2544) ได้เสนอเทคนิคและข้อเสนอแนะ ไว้ดังนี้

1. การเลือกและการนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่จะเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์มิใช่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ผู้สอนอาจมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ มาใช้ในการสอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญ คือการวิเคราะห์อภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้ เกมที่ได้รับ การออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมีอยู่ 3 ประเภท คือ

1.1 เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

1.2 เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ

1.3 เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มี 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นต้น และอีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้นเกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น คือคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก

การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอน ทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมาปรับดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอนก็ได้ หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่าสามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการดัดแปลง ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจแล้วจึงดัดแปลงและทดลองใช้ก่อน เช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เช่นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ และลองเล่นเกมนั้น เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วยให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนจริงของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้นผู้สอนจำเป็นต้องมีซอฟต์แวร์ และฮาร์ดแวร์คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีการเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าเกมนั้นมีความซับซ้อนมาก การชี้แจงก็จะทำให้ยากขึ้น ผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจต้องใช้สื่อเข้าช่วย และอาจให้ผู้เรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริงกติกาลเล่น เป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้สอนควรศึกษากติกาลเล่นและวิเคราะห์หากเกมไม่ได้ให้รายละเอียดไว้ว่ากติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่นผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเรียนไม่เช่นนั้น อาจจะทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัด และเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่น การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่น ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเรียนก็คงไม่ใช่วิธีสอน เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดา ๆ จุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจว่า จุดเน้นของการใช้เกมในการสอนนั้นก็เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ การใช้เกมในการสอนโดยทั่ว ๆ ไปมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ 2) เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น 3) เรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนั้นการอภิปรายจึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้น ๆ กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้ผู้เรียน การอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้น ๆ ว่าผู้เรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามความต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น แต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่าเรียนได้ เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด เป็นต้น ถ้ามุ่งการเรียนรู้ความเป็นจริงของสถานการณ์ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ความจริงอะไรบ้าง การเรียนรู้มาจากไหน และอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้นได้มาจากไหนและอย่างไร ผู้เรียนได้ตัดสินใจอะไรบ้าง ทำไมจึงตัดสินใจเท่านั้น และการตัดสินใจให้ผลอย่างไร ผลนั้นบอกความจริงอะไร ผู้เรียนมีข้อสรุปอย่างไร เพราะอะไรจึงสรุปอย่างนั้น เป็นต้น

สรุปได้ว่า จากการศึกษาเทคนิคและข้อเสนอแนะของนักวิชาการ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคและข้อเสนอแนะมาใช้ในการสอนโดยใช้เกม ดังนี้ 1) การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอน โดยการนำเกมที่ได้ผ่านการวิจัยและทดลองมาแล้วเป็นเกมทางวิชาการที่มีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกมที่นำมาใช้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่น 2) การชี้แจง วิธีการเล่นและกติกาเล่น ไม่ซับซ้อน ยุ่งยาก มีการทดลองเล่นเกมตามกติกา หลังจากนั้นมีการอภิปรายผลหลังการเล่นเกม และประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

5. การวิจัยปฏิบัติการ (Action Research)

1. ความหมายของการวิจัยปฏิบัติการ

มีผู้ให้ความหมายของการวิจัยไว้จำนวนมาก ซึ่งสามารถจำแนกเป็นความหมายที่กำหนดขึ้นโดยนักวิจัยทั่วไป และความหมายที่กำหนดขึ้นโดยนักวิจัยปฏิบัติการ ได้ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2549) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เป็นการวิจัยเพื่อนำผลมาใช้แก้ปัญหาอย่างรีบด่วนหรือปัจจุบันทันที เช่น ปัญหาการเดินทางเป็นต้น

องอาจ นัยพัฒน์ (2548) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นการวิจัยที่ทำโดยนักวิจัยและคณะบุคคลที่เป็นผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงาน องค์กร หรือชุมชน โดยมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อนำผลการศึกษาวิจัยที่ค้นพบหรือสรรค์สร้างขึ้นไปใช้ปรับปรุงแก้ปัญหา หรือพัฒนาคุณภาพการปฏิบัติงานได้อย่างทันต่อเหตุการณ์ สอดคล้องกับสภาพปัญหาที่ต้องการแก้ไข รวมทั้งกลมกลืนกับโครงสร้างการบริหารงาน ตลอดจนบริบททางด้านสังคมและวัฒนธรรมและด้านอื่น ๆ ที่แวดล้อมหรือเกิดขึ้นในสถานที่เหล่านั้น

สมบัติ บุญประคม (2545) ได้ให้ความหมายการปฏิบัติการเชิงวิจัยว่า เป็นการวิจัยประเภทหนึ่งซึ่งใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบ ผู้วิจัยและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และวิเคราะห์วิจารณ์ผลการปฏิบัติโดยใช้วงจร 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน การลงมือกระทำจริง การสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติ การดำเนินการจะต้องต่อเนื่อง เพื่อจะนำไปสู่การปรับปรุงแผนเข้าสู่วงจรใหม่ จนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหาได้จริง

สุวิมล ว่องวานิช (2544) กล่าวว่า การวิจัยลักษณะนี้จะเป็นการวิจัยเพื่อหาทางในการแก้ปัญหาทางการศึกษาที่เกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบันที่เป็นปัญหาเฉพาะด้าน และยังเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาอีกด้านหนึ่งด้วย เพราะว่างานวิจัยในรูปแบบใหม่ วิธีปฏิบัติใหม่หรือเทคนิคใหม่หรือวิจัยโครงการใหม่ ๆ หรือกระบวนการจัดการเรียนการสอน เช่น วิธีการสอนรูปแบบใหม่ เทคนิคการสอน เป็นต้น

อรัญญา สุธาสิโนบล (2544) ได้สรุปความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการว่าเป็นการวิจัยอย่างมีระบบ โดยนำเอาหลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะเรื่องเฉพาะจุด ซึ่งทำให้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทันที อันส่งผลให้การปฏิบัติงานนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ล้วน ลายยศ และอังคณา สายยศ (2542) กล่าวถึงความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการว่า เป็นการวิจัยที่มุ่งแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเป็นครั้ง ๆ ไป ผลของการวิจัยจะอ้างอิงไปใช้กลุ่มอื่นไม่ได้เพราะมองในวงจำกัด เช่น การวิจัยปัญหาบางอย่างที่ครูอยากรู้ในห้องเรียนที่ตนเองเป็นครูประจำชั้น เป็นต้น

จอนสัน (chnson, 2008) ให้ความหมายการวิจัยเชิงปฏิบัติการว่า เป็นการวิจัยระหว่างการปฏิบัติงานเพื่อแก้ปัญหาที่ผู้ปฏิบัติงานกำลังเผชิญอยู่ โดยเป็นกระบวนการศึกษาสภาพ

หรือสถานการณ์ที่เป็นจริงของสถานศึกษาเพื่อทำความเข้าใจและพัฒนา ปรับปรุงคุณภาพของการปฏิบัติงาน

เคมมีล และแมคแทกกาท (Kemmis and McTaggart, 1988) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นรูปแบบหนึ่งของกรวิจัยที่ไม่ได้แตกต่างไปจากการวิจัยอื่น 1 ในเชิงเทคนิค แต่แตกต่างในด้านวิธีการ ซึ่งวิธีการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การทำงานที่เป็นการสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเองที่เป็นวงจรแบบขดลวด (Sprat of Self Reflecting โดยเริ่มต้นที่ขั้นตอนการวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observing) และการสะท้อนกลับ (Reflecting) เป็นการวิจัยที่จำเป็นต้องอาศัยผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการสะท้อนกลับเกี่ยวกับการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการพัฒนาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการคือการรวบรวมหรือการแสวงหาข้อเท็จจริง โดยใช้ขั้นตอนกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปอันนำไปสู่การแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ ทั้งในด้านประสิทธิภาพและประสิทธิผลของงานในขอบข่ายที่รับผิดชอบ โดยผู้วิจัยมีการปรับปรุงแก้ไข และสามารถดำเนินการได้หลาย ๆ ครั้ง จนบรรลุจุดประสงค์หรือแก้ไขปัญหาที่ประสบอยู่ได้สำเร็จ

2. ลักษณะของการวิจัยปฏิบัติการ

ยาใจ พงษ์บริบูรณ์ (2537) ได้เสนอกรอบลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ(Action Research) ไว้ที่น่าสนใจ ดังต่อไปนี้

1. เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและมีการร่วมมือ (Participation and Collaboration) ใช้การทำงานเป็นกลุ่ม ผู้ร่วมวิจัยทุกคนมีส่วนสำคัญและมีบทบาทเท่าเทียมกันในทุกกระบวนการของการวิจัย ทั้งการเสนอความคิดเชิงทฤษฎี การปฏิบัติ ตลอดจนการวางแผนนโยบายการวิจัย

2. เน้นการปฏิบัติการ (Action Orientation) การวิจัยชนิดนี้ใช้การปฏิบัติเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และศึกษาผลของการปฏิบัติเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนา

3. ใช้การวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Function) กิจกรรมการวิเคราะห์การปฏิบัติอย่างลึกซึ้งจากสิ่งที่สังเกตได้ จะนำไปสู่การตัดสินใจที่สมเหตุสมผลเพื่อการปรับแผนการปฏิบัติการ

4. ใช้วงจรการปฏิบัติการ (The Action Research Spiral) ตามแนวคิดของเคมมีล และแมคแทกกาท (Kimmis and McTaggart) คือ การวางแผน (Planning) ตลอดจนการปรับปรุงผล (Re Panning) เพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรต่อไปจนกว่าจะได้รูปแบบของการปฏิบัติงานที่เป็นที่พึงพอใจ และได้เสนอเชิงทฤษฎีเพื่อเผยแพร่ต่อไป

องอาจ นัยพัฒน์ (2548) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการไว้ 8 ประการ ดังต่อไปนี้

1. เกี่ยวข้องกับปัญหาทางด้านการปฏิบัติงาน (Practical Problem) ที่ผู้ปฏิบัติงานระดับล่างมักจะประสบในขณะที่ทำงานอยู่ประจำหรือปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในแต่ละวันมากกว่าการเกี่ยวข้องกับปัญหาทางด้านทฤษฎี (Theoretical Problem) ซึ่งได้รับการนิยามหรือกล่าวถึงโดยนักวิจัยบริสุทธิ์ในสาขาวิชาความรู้ใด ๆ โดยเฉพาะ

2. มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อการทำความเข้าใจ (Understanding) ต่อสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานของครู ผู้บริหารการศึกษาอย่างลุ่มลึกและกระจ่างชัด ภายใต้กระบวนการใคร่ครวญตรวจสอบในลักษณะสะท้อนกลับของยุทธวิธีปฏิบัติที่นักวิจัยเชิงปฏิบัติการได้ลงมือกระทำลงไปอย่างวิพากษ์วิจารณ์ (Critically) อันจะนำไปสู่การได้แนวทางปฏิบัติการสำหรับใช้แก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับบริบทแวดล้อมมากยิ่งขึ้น สำหรับการดำเนินงานในลำดับต่อไปนอกจากนั้นยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อการปรับปรุงวิธีการปฏิบัติงานรวมทั้งสภาวะการณ์เงื่อนไขต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานมากกว่าการมีจุดมุ่งหมาย เพื่อการสร้างสรรค์องค์ความรู้เชิงวิชาการอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นการเฉพาะ

3. มุ่งเน้นการตีความหมายเหตุการณ์ หรือสภาวะการณ์ของปัญหาที่เกิดขึ้น ตามความคิดเห็นหรือทัศนะของผู้ปฏิบัติงานหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับเหตุการณ์หรือสภาวะการณ์ของปัญหาดังกล่าวมากกว่าการอาศัยแนวคิดทฤษฎี กฎหรือหลักการของวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ ทั้งนี้เพราะเชื่อว่าท่าทาง การกระทำ การติดต่อสื่อสารหรือพฤติกรรมใด ๆ ของมนุษย์ทั้งที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดหรือไม่เห็นเด่นชัดในเหตุการณ์หรือสภาวะการณ์ของปัญหาหนึ่ง ๆ สามารถตีความหมายได้โดยการสรุปอ้างอิง (Inference) จากแรงจูงใจความเชื่อ เจตนาหรือจุดมุ่งหมายของผู้แสดงพฤติกรรมประกอบเข้ากับบริบทแวดล้อมที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำเหล่านั้นขึ้น เช่น บรรทัดฐาน ค่านิยม และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทางสังคมเป็นสำคัญโดยนัยดังกล่าวนี้แสดงว่า นักวิจัยไม่สามารถตีความหมายพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคลใด ๆ ได้เลย ถ้าปราศจากการพิจารณาบริบทแวดล้อมพฤติกรรมนั้น ๆ มาประกอบด้วย

4. เสนอผลการวิจัยในรูปแบบเรียบง่าย การเสนอรายงานผลการศึกษาวิจัยในรูปแบบด้วยการเลือกใช้ถ้อยคำสำนวนในระดับเดียวกับผู้ปฏิบัติงานโดยพยายามหลีกเลี่ยงคำศัพท์เฉพาะสาขาวิชา (Technical Term) และภาษาที่มีลักษณะค่อนข้างเป็นนามธรรมเพื่อทำให้ง่ายต่อการติดตาม ทำความเข้าใจของผู้ปฏิบัติงาน นอกจากนี้คำอธิบายเกี่ยวกับผลการวิจัยตลอดจนกระบวนการวิจัยอื่น ๆ สามารถตรวจสอบความตรง (Validity) ได้จากการสนทนาแบบเป็นกันเองกับผู้ปฏิบัติงานหรือผู้มีส่วนร่วมหรือเกี่ยวข้องในทุกกระยะ ของกระบวนการวิจัย

5. มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย การดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในทุกขั้นตอนจะต้องอยู่ภายใต้บรรยากาศการมีส่วนร่วม การร่วมมือร่วมใจ การเชื่อถือและไว้วางใจการเป็นมิตร รวมทั้งความเป็นอิสระและความเสมอภาคในการแสดงความคิดเห็น

6. ผ่อนคลายความเข้มงวดเกี่ยวกับระเบียบวิธีการศึกษาวิจัย การดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการไม่ยึดติดอยู่ภายใต้กรอบการจัดกระทำทางกรทดลองและการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนอย่างเคร่งครัดแบบตายตัวด้วยแบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) หรือวิธีการทางสถิติใด ๆ (Statistical Control แนวคิดพื้นฐานดังกล่าวนี้ไม่ได้หมายความว่าการศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการละเลยหรือมองข้ามความสำคัญของการศึกษาค้นคว้าด้วยการอาศัยวิธีการทางศาสตร์ หากแต่ปรับวิธีการศึกษาค้นคว้าด้วยวิธีการดังกล่าวให้กลมกลืนหรือสอดคล้องกับลักษณะของปัญหาสถานการณ์ต่างๆ รวมทั้งบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมปัญหาที่ต้องการแสวงหาคำตอบ ความจริงด้วยเหตุนี้การวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยทั่วไปอาจเลือกใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณที่อาศัยแบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) หรือการวิจัยเชิงคุณภาพ

7. ไม่เน้นการสรุปอ้างอิงผลการศึกษาวิจัยข้ามไปยังบริบทอื่น การสรุปอ้างอิงผลการวิจัยหรือการขยายผลการวิจัยให้ครอบคลุมไปยังห้องเรียน หรือโรงเรียนที่มีทำเลที่ตั้งหรือบริบทอื่น ๆ แตกต่างไปจากทำเล หรือบริบทที่ทำการวิจัยจริง มีลักษณะค่อนข้างจำกัดกว่าการวิจัยทดลองทางวิทยาศาสตร์ ทั้งนี้ การสรุปอ้างอิงผลของการวิจัยที่ได้จากการวิจัยเชิงปฏิบัติการไม่สามารถอาศัยกฎของความครอบคลุม (Covenng Law) ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ หรือการอ้างอิงเชิงสาเหตุ (Causal Relationships) ดังนั้นในทางปฏิบัติโดยทั่วไป การสรุปอ้างอิงผลของการวิจัยที่ได้จากการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จึงมีแนวโน้มกระทำได้เฉพาะในขอบเขตของสถานที่ บุคคลและเวลาทำการศึกษาวิจัย อย่างไรก็ตามถ้าต้องการขยายผลของการวิจัยให้ครอบคลุมข้ามไปยังขอบเขตอื่นที่นอกเหนือก็สามารถทำได้ ถ้าปัจจัยที่เกี่ยวข้องในบริบทเหล่านั้นมีลักษณะคล้ายคลึงหรืออยู่ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งได้รับการยืนยันจากผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ประกอบด้วย

8. สร้างดุลยภาพและความเสมอภาคระหว่างทัศนะของบุคคลภายในและภายนอก นักวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เป็นบุคคลภายใน (Insider) และบุคคลภายนอก (Outsider) ของสถานที่ทำการศึกษาวิจัย มีบทบาทสำคัญ 2 ประการ คือ บุคคลภายในมีบทบาทเป็นทั้งผู้ปฏิบัติงานตามหน้าที่ปกติและเป็นนักวิจัยปฏิบัติการในสถานที่ทำงานของตนเองในขณะที่บุคคลภายนอกมีบทบาทเป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้คำปรึกษาทางวิชาการให้กับบุคคลภายในและเป็นนักวิจัยเชิงปฏิบัติการเช่นเดียวกับบุคคลภายใน นักวิจัยเชิงปฏิบัติการทั้งที่เป็นบุคคลภายในและบุคคลภายนอกจะต้องปรับบทบาทของตนเองให้มีดุลยภาพทางแนวความคิด ความเชื่อ และการปฏิบัติอยู่เสมอในแต่ละสถานการณ์ นอกจากนี้จะต้องสร้างความเสมอภาคทางความคิดเห็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินกิจกรรมการวิจัยเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความขัดแย้งทางความคิดหรือความลับสนระหว่างบทบาทเหล่านั้นในขณะปฏิบัติงานวิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการพัฒนาขึ้นมาจากฐานคติความเชื่อ (Assumption) สำคัญที่ว่า การสร้างสรรค์และการใช้ความรู้เชิงปฏิบัติการ (Action or Practical Knowledge) สำหรับการแก้ไขปัญหาหรือการพัฒนาใด ๆ ในองค์กร ชุมชน หรือสังคมหนึ่ง ๆ จะต้องตั้งอยู่บนหลักการพื้นฐานของความเป็นประชาธิปไตย ความยุติธรรม ความสันติสุขและความสอดคล้องกลมกลืนกับบริบททางด้านวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติซึ่งลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยทั่วไปจะมีการนำความรู้ที่ต่าง ๆ ไปใช้ประโยชน์ในการแก้ไขปัญหา หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในองค์กร มีขั้นตอนดังนี้ 1) เป็นการวิจัยแบบมีส่วนร่วมและมีการร่วมมือ 2) เน้นการปฏิบัติการ 3) ใช้การวิเคราะห์วิจารณ์ 4) ใช้วงจรการปฏิบัติการ

3. กระบวนการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

Kemmis and Mc Taggart (1988) ได้กล่าวว่า เนื่องจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการพัฒนามาจากฐานคติความเชื่อที่มุ่งเน้นบูรณาการเชื่อมโยงความรู้หรือทฤษฎีเชิงปฏิบัติการที่ได้จากการทำวิจัยกับการปฏิบัติงานที่เกิดขึ้นจริง ๆ ในสนามหรือสถานที่ปฏิบัติงานผสมผสานเข้าด้วยกันโดยอาศัยการสะท้อนความคิดใคร่ครวญไปมาในเชิงวิพากษ์ผลการปฏิบัติงานที่ได้ลงมือกระทำไปตามแผนการที่วางไว้ว่าสามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จหรือไม่ อย่างไร รวมทั้งมีปัจจัยเกื้อหนุนและขัดขวางความสำเร็จในการแก้ปัญหอะไรบ้าง และจะต้องดำเนินการอย่างไร จึงจะทำให้เข้าสู่สภาวะการณ์ที่นำความสำเร็จนั้นมา ดังนั้นกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการจึงประกอบด้วย ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยที่มีลักษณะเป็นเกลียวเวียนหรือวงจรต่อเนื่องกันไป (Spiral of Steps)

กระบวนการดำเนินงานการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (1988) ประกอบด้วยกิจกรรมการวิจัยที่สำคัญ 4 ขั้นตอนหลักคือ 1) วางแผนเพื่อไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น (planning) 2) ลงมือปฏิบัติการตามแผน (action) 3) สังเกตการณ์ (observation) กระบวนการและผลของการเปลี่ยนแปลง และ 4) สะท้อนกลับ (reflection) กระบวนการและผลของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และปรับปรุงแผนการปฏิบัติงาน (re-planning) และดำเนินการเช่นนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมการวิจัยหลักที่หมุนเคลื่อนไปเป็นวัฏจักรของกระบวนการวิจัยดังกล่าว จึงเป็นเสมือนแหล่งที่ก่อให้เกิดความรู้เชิงปฏิบัติการและกลไกการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้แก้ไขปัญหาอย่างต่อเนื่อง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นการดำเนินงานวิจัยที่ไม่แยกกิจกรรมการสืบค้นหาความรู้ความจริงออกจากกิจกรรมการพัฒนา กิจกรรมการวิจัยแต่ละขั้นตอนหลักมีรายละเอียดโดยย่อดังนี้

1. การวางแผน (planning) เป็นการกำหนดแนวทางปฏิบัติการไว้ก่อนล่วงหน้า โดยอาศัยการคาดคะเนแนวโน้มของผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการปฏิบัติการตามแผนที่วางไว้ ประกอบกับการระลึกถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวในอดีตที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไขตามประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมของผู้วางแผน ภายใต้การใคร่ครวญไตร่ตรองถึงปัจจัยสนับสนุน

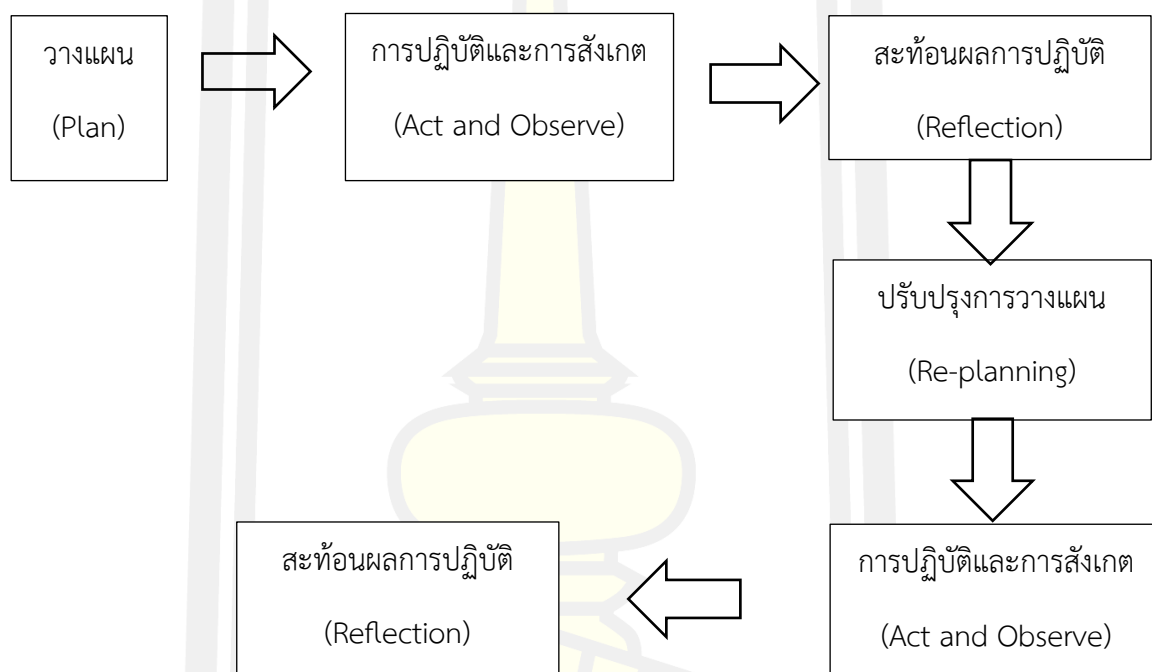
ขีดขวางความสำเร็จในการแก้ไขปัญหาต่อต้าน รวมทั้งสภาวะการณ์เงื่อนไขอื่น ๆ ที่แวดล้อมปัญหาอยู่ในเวลานั้น โดยทั่วไปการวางแผนจะต้องคำนึงถึงความยืดหยุ่น ทั้งนี้เพื่อจะได้สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งอาจไม่เป็นไปตามเงื่อนไขหรือยากต่อการควบคุมให้เป็นไปในทางที่พึงปรารถนาได้ กิจกรรมที่กำหนดไว้ในแผนปฏิบัติการจะต้องประกอบด้วยกิจกรรมที่ส่งผลต่อการแก้ไข้ปัญหาได้ในระดับหนึ่งเป็นอย่างดี และเป็นกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกลมกลืนกับบริบททางด้านสังคมวัฒนธรรม การเมือง และอื่น ๆ ที่เป็นอยู่ในสภาวะการณ์เวลานั้น

2. การปฏิบัติการ (action) เป็นการลงมือดำเนินงานตามแผนที่กำหนดไว้อย่างระมัดระวังและควบคุมการปฏิบัติการให้เป็นไปตามที่ระบุไว้ในแผน อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริง การปฏิบัติการตามแผนที่กำหนดไว้มีโอกาสเกิดการพลิกผันหรือแปรเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขและข้อจำกัดในสภาวะการณ์เวลานั้นได้ด้วยเหตุนี้แผนปฏิบัติการที่ดีจะต้องมีลักษณะเป็นเพียงแผนทดลองหรือแผนชั่วคราว ซึ่งเปิดช่องทางให้ผู้ปฏิบัติการสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามเงื่อนไขปัจจัยที่เป็นอยู่ในขณะนั้น ดังที่กล่าวมาแล้ว การปฏิบัติการที่ดีจะต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเป็นพลวัตภายใต้การใช้ดุลยพินิจตัดสินใจ สิ่งใดควรกระทำตามแผนที่วางไว้สิ่งใดควรปรับเปลี่ยนให้เข้ากับปัจจัยเงื่อนไขในขณะนั้น แล้วจึงดำเนินกิจกรรมอื่นต่อไป ผู้ปฏิบัติการอาจใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมาช่วยในการตัดสินใจเกี่ยวกับการกระทำของตนได้บางส่วน แต่ประสบการณ์เหล่านั้นก็เป็นเพียงสมมติฐานชั่วคราว (working hypothesis) ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในเวลานั้นก็ได้

3. การสังเกตการณ์ (observation) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการและผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานที่ได้ลงมือกระทำลงไป (ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ) รวมทั้งสังเกตการณ์ปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยขัดขวางการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ ตลอดจนประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างปฏิบัติการตามแผนว่ามีสภาพหรือลักษณะเป็นอย่างไร การสังเกตการณ์ที่ดีจะต้องมีการวางแผนไว้ก่อนล่วงหน้าอย่างคร่าว ๆ โดยจะต้องมีขอบเขตไม่แคบหรือจำกัดจนเกินไป เพื่อจะได้เป็นแนวทางสำหรับการสะท้อนกลับกระบวนการและผลการปฏิบัติที่จะเกิดขึ้นตามมา นอกจากนี้จะต้องตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่มองเห็นได้ด้วยตาและสัมผัสได้ด้วยกายหรือใจ และจะต้องมีความยืดหยุ่นต่อการเก็บรายละเอียดของสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ในหลายแง่มุมและหลายรูปแบบ ดังนั้น นักวิจัยเชิงปฏิบัติการจะต้องมีความพร้อมตลอดเวลาในการสังเกตการณ์การเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นและไม่เกิดขึ้นตามแผนที่วางไว้

4. การสะท้อนกลับ (reflection) เป็นการหวนระลึกถึงการกระทำตามที่บันทึกข้อมูลไว้จากการสังเกตอย่างครุ่นคิดไตร่ตรองในเชิงวิพากษ์กระบวนการและผลการปฏิบัติงานตามแผนที่วางไว้การใคร่ครวญเกี่ยวกับปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยขัดขวางการพัฒนา รวมทั้งประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นว่าเป็นไปตามที่พึงประสงค์หรือไม่ กลยุทธ์ประการหนึ่งที่ช่วยให้กระบวนการสะท้อนกลับเกิดขึ้นอย่างได้ผล ได้แก่ การอภิปรายซักถามในลักษณะวิพากษ์วิจารณ์หรือประเมินผล

การปฏิบัติงานระหว่างบุคคลที่มีส่วนร่วมในการวิจัยภายใต้การยึดมั่นต่อเป้าหมายของกลุ่มเป็นหลัก การสะท้อนกลับโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มดังกล่าวนี้ จะนำไปสู่การรื้อถอน (deconstruction) แนวคิดความเชื่อและการปฏิบัติ งานอย่างเดิมไปสู่การฟื้นฟูหรือปรับปรุงวิธีการปฏิบัติงานตามแนวทางดั้งเดิมเปลี่ยนไปเป็นการปฏิบัติ งานตามวิธีการใหม่ ซึ่งใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการ ทบทวนและปรับปรุงวางแผนปฏิบัติการในวงจรกระบวนการวิจัยในรอบหรือเกลียวต่อไป ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 วงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis and Mc Taggart

กระบวนการดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Stringer (1999) แบ่ง กระบวนการดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1. การวินิจฉัยเคราะห์ (มอง)
2. การคิดวิเคราะห์ (คิด)
3. การปฏิบัติการ (ปฏิบัติ)

กิจกรรมหลักทั้ง 3 ขั้นตอนนี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นวัฏจักรซ้ำกันหลายรอบ (recycling set of activities) การดำเนินกิจกรรมการวิจัยในขั้นตอนแรกมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อช่วยให้บุคคลทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยเข้าใจสภาพปัญหา ปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยขัดขวาง

การปรับปรุงแก้ไขปัญหาและบริบทอื่น ๆ ที่แวดล้อมปัญหาที่ต้องการแก้ไขอย่างถ่องแท้และชัดเจน เพื่อที่จะได้คิดหาหนทางที่จะนำไปสู่การบรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าวนี้ นักวิจัยที่เป็นบุคคลภายนอกจะเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการทำวิจัย บุคคลภายในองค์กรหรือชุมชนทำหน้าที่นิยามปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยถ้อยคำหรือวลีที่เป็นของเขาเอง ตลอดจนพรรณานรายละเอียดเกี่ยวกับบริบทแวดล้อมองค์กรหรือชุมชนและสถานการณ์เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับปัญหา นอกจากนี้ยังร่วมมือกันเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและบริบทแวดล้อม (โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ หรือการศึกษาเอกสาร) ส่วนการดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนที่ 2 ได้แก่ การตีความและวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้จากขั้นตอนแรก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความชัดเจนและขยายความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไขมากยิ่งขึ้น รวมทั้งการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับลำดับขั้นการปฏิบัติงานในขั้นตอนที่ 3 ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อลงมือปฏิบัติการแก้ไขปัญหาให้สำเร็จลุล่วงไปตามที่ได้คิดวิเคราะห์ไว้ โดยมีการประเมินผลการปฏิบัติงานเป็นกลยุทธ์สำคัญในการระบุความสำเร็จของการแก้ไขปัญหาว่าอยู่ในระดับใด มีประเด็นใดบ้างที่จะต้องทำการแก้ไขในวงจรรอบต่อไป

ตามแนวคิดของ Coghlan & Brannick (2001) พบว่า กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก เริ่มต้นจากการวินิจฉัยสถานการณ์ของปัญหาที่จำเป็นต้องแก้ไข รวมทั้งการระบุนกรอบแนวคิดทฤษฎีและหลักการพื้นฐานสำหรับใช้รองรับการปฏิบัติงาน จากนั้นจึงทำการวางแผนปฏิบัติการตามจุดมุ่งหมายของการแก้ปัญหาหรือโครงการพัฒนาที่กำหนดไว้ โดยอาศัยข้อมูลจากผลการวินิจฉัยในขั้นตอนแรกและความร่วมมือร่วมใจของบุคคลฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน แล้วจึงลงมือปฏิบัติการตามแผนการที่วางไว้ทีละขั้นตอน เสร็จแล้วจึงทำการประเมินผลการปฏิบัติงานทั้งที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ เพื่อตรวจสอบดูความถูกต้องและความเหมาะสมของการวินิจฉัยและการปฏิบัติการตามแผน สารสนเทศที่ได้จากการประเมินผลในขั้นตอนนี้จะนำไปสู่การดำเนินงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในวงจรรอบต่อไป

องอาจ นัยวัฒน์ (2548) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมการวิจัยหลักที่หมุนเคลื่อนไปเป็นวัฏจักรของกระบวนการวิจัยดังกล่าว จึงเป็นเสมือนแหล่งที่ก่อให้เกิดความรู้เชิงปฏิบัติการและกลไกการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้แก้ไขปัญหาย่างต่อเนื่อง ซึ่งกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือเป็นการดำเนินงานวิจัยที่ไม่แยกกิจกรรมการสืบค้นหาความรู้ ความจริงออกจากกิจกรรมการพัฒนา ซึ่งกิจกรรมการวิจัยหลักแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวางแผน (Planning) เป็นการกำหนดแนวทางปฏิบัติการไว้ก่อนล่วงหน้าโดยอาศัยการคาดคะเนแนวโน้มของผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ประกอบกับการระลึกถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวในอดีตที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไขตามประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมของผู้วางแผน ภายใต้การไตร่ตรองถึงปัจจัยสนับสนุนขัดขวางความสำเร็จ

ในการแก้ไขปัญหาการต่อต้าน รวมทั้งสภาวะการณ์เงื่อนไขอื่น ๆ ที่แวดล้อมปัญหาอยู่ในเวลานั้น โดยทั่วไปการวางแผนจะต้องคำนึงถึงความยืดหยุ่น ทั้งนี้เพื่อจะสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต

2. การปฏิบัติการ (Action) เป็นการลงมือดำเนินงานตามแผนที่กำหนดไว้อย่าง ะมัดระวังและควบคุมการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามที่ระบุไว้ในแผน อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงการ ปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้มีโอกาสแปรเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขและข้อจำกัดของสภาวะการณ์เวลานั้นได้ ด้วยเหตุนี้แผนปฏิบัติการที่ดีจะต้องมีลักษณะเป็นเพียงแผนชั่วคราว ซึ่งเปิดช่องให้ผู้ปฏิบัติการ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามเงื่อนไขและปัจจัยที่เป็นอยู่ในขณะนั้น การปฏิบัติการที่ดีจะต้องดำเนินไป อย่างต่อเนื่องเป็นพลวัตรภายใต้การใช้ดุลยพินิจในการตัดสินใจ

3. การสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ กระบวนการและผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานที่ได้ลงมือกระทำลงไป รวมทั้งสังเกตการณ์ปัจจัย สนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ ตลอดจนประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ระหว่างปฏิบัติการตามแผนว่ามีสภาพหรือลักษณะเป็นอย่างไรการสังเกตการณ์ที่ดีจะต้องมีการ วางแผนไว้ก่อนล่วงหน้าอย่างคร่าวๆ โดยจะต้องมีขอบเขตไม่แคบหรือจำกัดจนเกินไป เพื่อจะได้เป็น แนวทางสำหรับการสะท้อนกลับกระบวนการและผลการปฏิบัติที่จะเกิดขึ้นตามมา

4. การสะท้อนกลับ (Reflection) เป็นการให้ข้อมูลถึงการกระทำตามที่บันทึกข้อมูล ไว้จากการสังเกตในเชิงวิพากษ์กระบวนการและผลการปฏิบัติงานตามที่วางแผนไว้ตลอดจนการ วิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคการพัฒนา รวมทั้ง ประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ การสะท้อนกลับโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มในลักษณะ วิพากษ์วิจารณ์ หรือประเมินผลการปฏิบัติงานระหว่างบุคคลที่มีส่วนร่วมในการวิจัย จะเป็นวิธีการปรับปรุง วิธีการปฏิบัติงานตามแนวทางดั้งเดิมไปเป็นการปฏิบัติงานตามวิธีการใหม่ ซึ่งใช้เป็นพื้นฐานสำหรับ การทบทวน และปรับปรุงวางแผนปฏิบัติการในวงจรกระบวนการวิจัยในรอบหรือเกลียวต่อไป

4. ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ประวิต เอราวรรณ์ (2595) กล่าวว่า กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการสังเคราะห์ได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาสำรวจวิเคราะห์สภาพการปฏิบัติงานเพื่อกำหนด พัฒนาขั้นตอนนี้ นักวิจัยสามารถใช้วิธีการหรือเครื่องมือต่าง ๆ มาทำการรวบรวมข้อมูลได้ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การบันทึกเหตุการณ์ การตรวจสอบและวิเคราะห์เอกสาร การทดสอบในขั้นตอนนี้ถ้า หากเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่มีบุคคลภายนอกร่วมเป็นนักวิจัยต้องให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วม ของทุกฝ่ายในการกำหนดปัญหาหรือกำหนด พัฒนาหรือหาจุดสนใจร่วมกันที่จะวิจัยไม่ควรที่จะให้เป็น บทบาทของนักวิจัยภายนอกเท่านั้น

2. การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาขั้นตอนที่ต้องอาศัยกลุ่มผู้เกี่ยวข้องหรือกลุ่มนักวิจัยร่วมกันกำหนดแผนงานที่จะนำไปใช้ ซึ่งแผนควรประกอบด้วยจุดประสงค์ของแผนขั้นตอนและวิธีการเครื่องมือและวิธีการประเมินผลความก้าวหน้าหรือความสำเร็จการรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการวางแผนอันได้มาจากการสัมภาษณ์ การตรวจสอบ และวิเคราะห์เอกสารกระบวนการกลุ่ม

3. การปฏิบัติตามแผน นักวิจัยนำแผนที่จัดทำขึ้นไปปฏิบัติในสภาพการทำงานที่ประสบปัญหาอยู่ และมีการรวบรวมข้อมูลการปฏิบัติอย่างละเอียดรอบคอบ ซึ่งการรวบรวมข้อมูลนั้นอาจทำเป็นบันทึกประจำวันหรืออนุทิน กรทำตารางปฏิบัติงาน การทำตารางวิเคราะห์และเวลา

4. การตรวจสอบการปฏิบัติและสะท้อนผล เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลอาจใช้วิธีการเชิงปริมาณ เช่น การใช้แบบสอบถาม แบบสำรวจ แบบวัด แบบบันทึก แบบสังเกต แบบทดสอบหรือวิธีการเชิงคุณภาพ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม เมื่อได้ข้อมูลและผลการปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้แล้ว นักวิจัยรวมทั้งผู้เกี่ยวข้องต้องมีการร่วมกันพิจารณาจุดเด่นจุดด้อยที่ต้องพัฒนาหรือแก้ไขต่อไป การรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้อาจใช้แบบประเมินการสัมภาษณ์การสนทนากลุ่มหรือเทคนิคการระดมสมองเป็นต้น

รีเวยูทธ์ ชาตะกาญจน์ (2558) กล่าวว่า กระบวนการวิจัยนี้ เมื่อก้าวในเชิงการนำไปใช้เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการปฏิบัติงานในโรงเรียน สามารถอธิบายวิธีการดำเนินการตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการได้ดังนี้

1. การจำแนกหรือพิจารณาปัญหาที่ประสงค์จะศึกษา ผู้วิจัยและกลุ่มที่ทำกาวิจัยจะต้องศึกษารายละเอียดของปัญหาที่จะศึกษาอย่างชัดเจน ปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียนที่จะทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการจะต้องศึกษาค้นคว้า แสวงหาหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น ๆ ให้กว้างขวางพอสมควร

2. เลือกปัญหาสำคัญที่เป็นสาระควรแก่การศึกษาวิจัย โดยอาศัยพื้นฐานจากหลักการและทฤษฎีมาใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะของปัญหา แล้วสร้างวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัย ในรูปแบบของข้อความที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของปัญหากับหลักการหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3. เลือกเครื่องมือดำเนินการวิจัยที่จะช่วยให้ได้คำตอบของปัญหาตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัยมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติหรือการฝึกหัดตามวิธีการ และเครื่องมือที่ใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นผลจากการปฏิบัติการ เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น

4. บันทึกเหตุการณ์อย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนของการวิจัย ทั้งส่วนที่เป็นความก้าวหน้าและที่เป็นอุปสรรคตามวงจรของการปฏิบัติการทั้ง 4 ขั้นตอน โดยจะต้องเก็บสะสมข้อ

บันทึกต่าง ๆ ไว้เพื่อใช้ในการปรับปรุงวงจรปฏิบัติในรอบต่อไป และเพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลสำหรับใช้วิเคราะห์หาคำตอบของสมมติฐาน

4.1 ขั้นวางแผน (Planning) เริ่มด้วยการสำรวจปัญหาพร้อมกันระหว่างบุคลากรภายในโรงเรียน เพื่อให้ได้ปัญหาที่สำคัญที่ต้องการให้แก้ไข ตลอดจนการแยกแยะรายละเอียดของปัญหานั้น ที่เกี่ยวกับลักษณะของปัญหาเกี่ยวข้องกับใคร แนวทางแก้ไขอย่างไรและจะต้องปฏิบัติอย่างไร

4.2 ขั้นปฏิบัติการ (Action) เป็นการนำแนวคิดที่กำหนดเป็นกิจกรรมในขั้นวางแผนมาดำเนินการ โดยวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นร่วมกันของทีมงานประกอบไปด้วย เพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงแผน ฉะนั้นแผนที่กำหนดควรจะมีที่ยืดหยุ่นปรับได้

4.3 ขั้นสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการศึกษาความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยความรอบคอบ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งที่คาดหวังและไม่คาดหวังโดยต้องอาศัยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เข้าช่วย

4.4 ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflection) ซึ่งเป็นขั้นสุดท้ายของวงจรการทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยทำการประเมินหรือตรวจสอบกระบวนการแก้ปัญหาหรือสิ่งที่เป็นข้อจำกัดอันเป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ ผู้วิจัยร่วมกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจะต้องตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับสภาพสังคม สิ่งแวดล้อม และระบบการศึกษาของโรงเรียนที่ประกอบกันอยู่ โดยผ่านการร่วมอภิปรายปัญหาและการประเมินโดยกลุ่ม ซึ่งจะทำได้แนวทางของการพัฒนาและขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมเพื่อจะได้ใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานที่นำไปสู่การปรับปรุงและวางแผนการปฏิบัติต่อไป

5. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ของข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการตรวจสอบรายละเอียดของข้อมูลเพื่อให้มั่นใจในความถูกต้องแสดงรายละเอียดในการอธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ จัดหมวดหมู่และแยกประเภทของกลุ่มข้อมูลตามหัวข้อที่เหมาะสม เปรียบเทียบข้อแตกต่างและความคล้ายคลึงของข้อมูลแต่ละประเภทโดยการวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งร่วมกับกลุ่มผู้วิจัย

6. ตรวจสอบข้อมูลที่กลุ่มผู้วิจัยได้ร่วมกับพิจารณาไว้แล้วอีกครั้งหนึ่ง เพื่อสรุปหาคำตอบที่เป็นสาเหตุ วิธีการแก้ปัญหา และผลที่ได้รับ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดหากผู้วิจัยสามารถทำการประมวลและสรุปเป็นหลักการ (Principle) รูปแบบ (Model) ของการปฏิบัติ ข้อเสนอเชิงทฤษฎี (Proposition) หรือทฤษฎี (Theory) ของปฏิบัติการแก้ปัญหา นั้น ๆ ได้ ทั้งนี้ ต้องอาศัยหลักตรรกวิทยาโดยวิธีอุปนัย (Induction) และความรู้เชิงทฤษฎีของผู้วิจัยเป็นสำคัญ

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการมี ขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) การจำแนกหรือพิจารณาปัญหาที่ประสงค์จะศึกษา 2) เลือกปัญหาสำคัญที่เป็นสาระควรแก่การศึกษาวิจัย 3) เลือกเครื่องมือดำเนินการวิจัย 4) บันทึกเหตุการณ์อย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนของการวิจัย 5) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ของข้อมูลที่ได้รับรวบรวมไว้ และ 6) ตรวจสอบข้อมูลที่กลุ่มวิจัยได้ร่วมกันพิจารณาไว้แล้วอีกครั้งหนึ่ง

5. การเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ประวิต เอราวรรณ์ (2545) การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยเชิงปฏิบัติการสามารถทำได้หลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับลักษณะข้อมูลขั้นตอนการวิจัยและกลุ่มเป้าหมายที่จะรวบรวมข้อมูลวิธีการรวบรวมข้อมูลที่จะทำการรวบรวมทั้งที่เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ทำในโรงเรียนและในชั้นเรียน ดังนี้

เทคนิคการรวบรวมข้อมูลทั่วไปเป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารหลักฐานวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารมีการดำเนินงานเป็นขั้นตอนนักวิจัยต้องกำหนดขอบข่ายของข้อมูลที่ต้องการจากนั้นจึงทำการสำรวจแหล่งข้อมูลสืบค้นและรวบรวมเอกสารหลักฐานก่อนที่จะบันทึกข้อมูล นักวิจัยต้องศึกษาประเมินคัดเลือกเอกสารและหลักฐานเอาไว้เฉพาะส่วนที่ให้ข้อมูลที่มีคุณภาพแล้วจึงบันทึกข้อมูลหลักการในการดำเนินงานทุก ขั้นตอนก็คือการทำให้เป็นกลางไม่อคติศึกษาเอกสารอย่างละเอียดและต้องมีความชำนาญในการหาความหมายหรือข้อเท็จจริงที่แฝงอยู่ในเอกสารหลักฐานเหล่านั้นด้วยซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1. รวบรวมเอกสารหลักฐานเมื่อได้สืบค้นทราบแหล่งของเอกสารหลักฐานแล้วนักวิจัยควรจัดทำรายการเอกสารหลักฐานให้เป็นระบบเพื่อความสะดวกในการศึกษาและใช้ประโยชน์

2. การประเมินคัดเลือกเอกสารและหลักฐานนักวิจัยต้องประเมินคัดเลือกเอกสารหลักฐานก่อน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพวิธีการประเมินต้องพิจารณาการประเมินทั้งแบบภายนอกและภายในการประเมินภายนอก เป็นการประเมินลักษณะภายนอกโดยทั่วไปของเอกสารหลักฐานว่าเป็นเอกสารอะไรผลิตที่ไหนเมื่อไหร่ใครผลิตมีการตัดแปลงหรือไม่เอาอะไรยังคงถูกต้องคงเดิมหรือไม่มี การตรวจสอบได้อย่างไรส่วนการประเมิน ภายในเป็นการประเมินเนื้อหาสาระว่าเอกสารหลักฐานนั้นมีข้อมูลครบถ้วนหรือไม่มีคุณภาพตรงตามความต้องการหรือไม่

3. การบันทึกข้อมูลการบันทึกข้อมูลจากเอกสารอ่านจดบันทึกอย่างละเอียดหรือเลือกบันทึกเฉพาะประเด็นที่น่าสนใจโดยทำการประเด็นที่ต้องการศึกษาไว้ในแบบบันทึกแล้วบันทึกรายละเอียดของเหตุการณ์หรือพฤติกรรมในแต่ละประเด็นลักษณะแบบบันทึกนิยมใช้บัตรขนาด 4 x 6 นิ้ว บันทึกข้อมูลแยกบัตร รับประเด็นเพื่อให้สะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยขีดหลักการบันทึกข้อมูลให้ตรงตามวัตถุประสงค์และถูกต้องตามความเป็นจริง

4. การสังเกต เป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้มากสำหรับการวิจัยเชิงปฏิบัติการกับการทำกริยาอาการหรือพฤติกรรมที่สามารถใช้ประสาทสัมผัสและเครื่องมือช่วยในการรับรู้ทำความเข้าใจและจดบันทึกข้อมูลได้เหมาะสมที่จะใช้ในการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดจากบุคคล สถานที่ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งการสังเกตมีหลายลักษณะ ดังนี้

4.1 ประเภทการสังเกต

- 4.1.1 การสังเกตโดยผู้ถูกสังเกตรู้ตัวและไม่รู้ตัว
- 4.1.2 การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม
- 4.1.3 การสังเกตแบบมีระบบและไม่มีระบบ
- 4.1.4 การสังเกตโดยตรงและโดยอ้อม

4.2 เครื่องมือบันทึกการสังเกต

- 4.2.1 แบบตรวจรายการ
- 4.2.2 แผนภูมิการมีส่วนร่วม
- 4.2.3 แบบมาตร ประเมินค่า
- 4.2.4 แบบบันทึกพฤติกรรม

วีระยุทธ์ ชาตะกาญจน์ (2558) หลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ต้องตระหนักอยู่เสมอ คือ กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญต่อกระบวนการดำเนินการวิจัย นั่นคือการวิจัยชนิดนี้ไม่ควรจะทำตามลำพังและควรใช้วงจรของกระบวนการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย การวางแผนการปฏิบัติการสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อนำมาปรับปรุงแผนงานแล้วดำเนินการกิจกรรมที่ปรับปรุงใหม่ ซึ่งวงจรของทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวจะมีลักษณะการดำเนินการเป็นบันไดเวียน (Spiral) กระทำซ้ำตามวงจร จนกว่าจะได้ผลปฏิบัติการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พร้อมกับต้องบันทึกผลในทุก ๆ ขั้นตอนที่สำคัญ นั่นคือ

1. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมและการฝึกปฏิบัติ
2. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงการใช้ภาษาและการสื่อสารในห้องเรียนหรือหน่วยงานและกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข
3. บันทึกผลของการเปลี่ยนแปลงการสัมพันธภาพทางสังคมและการจัดระบบองค์กรที่ช่วยลดอุปสรรคต่อการฝึกปฏิบัติ
4. บันทึกผลของการพัฒนาการที่เป็นข้อค้นพบที่สำคัญของการวิจัย

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เป็นวิธีการแสวงหาความรู้ความจริงโดยการนำกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มาใช้ในการแสวงหาข้อมูลข้อเท็จจริง หรือข้อสรุปที่ต้องการ จากนั้นจึงนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนางานที่ปฏิบัติอยู่ซึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญคือ การลดช่องว่างระหว่างการนำทฤษฎีไปใช้ในการปฏิบัติงานใน

สถานการณ์ที่เป็นจริง รวมทั้งมุ่งพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงานที่หน่วยงานหรือบุคลากรนั้น ๆ ด้
 รับผิดชอบอยู่ มีขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีลักษณะเช่นเดียวกับกระบวนการวิจัยประเภทอื่น ๆ
 โดยมีขั้นตอนที่สำคัญ คือ เริ่มต้นด้วยการวางแผน การนำแผนไปปฏิบัติ และการประเมินผล แต่สิ่งที่
 จะกล่าวได้ว่าจะมีความแตกต่างกับการวิจัยแบบอื่น ๆ คือ ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัยด้วยการใช้รูปแบบ
 บันไดเวียน(Spiral) เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ นั่นคือ
 ถ้าผลการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาหน่วยงานผลผลิตได้ตามที่ต้องการก็ถือว่าสิ้นสุดขั้นตอนการวิจัยแต่
 ถ้าผลการวิจัยยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาสิ่งที่ต้องการได้ ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการ
 ประเมินผลไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนใหม่ นอกจากนี้ขณะดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยสามารถ
 ปรับปรุงแก้ไขแผนงานได้ตลอดเวลา เพื่อให้แผนงานมีความเหมาะสมกับสภาพของการปฏิบัติงาน

6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นลักษณะที่บ่งชี้ความรู้และทักษะความสามารถของผู้เรียนในการ
 เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น ๆ อันเป็นผลจากการเรียนการสอน สามารถทราบได้จากผลสัมฤทธิ์
 ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้
 ดังนี้

สมนึก ภัททิยธนี (2551) ให้นิยามไว้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 หมายถึงแบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้มาแล้ว
 อาจแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น กับแบบทดสอบมาตรฐาน

นาฏยา ชมวิชา (2547) สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จ
 ที่เกิดจากการเรียนรู้ในเรื่องใด ๆ ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย และจิตพิสัย สามารถวัดได้
 ด้วย

ศิริชัย กาญจนวาสี (2548) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเปลี่ยน
 แปลงปริมาณหรือคุณภาพของความรู้ ความสามารถ พฤติกรรม หรือลักษณะทางจิตใจ โดยการ
 เปลี่ยนแปลงเป็นไปในทิศทางที่พึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอันเป็นผลมาจาก
 ประสบการณ์การเรียนการสอน ที่ครูผู้สอนจัดให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Good (1973) กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์หมายถึงการทำให้เสร็จ (Accomplishment) หรือ
 ประสิทธิภาพทางการกระทำในทักษะที่กำหนดให้หรือในด้านความรู้ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หมายถึงการเข้าถึงความรู้ (Knowledge attained) การพัฒนาทักษะในการเรียนซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้คะแนนที่ได้จากक्रमอบหมายงาน

Eysenck, Arnold and Meili (1972) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการเรียนโดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของบุคคล โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอาจได้จากการทดสอบ เช่นการสังเกต หรือการตรวจการบ้าน หรือเกรดของการเรียน ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการที่ซับซ้อนและระยะเวลา หรืออาจวัดด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ให้ความหมายของ “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน” ว่าหมายถึงความสามารถในการที่จะพยายามเข้าถึงความรู้ ซึ่งเกิดจากการกระทำประสานกัน และต้องอาศัยความพยายาม อย่างมาก ทั้งองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา และองค์ประกอบที่ไม่ใช่สติปัญญา แสดงออกในรูปของความสำเร็จ ซึ่งสามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือทางสติปัญญาหรือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทั่วไป

สุตาลักษณ์ เข้มพรมมา (2548) ให้ความหมายของ “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน” ว่าหมายถึงความรู้หรือทักษะของบุคคลอันเกิดจากการเรียนรู้โดยการแสดงออกซึ่งความสำเร็จของบุคคลในการเข้าถึงความรู้ใด ๆ นั้นสามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทั่วไปการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชิต ฤทธิ์จรรยา (2545) ได้กล่าวว่าเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement test) ซึ่งนักวัดผลและนักการศึกษา มีการเรียกชื่อแตกต่างกัน เช่น แบบทดสอบความสัมฤทธิ์ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ หรือแบบสอบผลสัมฤทธิ์ โดยแบบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ทักษะและความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด ซึ่งได้แบ่งประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่สอน เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอนสร้างขึ้นใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) แบบทดสอบอัตนัย เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ ได้อย่างเต็มที่ 2) แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูก-ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และปรับปรุงอย่างดีจนมีคุณภาพ และได้มาตรฐานนำไปเปรียบเทียบกันแล้วผู้เข้าสอบทุกคนจะต้องมีโอกาสได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ เท่าเทียมกัน

วนิดา ดีแป้น (2553) ได้กล่าวว่า การวัดและการประเมินผลการเรียน คือ กระบวนการตรวจ สอบผู้เรียนว่าได้พัฒนาไปถึงจุดหมายปลายทางของหลักสูตรและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เป็นไปตามที่กำหนดหรือไม่ รวมทั้งเป็นสิ่งที่ทำให้ทราบว่าผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด โดยการวัดและการประเมินผลการเรียนมีจุดประสงค์คือ การจัดตำแหน่งเพื่อเป็นการวัดว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความรู้หรือทักษะเพียงพอหรือไม่ซึ่งจะทำให้ทราบจุดเด่นจุดด้อยของผู้เรียนเป็นการประเมินพัฒนาการของเด็ก แล้วนำไปทำนายเพื่อเป็นการแนะแนวทางในการประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อ นำไปประเมินค่าซึ่งจะกระทำเมื่อการสอนสิ้นสุดลง

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือประสบการณ์ การเรียนรู้ด้านพุทธิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ความรู้ที่ได้รับหรือทักษะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในวิชานั้น ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ผู้สอนให้หรือคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบ โดยการแสดงออกซึ่งความสำเร็จของบุคคลในการเข้าถึงความรู้ใด ๆ นั้นสามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

สมนึก ภัททิยธนี (2551) กล่าวว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านมาแล้วว่ามีอยู่เท่าใด

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2548) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ และตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหาที่สอบ

บุญชม ศรีสะอาด (2553) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถของบุคคลในด้านวิชาการ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและตามจุดประสงค์ของวิชาหรือเนื้อหาที่สอบนั้น โดยทั่วไปจะวัดผลสัมฤทธิ์ในวิชาต่าง ๆ ที่เรียนในโรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่นำมาใช้วัดความรู้ ความสามารถ ทักษะ ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและตรงตามจุดประสงค์ที่สอบ

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายประเภท เพื่อให้การวัดและประเมินผลตรงกับจุดประสงค์ของผู้ใช้มากที่สุด มีนักการศึกษาได้อธิบายประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2546) ได้แบ่งประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนี้

1. แบบทดสอบแบบเลือกตอบ ใช้วัดผลได้ทั้งด้านความรู้ ความคิด ทักษะ หลักการ การตัดสินใจ ตลอดจนความสามารถด้านทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์
2. แบบทดสอบแบบถูกผิด โดยมีการนำเสนอข้อความเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ หลักการ ทักษะ การแปลความหมาย หรือการกำหนดตัวแปร
3. แบบทดสอบแบบจับคู่ เป็นแบบทดสอบที่มีลักษณะข้อความเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจให้เลือกเพื่อจับคู่กัน ซึ่งโดยทั่วไปจำนวนข้อของคำตอบจะมีมากกว่าคำถาม
4. แบบทดสอบเปรียบเทียบ เป็นแบบทดสอบที่ประกอบด้วยข้อความที่ต้องการเรียนพิจารณาในรูปของมากกว่า เท่ากัน น้อยกว่า หรือสรุปไม่ได้
5. แบบทดสอบแบบเติมคำ โดยผู้ตอบต้องแสดงความรู้ความสามารถด้วยการเขียนตอบผลลัพธ์ของปัญหา ซึ่งแบบทดสอบแบบเติมคำยังใช้ในการคิดเลขในใจได้
6. แบบทดสอบแบบเขียนตอบ โดยให้ผู้สอบแสดงความรู้ความสามารถด้วยการเขียน แสดงวิธีทำ หรือสรุปผลจากวิธีทำ โดยแสดงเหตุผลประกอบ
7. แบบทดสอบแบบต่อเนื่อง เป็นการผสมผสานแบบทดสอบหลายรูปแบบไว้ด้วยกัน แบบทดสอบแบบเลือกตอบกับแบบถูกผิด แบบทดสอบแบบเลือกตอบกับแบบเขียนตอบ
8. แบบทดสอบแบบแสดงวิธีทำ เป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้เรียนแสดงวิธีการแก้ปัญหา ใช้ประเมินได้ครอบคลุมทั้งมโนทัศน์และวิธีการคิด การวางแผน รวมทั้งความสามารถของทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ในด้านต่าง ๆ

สมนึก ภัททิยธนี (2551) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประเภทที่ครูสร้างขึ้นมีหลายแบบ แต่ที่นิยมใช้มี 6 แบบ ดังนี้

1. ข้อสอบอัตนัย หรือความเรียง (Subjective or Essay Test) ลักษณะทั่วไปเป็นข้อสอบที่มีเฉพาะคำถามแล้วให้นักเรียนเขียนตอบอย่างเสรี เขียนบรรยายตามความรู้และข้อคิดเป็นของแต่ละคน
2. ข้อสอบแบบกาถูก - ผิด (True-false Test) ลักษณะทั่วไปถือได้ว่าข้อสอบแบบกาถูก - ผิด คือ ข้อสอบแบบเลือกตอบที่มี 2 ตัวเลือก แต่ละตัวเลือกดั้งกล่าวเป็นแบบคงที่และมีความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูก - ผิดจริง - ไม่จริง - เหมือน - ต่างกัน เป็นต้น

3. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion Test) ลักษณะทั่วไปเป็นข้อสอบที่ประกอบด้วยประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์ แล้วให้ผู้ตอบเติมคำหรือประโยค หรือข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้เพื่อให้มีความและถูกต้อง

4. ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ (Short Answer Test) ลักษณะทั่วไปข้อสอบประเภทนี้คล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ แต่แตกต่างกันที่ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เขียนเป็นประโยคคำถามสมบูรณ์ แล้วให้ผู้ตอบเป็นคนเขียนตอบคำถามที่ต้องการ จะสั้นและกะทัดรัดได้ใจความสมบูรณ์ ไม่ใช่เป็นการบรรยายแบบข้อสอบอัตนัยหรือความเรียง

5. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching Test) ลักษณะทั่วไปเป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิดหนึ่ง โดยมีคำหรือข้อความแยกออกจากกันเป็น 2 ชุด (ตัวเลือก) ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน อย่างไรก็ตามหนึ่งตามที่อยู่ข้อสอบกำหนดไว้

6. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) ลักษณะทั่วไปข้อสอบแบบเลือกตอบนี้จะประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนนำหรือคำถาม (Stem) กับตอนเลือก (Choice) กำหนดให้นักเรียนพิจารณาแล้วหาตัวเลือกที่ถูกต้องมากที่สุดเพียงตัวเลือกเดียวและคำถามแบบเลือกตอบที่นิยมใช้ตัวเลือกที่ใกล้เคียงกัน ดูเผิน ๆ จะเห็นว่าทุกตัวเลือกถูกต้องแต่ความจริงนั้นมื่อน้ำหนักถูกมาก น้อยต่างกัน

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2548) ได้กล่าวถึงประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยจำแนกตามมิติต่าง ๆ คือ

มิติที่ 1 จำแนกตามขอบข่ายเนื้อหาวิชาที่วัด เช่น แบบวัดผลสัมฤทธิ์บางประเภทจะวัดเนื้อหาวิชาทางวิทยาศาสตร์ หรือประวัติศาสตร์ หรือการสะกดคำ ฯลฯ

มิติที่ 2 จำแนกตามลักษณะหน้าที่ทั่วไปของแบบทดสอบ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะคือ แบบทดสอบเพื่อการสำรวจผลสัมฤทธิ์ แบบทดสอบเพื่อวินิจฉัยผลสัมฤทธิ์ และแบบทดสอบเพื่อวัดความพร้อม

มิติที่ 3 จำแนกตามคำตอบที่ได้ โดยจะเป็นแบบทดสอบประเภทข้อเขียนและที่ใช้กันค่อนข้างมาก ได้แก่ แบบทดสอบภาคปฏิบัติ (Performance Test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ต้องการให้นักเรียนหรือผู้เข้าสอบได้สาธิตทักษะของตนเอง

บุญชม ศรีสะอาด (2553) กล่าวถึงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ว่า จำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับใช้ตัดสินใจว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดตรงตามจุดประสงค์เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Nom Referenced Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งสร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร จึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ความสามารถในการจำแนกผู้สอนตามความเก่ง อ่อนได้ดี เป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้ การรายงานผล การสอนอาศัยคะแนนมาตรฐาน ซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถให้ความหมายแสดงถึงความสามารถของบุคคลนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภท เพื่อให้เลือกใช้ได้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มีทั้งแบบที่เป็นมาตรฐาน มีหลักเกณฑ์ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้โดยผู้เชี่ยวชาญ มีการทดลองใช้ มีการตรวจสอบคุณภาพวิเคราะห์และแก้ไขจนมีประสิทธิภาพสูงและแบบทดสอบที่ครูจัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนด้านการนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้อธิบายขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2544) กล่าวว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร การสร้างแบบทดสอบควรเริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระ และพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ตารางวิเคราะห์หลักสูตรจะเป็นกรอบในการออกข้อสอบ ซึ่งระบุจำนวนข้อสอบในแต่ละเรื่องและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดไว้

2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยเป็นพฤติกรรมที่เป็นผลการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งหวังจะให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน ซึ่งผู้สอนจะกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้และสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3. กำหนดชนิดของข้อสอบและวิธีการสร้าง โดยศึกษาตารางวิเคราะห์หลักสูตร และจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาตัดสินใจเลือกชนิดของข้อสอบที่จะใช้วัดว่าเป็นแบบใด โดยเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนแล้วศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบชนิดนั้นให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการและวิธีการเขียนข้อสอบ

4. เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบลงมือเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร และให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. ตรวจสอบข้อสอบ เพื่อให้ข้อสอบที่เขียนไว้แล้วมีความถูกต้องตามหลักวิชา

มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาทบทวนตรวจสอบอีกครั้งก่อนที่จะจัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อ

6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง โดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ (Direction) และจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม

7. ทดลองและวิเคราะห์ข้อสอบเป็นวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนไปใช้จริง โดยนำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มที่ต้องการสอนจริง แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ

8. จัดทำแบบทดสอบตามฉบับจริง จากผลการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบว่าข้อสอบข้อใดไม่มีคุณภาพหรือมีคุณภาพไม่ดีพอ อาจจะต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขข้อสอบให้มีคุณภาพดีขึ้น แล้วจึงจัดทำแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

เกียรติสุดา ศรีสุข (2545) ได้กล่าวถึงขั้นตอนวัดผลสัมฤทธิ์ ดังนี้

1. ขึ้นกำหนดความสำคัญของการวัดผลในแต่ละเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนการสอน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการวัดผลในกิจกรรม กำหนดว่าการทดสอบหรือวัดผลเพื่ออะไร วัดเพื่อตัดสินผลการเรียน ดูความก้าวหน้าของผู้เรียน หรือวินิจฉัยผลการเรียนรู้ เป็นต้น

1.2 สร้างตารางวิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของกิจกรรม กำหนดว่าจะวัดผลอะไรบ้างทั้งเนื้อหาและจุดประสงค์ของกิจกรรมและจะวัดผลในแต่ละเนื้อหาอย่างไร มีขั้นตอน 3 ประการ คือ

1.2.1 การแจ้งวัตถุประสงค์กิจกรรม

1.2.2 การแจ้งเนื้อหาวิชาในกิจกรรมการเรียนการสอน

1.2.3 การจัดทำตาราง 2 ทาง

2. ขั้นตอนการกำหนดแนวทางการวัดผลและสร้างเครื่องมือในการวัดผล

2.1 ขึ้นกำหนดแนวทางการวัดผล โดยนำผลจากการวิเคราะห์วัตถุประสงค์และเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนการสอนมาสรุปลงในตาราง แล้วร่วมกันพิจารณาว่าจุดประสงค์และเนื้อหาแต่ละรายการจะใช้เทคนิคและวิธีการแบบไหน เครื่องมือวัดผลที่เหมาะสมควรเป็นอย่างไร มีข้อหรือที่คะแนน เป็นต้น

2.2 ขึ้นสร้างเครื่องมือ จะนำผลจากการกำหนดแนวทางการวัดมาเป็นเกณฑ์ในการสร้าง

ขั้นที่ 1 กำหนดจำนวนเครื่องมือว่ามีกี่ฉบับ แบบไหนบ้าง โดยอาจมีการรวมเนื้อหาบางเรื่องมาทดสอบพร้อมกันเป็นฉบับเดียวกัน เป็นต้น

ขั้นที่ 2 สร้างข้อสอบเครื่องมือวัดผล แต่งข้อสอบหรือเครื่องมือวัดผลตามที่ได้กำหนดเป็นแนวทางให้ครบตามจำนวนที่ต้องการ

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2548) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า การสร้างแบบทดสอบจะต้องมีวิธีการเตรียมตัว การวางแผนเพื่อให้แบบทดสอบดังกล่าวมีกลุ่มตัวอย่างของพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะต้องอาศัยกลวิธีการสร้างแบบทดสอบ โดยดำเนินการตามขั้นตอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปของการสอบให้อยู่ในรูปวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยระบุเป็นข้อ ๆ และให้วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเหล่านั้นไปสอดคล้องกับเนื้อหาสาระทั้งหมดที่จะทำการทดสอบด้วย

ขั้นที่ 2 กำหนดโครงเรื่องของเนื้อหาสาระที่จะทำการทดสอบให้ครบถ้วน

ขั้นที่ 3 เตรียมตารางเฉพาะหรือผังของแบบทดสอบเพื่อแสดงถึงน้ำหนักของเนื้อหาวิชาแต่ละส่วน และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการทดสอบให้เด่นชัด สั้น กระชับและมีความชัดเจน

ขั้นที่ 4 สร้างข้อกระทงทั้งหมดที่ต้องการจะทดสอบให้เป็นไปตามสัดส่วนของน้ำหนักที่ระบุไว้ในตารางเฉพาะ

บุญชม ศรีสะอาด (2553) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหาวิชา และทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบ ขั้นตอนแรกจะต้องทำการวิเคราะห์ว่าเนื้อหาหรือหัวข้อที่จะสร้างข้อสอบนั้น มีจุดประสงค์ของการสอนหรือจุดประสงค์การเรียนรู้อะไรบ้าง ทำการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาว่ามีโครงสร้างอย่างไร และทำการเขียนหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยทุกหัวข้อ พิจารณาความเกี่ยวข้อง ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาเหล่านั้น จากนั้นก็จัดทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบหรือที่เรียกว่า ตารางวิเคราะห์หลักสูตร ตารางนี้มี 2 มิติ คือ ด้านเนื้อหา กับด้านสมรรถภาพที่ต้องการวัดและพิจารณาว่าจะออกข้อสอบทั้งหมดที่ข้อเขียนจำนวนข้อลงในช่องรวมสุดท้าย จากนั้นพิจารณาว่าหัวข้อเรื่องใดสำคัญมากน้อยจึงเขียนลำดับความสำคัญลงไปแล้วกำหนดจำนวนข้อที่จะวัดลงในแต่ละช่องขึ้นอยู่กับเรื่องนั้นว่าต้องการให้เกิดสมรรถภาพด้านใดมากน้อยกว่ากัน

2. กำหนดรูปแบบของข้อคำถามและศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบ ทำการพิจารณาตัดสินใจว่าจะใช้ข้อคำถามรูปแบบใด โดยศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ หลักการเขียนข้อสอบ ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบสมรรถภาพต่าง ๆ ศึกษาเทคโนโลยีในการเขียนข้อสอบเพื่อนำมาใช้เป็นหลักในการเขียนข้อสอบ

3. เขียนข้อสอบ ลงมือเขียนข้อสอบใช้ตารางกำหนดลักษณะของข้อสอบที่จัดทำไว้ในขั้นตอนที่ 1 เป็นกรอบซึ่งทำให้สามารถออกข้อสอบวัดได้ครอบคลุมทุกหัวข้อ เนื้อหาและทุกสมรรถภาพ ส่วนรูปแบบและเทคนิคในการเขียนข้อสอบยึดตามที่ได้ศึกษาไว้ในขั้นตอนที่ 2

4. ตรวจสอบข้อสอบ นำข้อสอบที่ได้เขียนไว้แล้วในขั้นตอนที่ 3 มาพิจารณาทบทวนอีกครั้ง โดยพิจารณาความถูกต้องตามหลักวิชา พิจารณาว่าแต่ละข้อวัดในเนื้อหาและสมรรถภาพ ตารางกำหนดลักษณะข้อสอบหรือไม่ ภาษาที่เขียนมีความเข้าใจง่ายเหมาะสมดีแล้วหรือไม่ ตัวถูกและตัวลวงเหมาะสมเข้าหลักเกณฑ์หรือไม่

5. พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง นำข้อสอบทั้งหมดมาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ โดยจัดพิมพ์คำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีทำแบบทดสอบ ไว้ที่ปกของแบบทดสอบอย่างละเอียดและชัดเจน การจัดพิมพ์วางรูปแบบให้เหมาะสม

6. ทำลองใช้วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุง นำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่คล้ายกับกลุ่มตัวอย่างที่จะสอบจริง ซึ่งได้เรียนในวิชาหรือเนื้อหาที่จะสอบมาแล้ว นำผลการสอบมาตรวจให้คะแนน ทำการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากของข้อสอบรายข้อ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ คัดเลือกเอาข้อที่มีคุณภาพเข้าเกณฑ์ตามจำนวนที่ต้องการ ถ้าข้อที่เข้าเกณฑ์ มีจำนวนมากกว่าที่ต้องการก็ตัดข้อที่มีเนื้อหามากกว่าที่ต้องการ ซึ่งเป็นข้อที่มีอำนาจจำแนกต่ำสุดออกตามลำดับ หลังจากนั้นนำเอาผลการสอบที่คิดเฉพาะข้อสอบที่เข้าเกณฑ์เหล่านั้นมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ควรต้องมีการวางแผนการสร้างอย่างมีระบบ และเป็นลำดับขั้นตอน เริ่มต้นจากการวิเคราะห์หลักสูตร ตัวบ่งชี้หรือจุดประสงค์ เนื้อหาสาระ พฤติกรรมที่ต้องการจะวัด กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบ สร้างข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาหรือจุดประสงค์ที่ต้องการวัดนำข้อสอบที่ได้ไปทดลองใช้เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบต่อไป ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ บุญชม ศรีสะอาด มี 6 ขั้นตอน

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นจะต้องมีเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีลักษณะเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่า บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่เพียงใด สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ทำจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. ทักษะปฏิบัติ

ความหมายของทักษะปฏิบัติ

งานด้านทักษะปฏิบัติเป็นจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ เพราะการทำกิจกรรมบางอย่างต้องมีการสาธิต การปฏิบัติให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สามารถปฏิบัติตาม พร้อมทั้งการวัดผลตามพฤติกรรมของผู้เรียน นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติดังนี้

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2538) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความสามารถที่จะทำงานได้อย่างคล่องแคล่วว่องไวโดยไม่ผิดพลาดเคลื่อนจากความเป็นจริงในสิ่งนั้นๆ เช่น นักเรียนบวก ลบ คูณ หาร ตัวเลขได้อย่างรวดเร็ว และถูกต้องได้เป็นจำนวนมากในเวลาจำกัด

ส. วาสนา ประवालพฤษ์ (2537) ได้ให้ความหมายของทักษะว่า คือ ความชำนาญวิชาทักษะหรือเนื้อหาที่เป็นทักษะ หมายถึงวิชาที่จะต้องสอนให้เกิดความชำนาญ สามารถนำไปใช้ได้ อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ไม่ผิดพลาดวิชาเหล่านี้เปรียบเสมือนเครื่องมือ เครื่องใช้ที่จะต้องฝึกใช้ให้เกิดความชำนาญ จึงจะสามารถใช้เครื่องมือ เครื่องใช้เหล่านี้ได้ดีมีประสิทธิภาพความชำนาญจะเกิดขึ้นได้ ต้องฝึกปฏิบัติบ่อย ๆ และทำมาก ๆ ก็จะเกิดความชำนาญเกิดทักษะขึ้นทำนองเดียวกันวิชาทักษะหรือเนื้อหาที่ประสงค์จะให้เกิดทักษะที่ต้องใช้วิธีสอน โดยฝึกให้ผู้เรียนทำมาก ๆ ทำบ่อย ๆ ครั้นจนเกิดความชำนาญขึ้น ทักษะ (Skill) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2538) ได้ให้ความหมายไว้ว่าหมายถึง ความชำนาญ จากความหมายนี้ทักษะจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการฝึกฝนอยู่เป็นประจำ จึงจะเกิดความชำนาญในการเรียน ดังนั้นนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ปราณี รามสูต (2527) กล่าวว่า ทักษะคือ กระบวนการของพฤติกรรมในการทำกิจกรรมต่างๆ อันเป็นผลมาจากการพัฒนาความสามารถของบุคคล ทำให้บุคคลทำกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่งได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ เช่น คนที่มีลักษณะทางด้าน การแต่งคำประพันธ์หรือบทร้อยกรองก็จะสามารถแต่งบทร้อยกรองได้อย่างรวดเร็วและไพเราะได้ใจความดีกว่าคนที่ไม่มีทักษะในเรื่องนี้ คนที่มีทักษะเกี่ยวกับการพูดในที่ชุมชนจะสามารถพูดได้ทันทีที่ถูกขอร้องให้พูด เป็นต้น

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2524) กล่าวว่า ทักษะ คือลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการแสดงออกได้ต่อเนื่องกันหรือประสานสัมพันธ์กันของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายหรือความคิดที่ได้ตอบสนองต่อปัญหาอย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องจนเป็นนิสัยหรือเป็นแบบอัตโนมัติ เช่น คนที่พูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่ว แสดงถึงการมีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษ เสมียนที่พิมพ์ดีดได้ถูกต้องและรวดเร็ว แสดงถึงการมีทักษะในการใช้มือ เป็นต้น

ดี เซคโก (De Cecco, 1968) กล่าวว่า ทักษะคือการกระทำที่มีต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้า โดยการตอบสนองนั้นๆ มีลักษณะต่อเนื่องกัน (Response Chains) การตอบ สนองนั้นๆ เป็น

การประสานงานกันของการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ตั้งแต่ 2 ส่วนขึ้นไป (Movement Coordination) การตอบสนองนั้นๆ มีการแสดงออกที่เป็นกระบวนการ (Response pattern)

แกร์ริสัน (Garrison, 1972) กล่าวว่า ทักษะเป็นแบบของพฤติกรรมที่กระทำไปด้วย ความราบเรียบ (Smoothly) ถูกต้อง รวดเร็ว และแม่นยำ ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาความสามารถของตน

อภิชาติ อนุกุลเวช (2551) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความสามารถ ความชำนาญของกล้ามเนื้อ ที่กระทำออกมาอย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว และรวดเร็วที่ต้องอาศัยการฝึกหัดอย่างเหมาะสม จึงจะทำให้เกิดความชำนาญในการปฏิบัติงาน

นวลจิตต์ เซวศิริพิงศ์ (2552) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความชำนาญหรือเชี่ยวชาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และทักษะปฏิบัติ (motor skills) เป็นความชำนาญหรือเชี่ยวชาญในการเคลื่อนไหวร่างกาย และควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อ

สมคิด สร้อยน้ำ (2552) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความคล่องแคล่ว ความชำนาญ และความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ หรือการใช้วัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้อง รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ คนที่มีความสามารถในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งได้รวดเร็ว คล่องแคล่ว ชำนาญ และถูกต้อง เราเรียกคน ๆ นั้นว่า เป็นคนที่มีทักษะในการทำงานนั้น ๆ และในการเรียนการสอนครูมีความจำเป็นในการฝึกทักษะบางอย่างให้นักเรียน เพื่อนำไปใช้ปฏิบัติงานในชีวิตประจำวันได้ เช่น ฝึกทักษะในการอ่านและเขียนหนังสือ การคิดคำนวณ การเล่นเกม การเล่นดนตรี เป็นต้น วิชาหรือกลุ่มวิชาที่จัดสอนในระดับประถมศึกษา จะมีวิชากลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้ กลุ่มการงานพื้นฐานอาชีพ กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ในระดับมัธยมศึกษาจะมีรายวิชา การงานอาชีพ ดนตรี นาฏศิลป์ พลศึกษา เป็นต้น

กัญญา ลินทรัตนศิริกุล (2554) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง การทำงานตามกระบวนการต่าง ๆ ให้เสร็จสิ้น

นวลจิตต์ เซวศิริพิงศ์ (2555) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง การเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการทำงานของกล้ามเนื้อ โดยที่งานดังกล่าวต้องมีความซับซ้อนจะต้องอาศัยความสามารถในการบริหารเบื้องต้นของกล้ามเนื้อหลาย ๆ ส่วน การทำงานดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้จากการสั่งงานของสมองจะต้องมีการปฏิบัติสัมพันธ์ของการตอบสนองกับความรู้สึกที่ป้อนเข้าไปการทำงานนี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนจะเกิดความชำนาญ และความคงทน

ไพวัลย์ ดาเกลี้ยง (2557) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความสามารถในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว รวดเร็ว แม่นยำ และมีประสิทธิภาพ

สุชาติ ศิริสุขไพบุลย์ (2557) ได้ให้ความหมายของทักษะปฏิบัติ หมายถึง ความสามารถความชำนาญกล้ามเนื้อของบุคคลซึ่งเรียกกันว่าทักษะปฏิบัติ หรือทักษะทางกล้ามเนื้อการเกิดทักษะทางกล้ามเนื้อ หรือทักษะปฏิบัติจึงเป็นลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นผลผลิตจากเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง เช่น การผสมเชื้อเห็ด การบรรจุก้อนเห็ด การเก็บดอกเห็ด ล้วนแต่เป็นพฤติกรรมของกล้ามเนื้อที่แสดงออกในลักษณะของความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญ และชำนาญที่ต้องอาศัยการฝึกหัดที่เหมาะสม

Blue (1981) กล่าวว่า ทักษะปฏิบัติ เป็นทักษะที่มีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางกายของผู้เรียนซึ่งจัดระดับไว้ 6 ระดับ คือ

1) การเคลื่อนไหวแบบสะท้อน (Reflex Movement) เป็นการตอบสนองของร่างกายต่อสิ่งเร้าอย่างอัตโนมัติ

2) การเคลื่อนไหวสำหรับกิจกรรมพื้นฐาน (Basic Fundamental Movement) เป็นแบบแผนของการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ เป็นพื้นฐานของทักษะการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อน

3) ความสามารถในการรับรู้ (Perceptual Abilities) เป็นการตีความสิ่งเร้าจากข้อมูลที่เสนอมาให้ เพื่อให้ผู้เรียนตัดสินใจในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมในขณะนั้น

4) ความสามารถทางกาย (Physical Abilities) เป็นทักษะการเคลื่อนไหวที่สูงขึ้นที่จะต้องได้รับการพัฒนาเพื่อใช้ในการทำงาน

5) ทักษะการเคลื่อนไหว (Skilled Movement) เป็นระดับประสิทธิภาพของการทำงานที่ซับซ้อน ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ

6) ทักษะในการสื่อสารความรู้สึก (Nondiscursive) เป็นทักษะในการสื่อสารโดยอาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกาย ตั้งแต่การแสดงออกของสีหน้าไปจนถึงการแสดงกิริยาท่าทางที่มีลักษณะลึกซึ้งซึ่งต้องเรียนรู้จากวัฒนธรรม

Deighton (1971) กล่าวว่าทักษะปฏิบัติ คือ การทำงานของมนุษย์ซึ่งรวมเอาการเคลื่อนไหวทั้งหมดของร่างกายเข้าไว้ ไม่ว่าจะเป็นแขน ขา หรือส่วนประกอบอื่น ๆ ของร่างกาย เช่น นิ้วมือด้วยกิจกรรมของกล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหวมักจะเกี่ยวกับรูปแบบที่เกิดขึ้นในสมอง และปฏิสัมพันธ์ของการตอบสนองความรู้สึกที่ป้อนเข้าไป

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ทักษะเป็นการพัฒนาความสามารถของบุคคลให้เกิดความชำนาญในการปฏิบัติกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ซึ่งจะต้องใช้การปฏิบัติที่ต่อเนื่อง ทักษะของบุคคลจะเกิดขึ้นได้ ต้องใช้การฝึกปฏิบัติบ่อย ๆ ทำมาก ๆ และทำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

กระบวนการการเกิดทักษะ

มาลีณี จุฑะรพ (2537 : 128) ได้กล่าวไว้ว่า ฟิทท์ (Fittf) กำหนดกระบวนการเกิดทักษะไว้ 3 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Phase)** ทักษะในขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนทักษะจะทำความเข้าใจหรือเรียนรู้ธรรมชาติของทักษะ ปกติทักษะขั้นนี้จะเกิดขึ้นโดยไม่ต้องใช้เวลาฝึกฝนมาก ความรู้ความเข้าใจนั้นอาจเกิดจากการสังเกต จากการสอนหรือการอธิบายจากผู้อื่น การเรียนทักษะในขั้นนี้ ผู้เรียนจะต้องสนใจเป็นพิเศษ แต่จะมีความผิดพลาดได้ อาจจะทำให้ช้า ถ้าการประสานสัมพันธ์ทางกลไกยังไม่ดีหรือถูกกระบวนการจากสิ่งแวดล้อม

2. **ขั้นของการจัดระเบียบกลไกกล้ามเนื้อ (Organizing Phase)** เป็นขั้นที่มีทักษะระดับ กลางในขั้นนี้ผู้เรียนที่รับสัมผัส อวัยวะแสดงออกและการตรวจสอบความถูกต้องจากการกระทำนั้น ๆ มีการประสานกันอย่างมีระเบียบ ซึ่งสามารถประกอบกิจกรรมได้ดีจนเกือบจะเป็นอัตโนมัติ เป็นขั้นที่ใช้กลไกกล้ามเนื้อมากกว่าการใช้ความรู้ความเข้าใจ การเกิดทักษะในขั้นนี้ จะทำได้ดีแม้จะมีความตั้งใจน้อย สามารถตรวจสอบความถูกต้องหรือรู้ผลในสิ่งที่ทำได้ดีรวดเร็ว และการตอบสนองที่สม่ำเสมอ

3. **ขั้นที่มีทักษะอย่างสมบูรณ์ (Perfecting Phase)** ขั้นนี้ต้องใช้การเรียนรู้ยาวนาน ซึ่งจะต้องผ่านมาจากการเรียนขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 มาก่อนเป็นทักษะระดับที่สามารถทำได้รวดเร็ว ถูกต้อง และเป็นไปโดยอัตโนมัติโอกาสที่จะผิดพลาดมีน้อยมาก

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการฝึกทักษะจะเริ่มจากความรู้ความเข้าใจขั้นต้นก่อน จากนั้นจะเป็นการจัดระเบียบกลไกกล้ามเนื้อและกระบวนการที่มีทักษะอย่างสมบูรณ์

วิธีสอนเพื่อให้เกิดทักษะปฏิบัติ

การสอนเพื่อให้เกิดทักษะปฏิบัติได้มีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอวิธีการสอนไว้ ดังนี้

ประสาธ อิศรปรีดา (2523) ได้เสนอวิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะปฏิบัติ ดังนี้

1. จงวิเคราะห์ทักษะออกเป็นทักษะย่อย ๆ แล้วสอนทักษะย่อย ๆ นั้นให้สอดคล้องกับความสามารถ และระดับพัฒนาการทางสมองของผู้เรียน

2. จงสาธิตหรือแสดงตัวอย่างการตอบสนองที่ถูกต้องในทักษะนั้น ๆ ให้แก่ผู้เรียน

3. จงแนะนำการตอบสนองในระยะแรก เริ่มด้วยการใช้คำพูดหรือกริยาท่าทาง

4. จัดให้มีการฝึกอย่างเหมาะสม ซึ่งต้องพิจารณาถึงการฝึกกับการพักกำหนดช่วงเวลาฝึกและพักให้เหมาะสมกับกิจกรรมนั้น ๆ

5. ให้ผู้เรียนทราบผลการกระทำ เพื่อจะได้แก้ไขปรับปรุงการตอบสนองที่ไม่ถูกต้อง

มาลินี จุฑะรพ (2537) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนเพื่อให้เกิดทักษะ ควรดำเนินการให้ครบ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ให้ความรู้ในการฝึกทักษะเรื่องใดก็ตาม ผู้ฝึกจะต้องให้ความรู้ว่าทักษะที่จะฝึกนั้นมีขั้นตอนอย่างไร อาจใช้วิธีการบรรยาย สานิต ให้ชมวีดิทัศน์ ฉายสไลด์ประกอบคำบรรยาย หรือฉายภาพยนตร์ประกอบคำบรรยาย

ขั้นที่ 2 ให้ลงมือปฏิบัติ ในการฝึกทักษะจะต้องให้ทั้งความรู้และให้ลงมือปฏิบัติจริง ๆ เพื่อให้เกิดความถูกต้องและยืนยันว่าปฏิบัติจริงได้

ขั้นที่ 3 ให้ทดสอบความถูกต้องรวดเร็ว ในการฝึกทักษะที่ดีจะต้องมีการทดสอบว่าทำได้ถูกต้องและรวดเร็วเพียงใด ผู้รับการฝึกทักษะมีความมั่นใจและสามารถปฏิบัติทักษะดังกล่าวได้โดยอัตโนมัติหรือไม่เพียงใด ถ้าทำได้ครบทั้ง 3 ขั้นตอน ก็เป็นที่ยืนยันได้ว่าบุคคลนั้นเกิดทักษะแล้ว

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2534) ได้เสนอวิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะ ดังนี้

1. วิเคราะห์ทักษะปฏิบัติ โดยต้องพิจารณาแยกแยะรายละเอียดของทักษะนั้น ๆ ออกมา

2. ตรวจสอบความสามารถเบื้องต้นที่เกี่ยวกับทักษะของผู้เรียน ว่ามีอะไรเพียงใด ให้ทดสอบการปฏิบัติเบื้องต้นต่าง ๆ ตามลำดับก่อนหลัง

3. จัดการฝึกหน่วยย่อยต่างๆ และฝึกหนักในหน่วยที่ขาดไปและอาจจะฝึกสิ่งที่เขาพอเป็นอยู่แล้วให้ชำนาญเต็มที่ และให้ความสนใจในสิ่งที่ยังไม่ชำนาญ

4. ขั้นอธิบายและสาธิตทักษะให้ผู้เรียน เป็นการแสดงทักษะทั้งหมดโดยการอธิบาย การแสดงให้เห็นตัวอย่างหรือให้ผู้เรียนชมภาพยนตร์หรือจัดหาผู้เชี่ยวชาญแสดงให้ดู ในขั้นต้นไม่จำเป็นต้องอธิบายมาก ให้ผู้เรียนดูตัวอย่างและสังเกตเอง การใช้ภาพยนตร์สอนทักษะต่าง ๆ นั้น ได้มีผู้สนใจศึกษากันมาก ภาพยนตร์มีคุณค่าอย่างยิ่งในขั้นแรกของการเรียน และขั้นสุดท้ายของการเรียน เพราะเมื่อผู้เรียนมีทักษะในขั้นสูงแล้ว ก็อาจหันมาพิจารณารายละเอียดจากภาพยนตร์อีกครั้ง หนึ่ง ภายหลังจากชมภาพยนตร์แล้วควรให้มีการอภิปราย โดยให้ผู้เรียนอธิบายเป็นคำพูดของเขาเอง และควรฉายให้ดูอีกครั้งก่อนที่จะลงมือปฏิบัติจริง

5. ขั้นจัดภาวะเพื่อการเรียน 3 ประการ คือ

5.1 จัดลำดับขั้นสิ่งเร้าและการตอบสนอง ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานตามลำดับก่อนหลัง สิ่งใดที่เกี่ยวข้องกันต้องจัดให้ติดต่อกัน

5.2 การปฏิบัติ ต้องจัดกำหนดเวลาของการปฏิบัติให้ดี และใช้เวลาแต่ละครั้งนานเท่าไร

5.3 การให้ทราบผลของการปฏิบัติ การทราบผลนั้นมี 2 อย่างคือทราบจากคำบอกเล่าของครูผู้สอน และทราบผลโดยตัวเอง ในขั้นแรก ๆ ควรบอกให้ทราบว่ามีข้อบกพร่อง

อย่างไร แบบนี้เป็น การทราบผลจากภายนอกเป็นการบอกให้ทราบว่า จะแก้ไขอย่างไร เมื่อผู้ก้าวหน้าไปถึงขั้นที่สองและขั้นที่สาม คือมีความชำนาญมากขึ้น เขาจะสังเกตตัวเอง เป็นการทราบผลจากตัวเองโดยพิจารณาจากผลการเคลื่อนไหวของตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า วิธีสอนเพื่อให้เกิดทักษะนั้น ผู้สอนจะต้องทำการวิเคราะห์ เนื้อหา โดยการเรียบเรียงเนื้อหาออกเป็นลำดับขั้นตอนจากง่ายไปมาก หลังจากนั้นครูผู้สอนจะต้องให้ความรู้ในการฝึกทักษะในเรื่องนั้น ๆ โดยอาจใช้เป็นคำบรรยาย การสาธิต หรือใช้สื่อประกอบ เช่น วัตถุที่จับ ซึ่งผู้สอนควรจะคำนึงถึงว่าผู้เรียนควรจะให้เห็นลำดับขั้นตอนในการฝึกนั้นอย่างชัดเจนด้วย หลังจากนั้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำการฝึกด้วยตนเองเพื่อให้เกิดความชำนาญ หลังจากนั้นผู้เรียนจะต้องทราบผลการกระทำของตัวเอง เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่อไป

การวัดทักษะปฏิบัติ

การวัดทักษะปฏิบัติจำเป็นต้องมีการให้ผู้เรียนมีการปฏิบัติงาน หากประมวลแนวคิดของนักวัดผลทั้งหลายจะพบว่า ทักษะการปฏิบัติงานเป็นความสามารถซึ่งอาจจะเป็นด้านสมอง (Cognitive Skills) หรือไม่ใช่ทางสมอง (Non-cognitive Skills หรือ Manual Skills) ก็ได้ทั้งนี้ทักษะดังกล่าวสามารถทดสอบได้โดยให้ผู้ถูกทดสอบ “แสดง” (Perform) ให้ดูเพื่อจะได้มีข้อมูลในการตัดสินระดับความสามารถในการปฏิบัติงานทั้งความถูกต้องในกระบวนการปฏิบัติงานหรือคุณภาพของผลงานที่เป็นผลมาจากกระบวนการปฏิบัตินั้น หรือทั้งกระบวนการและผลงานการวัดทักษะปฏิบัติจึงเป็นกระบวนการ การที่วัดทักษะการปฏิบัติโดยสิ่งที่วัดหรือทักษะที่วัด (Object of Measurement) เป็นความสามารถด้านใดก็ได้ จุดสำคัญอยู่ที่ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกให้เห็นนั้นเป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในรูปของการปฏิบัติ การวัดทักษะปฏิบัติเป็นการวัดที่ใช้สถานการณ์เพื่อทดสอบการปฏิบัติงานของบุคคลซึ่งส่วนใหญ่เป็นการวัดพฤติกรรมการทำงานที่แต่ละคน ทั้งนี้ผู้ถูกวัดจะได้รับมอบหมายให้ทำงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง มีกระบวนการทำงานตามขั้นตอนที่ควรจะเป็นจุดมุ่งหมายสุดท้ายได้เป็นผลงานออกมาการวัดทักษะปฏิบัติจึงเป็นการวัดกระบวนการปฏิบัติงาน (Process) และการวัดคุณภาพที่ได้จากการปฏิบัติ (Product) (สุวิมล ว่องวานิช, 2557)

การประเมินผลการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ การประเมินการปฏิบัติช่วยให้ผู้สอนได้ทราบถึงความสามารถ นิสัย วิธีการทำงานของผู้เรียน และพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนในลักษณะที่เป็นความจริง เช่น ความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ ความสามารถในการทดลองทางวิทยาศาสตร์ การสาธิตผลงาน การทำงานกับกลุ่มเพื่อน การใช้อุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ผู้สอนสามารถสังเกตและประเมินความสามารถของผู้เรียนได้ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยความสามารถของผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น วิธีการวัดและประเมินผลการปฏิบัติงานนอกจากจะใช้วิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ผู้เรียน ทั้งกระบวนการ และผลการทำงานแล้วผู้สอนอาจใช้วิธีการสอบที่เรียกว่า Performance Test

เช่น การสอบภาคปฏิบัติในวิชาวิทยาศาสตร์การสอบภาคปฏิบัติในวิชาดนตรี นาฏศิลป์ การสอบภาคปฏิบัติในวิชาพลศึกษา เป็นต้น (สุวิมล ว่องวานิช, 2557)

การประเมินผลการเรียนรู้ทักษะ ปฏิบัติสามารถทำได้โดยการทดสอบความสามารถทางกล้ามเนื้อของผู้เรียนที่แสดงออกมาในเรื่องของความเร็ว ความถูกต้องความแข็งแรงความคงทนและการประสานสัมพันธ์กัน ในการทดสอบดังกล่าวครูจะต้องทำการทดสอบความสามารถในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวนี้อย่างน้อยหนึ่งอย่างหรือมากกว่านั้น ตามรายละเอียดต่อไปนี้ความเร็ว (Speed) สามารถวัดได้ในรูปของปริมาณงานที่ผู้เรียนสามารถทำได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด เช่น จำนวนคำต่อนาทีที่พิมพ์ได้ หรือในรูปของเวลาที่ต้องใช้ในการทำงานที่กำหนดได้ให้แล้วเสร็จความถูกต้อง (Accuracy) สามารถวัดได้จากการนับจำนวนที่ผิด หรือระยะทางที่ห่างออกไปจากเป้าหมายความแข็งแรง (Strength) สามารถวัดได้จากสิ่งที่มีน้ำหนักขนาดต่าง ๆ หรือแรงกลที่ปรากฏในมาตรวัดมักใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของชิ้นงาน (Singer, 1982 ; อ้างถึงใน นวลจิตต์ เขาวงกิตพิงค์, 2555)

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลด้านทักษะปฏิบัติ

อุทุมพร จามรมาน (2529) ได้กล่าวถึงเครื่องมือตรวจสอบภาคปฏิบัติว่ามีหลายอย่าง เช่น แบบทดสอบ แบบเขียนตอบ แบบสังเกตการณ์ปฏิบัติงาน แบบตรวจสอบรายการ แบบวัดทัศนคติต่องาน หรือเกณฑ์ประเมินผลงาน เป็นต้น

สมศักดิ์ สีนุระเวชญ์ (2530) ได้แบ่งการทดสอบภาคปฏิบัติออกเป็น 4 ชนิด ตามระดับความเป็นจริง คือ

1. การทดสอบการปฏิบัติด้วยการเขียนตอบ จะแตกต่างไปจากการสอบโดยทั่ว ๆ ไป เพราะการทดสอบนี้จะมุ่งการใช้ความรู้และทักษะ คำถามส่วนใหญ่เป็นการใช้ความรู้ที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ที่ผ่านมา
2. การทดสอบเชิงจำแนก (Identification Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้กันแพร่หลายในระดับความเป็นจริงต่าง ๆ เช่น ให้นักเรียนจำแนกเครื่องมือ หรือชิ้นส่วนของเครื่องมือว่ามีอะไรบ้าง
3. การปฏิบัติเชิงสร้างสถานการณ์ (Stimulated Performance) จะเป็นวิธีการโดยให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานในสถานการณ์ที่เหมือนจริง เช่น ในวิชาพลศึกษา ให้นักเรียนแสดงท่ามวยโดยไม่มีคู่ต่อสู้ เป็นต้น
4. การปฏิบัติงานจริง (Work Sample) ในการทดสอบการปฏิบัติ ซึ่งมีหลายวิธีการ นั่นคือว่ามีระดับความเป็นจริงสูงสุด นักเรียนจะต้องแสดงตัวอย่างของงานภายใต้สภาพจริงในการใช้เครื่องมือเพื่อวัดทักษะปฏิบัตินั้นจะใช้วิธีการใดหรือรูปแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานนั้น ๆ

วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน

ในการสร้างเครื่องมือเพื่อวัดทักษะการปฏิบัติ ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายถึงขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือวัดผลภาคปฏิบัติไว้ ดังนี้

เฟียน ไชยศร (2529) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลงานภาคปฏิบัติ ไว้ดังนี้

1. ระบุสาระสำคัญที่เป็นหลักวิชา และทักษะในการทำงาน
2. กำหนดขั้นตอนหรือองค์ประกอบของการปฏิบัติงานที่จะวัด
3. ระบุรายการและกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนหรือองค์ประกอบ
4. ศึกษาและกำหนดตัวแปรที่ส่งผลให้การปฏิบัติงานนั้นมีผลต่องานที่ได้รับ
5. ระบุรายการและการปฏิบัติที่ใช้ในแต่ละองค์ประกอบ
6. เขียนข้อรายการ
7. กำหนดเกณฑ์ในการตัดสิน
8. การให้น้ำหนัก
9. กำหนดน้ำหนักของแต่ละข้อรายการ (Item) ของแต่ละขั้นตอนที่จำแนกเป็น

รายละเอียดในการปฏิบัติได้

10. การจัดรูปแบบเครื่องมือ จัดรวบรวมข้อมูลข้อรายการต่างๆ ในแต่ละขั้นตอน เกณฑ์และน้ำหนัก หรือคะแนน เข้าเป็นหมวดหมู่เรียงลำดับขั้นตอนที่ควรเป็น และสะดวกในการใช้

สวัสดี ประทุมราช (2524) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างแบบวัดผลงานทักษะปฏิบัติไว้

ดังนี้

1. วิเคราะห์งานเพื่อกำหนดขอบข่ายของงาน
2. กำหนดมิติและหัวข้อการปฏิบัติงาน
3. เขียนข้อกระทงที่แสดงพฤติกรรมตามหัวข้อที่กำหนด
4. วินิจฉัยความครอบคลุม และความเกี่ยวข้อง โดยผู้เชี่ยวชาญในสาขา
5. การแก้ไข ปรับปรุง เป็นแบบประเมินขั้นสุดท้าย
6. การกำหนดคะแนนของแบบประเมิน
7. การหาอำนาจจำแนกรายข้อ
8. การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ
9. การหาค่าความเที่ยงตรงของผู้ประเมินผล
10. การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมิน

Mehrens and Lehman (1984, p. 208) ได้กำหนดขั้นตอนในการพัฒนาแบบทดสอบด้านการปฏิบัติ ดังนี้

1. ทำการวิเคราะห์งาน (Job Analysis) เพื่อกำหนดว่ามีความสามารถอะไรบ้างที่ควรทดสอบ วิธีหนึ่งที่ดีที่สุดในการกำหนดคุณลักษณะเฉพาะที่จำเป็นของงานก็คือ ให้ผู้ที่ทำการทดสอบ (Examiner) เรียนรู้งานและตรวจตราอย่างระมัดระวังในขั้นตอนการฝึกหัด วิธีนี้จะทำให้ผู้สร้างแบบทดสอบ

เห็นภาพพจน์ได้ว่า สภาพที่แท้จริงที่เกี่ยวข้องด้วยเป็นอย่างไร มากกว่าที่จะได้มาจากการสังเกตผลงานเพียงอย่างเดียว

2. เลือกลงงาน ทักษะและความสามารถที่มีความสำคัญที่จะเกี่ยวข้องในงานและการปฏิบัติ หรือทักษะบางอย่างควรระบุไว้ด้วยในการวิเคราะห์งาน หลังจากที่ได้ตัดสินใจแล้วว่าความสามารถอะไรบ้างที่จะถูกทดสอบ เราจะต้องกำหนดว่าการปฏิบัตินั้นเกี่ยวข้องกับกระบวนการ หรือผลงาน หรือทั้งสองประการร่วมกัน

3. การสร้างแบบฟอร์มการสังเกต หรือแบบฟอร์มการประเมิน ควรบอกชนิดของสิ่งที่ต้องมีการบันทึกประกอบการสังเกตด้วย เช่น คุณภาพของผลงานที่ทำ ความเร็วในการปฏิบัติงาน อย่างไรก็ตามควรให้ความสำคัญกับทักษะและความสามารถในการปฏิบัติ

4. สร้างรูปแบบของแผนงานตัวอย่าง เราทราบว่าไม่มีแบบทดสอบฉบับใดที่สามารถบรรจุทุกสิ่งทุกอย่างที่เราต้องการจะวัด สำหรับแบบทดสอบวัดด้านการปฏิบัติผู้สร้างต้องอาศัยหลักเกณฑ์จากการวิเคราะห์งาน แล้วเลือกลงงานที่สำคัญที่สุด

5. การสร้างแผนการดำเนินการสอบ เช่น เตรียมคำสั่ง ขอบเขตของเวลา วัสดุ คำแนะนำในการให้คะแนน และอื่น ๆ

6. ทดลองข้อสอบก่อนที่จะจัดทำรูปแบบข้อสอบ

สรุปได้ว่า การประเมินทักษะปฏิบัติเป็นการตรวจสอบความสำเร็จของผู้เรียนทางด้านการปฏิบัติ ซึ่งกระทำได้ 3 ประการ คือ

1. การตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาทางทฤษฎี
2. การตรวจสอบความสามารถในการปฏิบัติงาน
3. การตรวจคุณภาพผลงานสำเร็จ

การกำหนดเกณฑ์การประเมินภาคปฏิบัติ

สุชาติ ศิริสุขไพบูลย์ (2557) ได้กล่าวถึงการกำหนดเกณฑ์การประเมินภาคปฏิบัติ สามารถทำได้ 2 ทาง คือ

1. กำหนดโดยอาศัยความนึกคิดของผู้ตรวจ (Subjective Evaluation) มาเป็นเกณฑ์ จึงจำเป็นต้องใช้คนตรวจอย่างน้อย 2 คน การกำหนดเกณฑ์ด้วยวิธีนี้จะเป็นลักษณะการให้คะแนนในชั้นวิธีการปฏิบัติงาน ลำดับขั้นการวางแผนโดยพิจารณาจาก

- 1.1 การใช้และวิธีการระวังรักษาเครื่องมือ และอุปกรณ์
- 1.2 ลำดับขั้นการทำงาน
- 1.3 การระวังอุบัติเหตุขณะทำงาน การใช้เครื่องป้องกัน
- 1.4 ความสะอาด ความเป็นระเบียบในการจัดวางเครื่องมือ
- 1.5 ความประหยัดวัสดุบางอย่าง เช่น น้ำมันหล่อลื่น เป็นต้น

คะแนนที่ได้จากผู้ตรวจสอบ 2 คน นำมาหาค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนผลงานนั้น ได้ เช่น 10 คะแนน สำหรับผลงานดี ลักษณะงานดี การใช้งานดี การทำงานดี 6 คะแนน สำหรับงานพอใช้ ลักษณะงานพอใช้ และใช้งานได้ 1 คะแนน สำหรับผลงานใช้ไม่ได้ ลักษณะงานไม่ดี และใช้งานไม่ได้ 0 คะแนน สำหรับกรณีที่ไม่มีผลงาน

2. กำหนดโดยพิจารณาที่ขนาดของผลงาน (Objective Evaluation) นับว่าเป็นการกำหนดที่มาจากความเที่ยงตรง แม่นยำและใช้เป็นมาตรฐานได้ เพราะใช้เครื่องมือในการตรวจสอบได้ พิจารณากำหนดได้ ดังนี้

- 10 คะแนน สำหรับงานที่อยู่ในพิสัยที่กำหนดให้
- 7 คะแนน สำหรับงานที่มีขนาดอยู่นอกพิสัยไม่เกิน \pm ร้อยละ 25 ของพิสัย
- 1 คะแนน สำหรับงานที่มีขนาดอยู่นอกพิสัยไม่เกิน \pm ร้อยละ 50 ของพิสัย
- 0 คะแนน สำหรับกรณีที่ไม่มีผลงาน

จากข้อความข้างต้นสามารถ สรุปได้ว่า การวัดทักษะปฏิบัติ คือการประเมินการเรียนรู้ ทักษะปฏิบัติ โดยการกำหนดเกณฑ์การวัด และการประเมินผลทักษะปฏิบัติ รูปแบบของเครื่องมือ ประกอบไปด้วย แบบสำรวจรายการ (Check List) แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) และ แบบจัดอันดับ (Ranking)

โดยสรุป การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการฝึกทักษะปฏิบัติ จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียน จะต้องทราบถึงหลักการต่าง ๆ ของเครื่องมือที่นำมาใช้ในการฝึกทักษะปฏิบัติ การที่ผู้เรียนจะเกิด ทักษะปฏิบัติได้นั้นจำเป็นต้องได้ลงมือปฏิบัติ กับเครื่องมือหรืออุปกรณ์และมีการฝึกปฏิบัติซ้ำหลาย ๆ ครั้ง ในการฝึกนอกจากจะมีการฝึกทักษะปฏิบัติที่ดีแล้ว ครูยังจำเป็นที่จะต้องศึกษาเทคนิค วิธีการ และขั้นตอนในการฝึกเพื่อให้การใช้การฝึกทักษะปฏิบัติต่าง ๆ มีประสิทธิภาพมากที่สุด อันจะส่งผลให้ ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) คือ 3 หมายถึง ดีมาก 2 หมายถึง ดี 1 หมายถึง พอใช้

พหุ ประสิทธิภาพ

8. ใฝ่เรียนรู้

ความหมายของคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน

พระราชวรมุณี (ประยุทธ์ ปยุตโต, 2530) ให้ความหมายว่า การใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง ใฝ่รู้ความจริง ต้องการเข้าถึงความจริง ความจริงแท้ เมื่อพิจารณาหรือประสบสถานการณ์ใดก็อยากรู้ซึ่งถึงสิ่งนั้นว่าเป็นอย่างไร คืออะไร มีเหตุปัจจัยเป็นอย่างไร มีคุณโทษอย่างไร วิเคราะห์ออกไปอยากรู้ความจริงให้เข้าถึงความจริงแท้ อย่างนี้จึงเรียกว่า การใฝ่รู้ ซึ่งเป็นความหมายตามแนวพุทธสำหรับการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ซึ่งไอน์สไตน์ เรียกว่า loving interest in the object and a desire for truth and understanding ก็คือ ความสนใจ ใฝ่รัก ในสิ่งนั้น ๆ และความปรารถนาต่อสัจธรรมและปัญญา คือความใฝ่รู้อย่างแท้จริงที่จะเข้า ให้ถึงความจริง สรุปแล้วความหมายของการใฝ่รู้ใฝ่เรียนตามแนวพุทธตามแนววิทยาศาสตร์ มีความหมายเหมือนกัน คือเป็นความอยากรู้อยากทำ หรือใฝ่รู้และใฝ่ดีเป็นแรงจูงใจอย่างเดียวกัน พระสมชาย ฐานวุฑโฒ (2533) กล่าวว่า พหุสูต หรือผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง ความเป็นฉลาดรู้ คือ เป็นผู้ใฝ่รู้จักเลือกเรียนในสิ่งที่ควรรู้ เป็นผู้ที่ได้ศึกษาเล่าเรียนมามากได้ ยินได้ฟังมามาก และเป็นคนช่างสังเกต ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้เป็นต้นทางแห่งปัญญา ทำให้เกิดความรู้ สำหรับบริหารงานชีวิตและเป็นกุญแจไขไปสู่ความสุข ลาภ ยศ สรรเสริญ เจริญ และทุกสิ่งที่เราปรารถนา

กรมวิชาการ (2539) การใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง การแสดงความกระตือรือร้น ในการแสวงหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม การแสดงออกถึงการใฝ่รู้ใฝ่เรียนนั้น สังเกตได้จากพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียน เช่น การซักถาม การแสดงความคิดเห็น การชอบอ่านหนังสือ เป็นต้น ผู้เรียนสามารถแสดงออกได้หลายลักษณะ เช่น การแสวงหาความรู้จากการฟัง การถาม การอ่าน การคิด การเขียน การดู และการปฏิบัติ

บุญชิต มณีโชติ (2540) การใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง การที่บุคคลมีแรงจูงใจความปรารถนา ความอยากรู้อยากเห็น ความกระตือรือร้น ความสนใจ และความพอใจที่จะแสวงหาข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ หรือกระหายใคร่รู้ที่เกิดขึ้น พฤติกรรมที่แสดงถึงการใฝ่รู้ใฝ่เรียน เช่น การสนใจแสวงหาความรู้ การคิดสืบค้น การสอบถามผู้รู้ การสืบเสาะหาความรู้สำนักงานคณะกรรมการ

วัฒนธรรมแห่งชาติ (2540) ความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนและสร้างสรรค์ หมายถึง คุณลักษณะทางจิตใจและพฤติกรรมที่แสดงถึง ความกระตือรือร้น สนใจใฝ่คิดค้น เสาะแสวงหาความรู้ ด้านต่าง ๆ ความสามารถในการจำแนก เปรียบเทียบ และวิเคราะห์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ทั้งยังเป็นสิ่งที่บุคคลควรแสวงหา

เพื่ออำนวยความสะดวกและเป็นอยู่ที่สะดวก ปลอดภัย และมีความสุขซึ่งสอดคล้องกับความหมายของ
กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2542)

ชิตสุภาวงศ์ ทิพย์เที่ยงแท้ และคณะ (2541) การใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง การที่บุคคลมี
แรงจูงใจมีความปรารถนาที่จะได้มาซึ่งความรู้ เพื่อตอบสนองความต้องการหรือความอยากรู้อยากเห็น
ที่เกิดขึ้น ความต้องการหรือความอยากรู้ที่เกิดขึ้นนี้เป็นแรงผลักดันหรือแรงจูงใจให้มีการแสดงออก
ทางพฤติกรรม เช่น ความสนใจ ศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้จากตำรา สนทนากับผู้รู้

นิรันดร์ ตั้งธีระบัณฑิตกุล และคณะ (2543) คุณลักษณะการใฝ่รู้ใฝ่เรียนของ
นักเรียน หมายถึง ความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ รักการ
ประดิษฐ์ค้นคว้ารู้เท่าทันวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี และสามารถปรับตัวให้ทันต่อกระแสการ
เปลี่ยนแปลงต่างๆ

ยุพิน โกณฑชา และคณะ (2544) คุณลักษณะนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง คุณลักษณะ
ทางจิตใจและพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงถึงความกระตือรือร้นสนใจ เสาะแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ
มาเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนและนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

สุภาพร มากแจ้ง (2544) พระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
ทรงกล่าวว่า ความฉลาดรู้หรือความใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง รู้แล้วสามารถนำมาใช้ประโยชน์ ได้จริง ๆ
โดยไม่เป็นพิษเป็นโทษ การศึกษาเพื่อความฉลาดรู้ต้องยึดหลักอย่างน้อย 2 ประการ ประการแรกเมื่อ
จะศึกษาสิ่งใดเรื่องใดให้รู้จริงควรจะได้ศึกษาให้ตลอด ครบถ้วน ทุกแง่ทุกมุม ไม่ใช่เรียนรู้อย่าง
บางส่วนบางตอนหรือฟังเลื่องเฉพาะแต่เพียงบางแง่บางมุม อีกประการหนึ่ง ซึ่งจะต้องปฏิบัติประกอบ
กันไปเสมอ คือ ต้องพิจารณาศึกษาเรื่องนั้น ๆ ด้วยความคิดจิตใจที่ตั้งมั่นเป็นปกติเที่ยงตรงและเป็น
กลาง

พิทักษ์ วงแหวน (2546) พฤติกรรมใฝ่เรียน หมายถึง การที่นักเรียนมีการกระทำหรือ
อาการแสดงออกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า โดยมีลักษณะเป็นผู้ที่มีนิสัยรักการอ่าน มีความกระตือรือร้น
และสนใจเรียนรู้จากแหล่งต่าง ๆ มีทักษะในการแสวงหาความรู้ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและ
พยายามพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า คุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน หมายถึง คุณลักษณะ
ทางจิตใจ ที่แสดงถึงความปรารถนา ความอยากรู้อยากเห็น ความกระตือรือร้น ความสนใจ ความ
พอใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ทั้งความรู้ด้านการเรียนและสภาพแวดล้อมรอบตัว มีความรู้เท่า
ทันวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองและการดำเนิน
ชีวิตประจำวันได้

องค์ประกอบของความใฝ่รู้ใฝ่เรียน

บุญชิต มณีโชติ (2540) ได้สรุป การใฝ่รู้ใฝ่เรียน จะเกิดขึ้นได้จะต้องประกอบด้วย องค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective) หมายถึง การที่รู้สึกว่าคุณค่า มีความรัก ความปรารถนา ความต้องการ ความสนใจ หรือความพึงพอใจ ต่อบางสิ่งบางอย่าง ที่เกี่ยวข้องกับการ ดำรงชีวิต มีความรู้สึกว่าคุณค่า มีความหมายสำหรับตนและอยากจะได้มาเป็นเจ้าของ
2. องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) หมายถึง การที่บุคคลจะมีการ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน อย่างไรก็ตามจะต้องอาศัยความรู้ หรือประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐาน การมีความรู้เดิมจะเป็น พื้นฐานให้คิด แสวงหาแนวทาง มีความคิดไตร่ตรอง มีความรู้แก้ปัญหาเดิม และมีความสามารถที่จะ แก้ปัญหาใหม่
3. องค์ประกอบด้านการปฏิบัติ (Behavior Component) หมายถึง พฤติกรรม แสดงออกจากความรู้สึกและความคิดที่อยู่ภายในตนเอง สามารถแสดงให้เห็นได้จากการกระทำ

ประเภทของคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน

มณีวรรณ กมลพัฒนะ (2536) ได้กล่าวถึง ประเภทของการใฝ่รู้ใฝ่เรียน มี 2 อย่าง คือ ใฝ่รู้ใฝ่เรียนข้างนอกกับใฝ่รู้ใฝ่เรียนข้างใน

ใฝ่รู้ใฝ่เรียนข้างนอก หมายถึง การเสาะแสวงหาความรู้จากธรรมชาติ การเสาะ แสวงหาความรู้จากมนุษย์อื่น

ใฝ่รู้ใฝ่เรียนข้างใน หมายถึง การเสาะแสวงหาความรู้จากตนเอง รู้จักตนเอง รู้กำลัง สติ ปัญญาตนเอง รู้จักใช้ความรู้ของตนให้เกิดประโยชน์ โดยมุ่งที่จะผลงานและเชื่อมโยง ความรู้ของตน ให้เข้ากับธรรมชาติ ให้เข้ากับความรู้ของผู้อื่นอย่างเป็นธรรมชาติ

บุญชิต มณีโชติ (2540) แบ่งประเภทของความใฝ่รู้ใฝ่เรียน จำแนกออกเป็นด้าน ดังต่อไปนี้

การใฝ่รู้ใฝ่เรียน จำแนกตามเป้าหมายของการกระทำ ได้เป็น 4 ด้านคือ

1. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านครอบครัว หมายถึง การมุ่งแสวงหาหนทาง วิธีการที่จะ ทำให้ครอบครัวมีความสุขความเจริญ สมาชิกแต่ละคนอยู่ร่วมกันอย่างรักใคร่กลมเกลียว มุ่งพัฒนา ความเป็นอยู่ของครอบครัวให้เจริญก้าวหน้า พฤติกรรมที่แสดงออก เช่น การสนใจศึกษาครอบครัวที่ ประสบความสำเร็จ การสนทนากับผู้มีประสบการณ์ การค้นคว้าจากตำรา สื่อต่าง ๆ

2. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านสังคม เป็นการมุ่งแสวงหา ไขว่คว้าให้ได้มาซึ่ง สัมพันธภาพ

กับบุคคลต่าง ๆ ในสังคม ค้นหาวิธีการและกระทำตามแนวทางที่ตนคิดว่าสมหวัง ดังเป้าหมายได้ผู้ที่ใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านสังคมจะต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ เคารพรัก นับถือ เห็นคุณค่าของตนเองพฤติกรรมที่แสดงออกมักเข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ การเข้าสังคม ค้นคว้าหาแนวทางที่จะทำให้บรรลุตามความปรารถนา

3. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านวิชาการ เป็นการใฝ่รู้ใฝ่เรียนที่เกี่ยวกับความรู้ หรือศาสตร์ต่าง ๆ เกี่ยวข้องกับอาชีพของตนและศาสตร์อื่น ๆ ไม่จำกัด ต้องการมีความรู้เพิ่มเติม รู้ให้ลึก และรู้ให้กว้าง นำความรู้ใหม่ที่ได้มาพัฒนาเชื่อมโยงกับความรู้เก่า เพื่อสร้างความรู้ใหม่ที่พิเศษขึ้นกว่าเดิมแสดงออกโดยการค้นคว้าจากตำรา เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ ศึกษาสอบถาม สนทนากับผู้รู้

4. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านอาชีพ เป็นความสนใจ ความต้องการที่จะพัฒนาอาชีพของตนให้ก้าวหน้า โดดเด่น มีความเพียรพยายาม โดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายที่ตั้งไว้ มีความสุข มีความพอใจกับอาชีพที่ทำ พฤติกรรมที่ใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านอาชีพ แสดงออกในลักษณะมีระดับความต้องการระดับสูง พยายามปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ของตนให้ดีเสมอ มีความหวังที่จะให้อาชีพที่ตนทำ หรือตำแหน่งหน้าที่การงานของตนมั่นคง ก้าวหน้า เป็นที่ยอมรับ มีความตั้งใจในการทำงาน และมุ่งศึกษาวิธีการและปฏิบัติตามแนวทางที่ค้นพบเพื่อไปสู่เป้าหมาย

การใฝ่รู้ใฝ่เรียน จำแนกตามแรงจูงใจหรือความต้องการของบุคคล แบ่งได้เป็น 3 ด้านคือ

1. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านผลสัมฤทธิ์หมายถึง การที่บุคคลมีความต้องการประสพผลสัมฤทธิ์ มุ่งปรารถนาที่จะทำให้ผลการเรียนดีขึ้น ด้วยฝีมือของตนเอง และแสวงหาแนวทางวิธีการที่จะพัฒนาปรับปรุงผลการเรียนให้ดียิ่ง ๆ ขึ้น มีความต้องการที่จะควบคุมผลของพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่เรียน ที่แสดงออก เช่น การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การตั้งใจเรียน สนใจอยากเรียนตลอดเวลา การนำผลของความรู้ที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงการเรียนให้ดียิ่งขึ้น

2. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านอำนาจหมายถึง การที่บุคคลมีความต้องการมีอำนาจเหนือบุคคลอื่น แสวงหาวิธีที่จะได้มาซึ่งอำนาจ และเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น ชอบแสดงออกถึงการมีอำนาจ ชอบเป็นผู้นำกลุ่ม ศึกษาหาความรู้โดยการสังเกตจากบุคคลที่เป็นแบบอย่างของผู้มีอำนาจในทางชอบธรรม เป็นต้น

3. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้านความสัมพันธ์เป็นการสนใจ และปรารถนาที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น พยายามหาแนวทาง วิธีการต่าง ๆ เพื่อมาพัฒนาปรับปรุงให้ตนเป็นที่ยอมรับของกลุ่มของสังคม เป็นที่ต้องการของสังคม เป็นที่รู้จักและต้องการรู้จักผู้อื่น ด้วยพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่เรียนที่แสดงออกได้แก่ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากเอกสาร หนังสือ สิ่งพิมพ์เกี่ยวกับมนุษยสัมพันธ์ หรือการสร้างสัมพันธ์ภาพ การสังเกตจากตัวแบบ การฝึกฝนพัฒนาตนเองตามแบบที่รับรู้ เป็นต้น

การใฝ่รู้ใฝ่เรียน จำแนกตามลักษณะวิธีการค้นหาความรู้ มี 3 ประเภท ดังนี้

1. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนโดยการเข้าชั้นเรียนตามหลักสูตรที่กำลังศึกษา มีการแสดงออก ดังนี้
 - 1.1 สนใจกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
 - 1.2 สนใจและต้องการมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
 - 1.3 เตรียมตัวค้นคว้าล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน
 - 1.4 ตั้งใจ สนใจและอยากที่จะเรียนตลอดเวลา
 - 1.5 หากสงสัย ไม่แน่ใจ ชัดแย้งจะแสวงหาแนวทางแก้ไข อาจทำโดยสนทนากับผู้รู้ สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซักถาม

1.6 พยายามนำความรู้ที่ได้จากการเรียน มาพัฒนาปรับปรุงการเรียนให้ดีขึ้น

2. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนโดยการศึกษาด้วยตนเองเนื่องจากบุคคลแต่ละคนมีโอกาสและความต้องการหรือความมุ่งหวังที่ต่างกัน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ก็เป็นทางเลือกหนึ่งของผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียนจะกระทำให้ได้มา ซึ่งความต้องการของตนเอง วิธีการค้นคว้าหาความรู้ มักทำโดยการสนทนากับผู้รู้ ผู้มีประสบการณ์ การสังเกต การเลียนแบบจากสิ่งที่ได้พบเห็นตรงกับความมุ่งหวังของตน นอกจากนี้อาจต้องศึกษาจากตำรา เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้าร่วมฟังการบรรยายตามโอกาสที่ตนเองสนใจ หรืออาจศึกษาทางไปรษณีย์

3. การใฝ่รู้ใฝ่เรียนโดยการเข้ารับการศึกษาค้นคว้าต่อเนื่องการอบรม สัมมนา การประชุม รูปแบบต่าง ๆ การศึกษาดูงานบุคคลที่ใฝ่รู้ใฝ่เรียนประเภทนี้จะสนใจ และอยากศึกษาในระดับที่สูงขึ้น หรือเข้าร่วมโครงการต่าง ๆ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงตน บุคคลเหล่านี้จึงมัก มีโอกาสและมีความกระตือรือร้นพัฒนาตนเอง ด้วยวิธีการค้นคว้าหาความรู้แบบนี้สูงกว่าวิธีอื่น

การสร้างแบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน

ธรรมชาติของการวัดผลด้านจิตพิสัย คุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนเป็นคุณลักษณะทางจิตพิสัยอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางด้านจิตใจของบุคคลที่บ่งชี้รูปแบบของอารมณ์หรือความรู้สึก การวัดผลด้านจิตพิสัยผู้วัดควรเข้าใจธรรมชาติของการวัดผลก่อน ดังนี้

1) การวัดทางด้านจิตพิสัยเป็นการวัดทางอ้อม โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมทางกาย และวาทะที่เราคาดว่าเป็นผลสะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึก การวัดทางจิตใจ ผู้วัดจะใช้วิธีการกระตุ้นหรือเร้าให้บุคคลเกิดความคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่นำไปกระตุ้นแล้วจะสนใจลักษณะพฤติกรรมที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึก

2) คุณลักษณะด้านจิตพิสัยมีลักษณะเป็นนามธรรม ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรงทำให้เกิดความลำบากในการอธิบายทั้งในแง่ของปริมาณและคุณภาพ จึงต้องมีการพัฒนาเทคนิคและวิธีการประเมินผล

3) การวัดด้านจิตพิสัยมีความคลาดเคลื่อนได้ง่าย เนื่องจากอารมณ์หรือความรู้สึกอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์และเงื่อนไข ทัศนภาวะและประสบการณ์ของผู้ถูกวัด การวัดด้านจิตพิสัยจึงต้องใช้เครื่องมือที่มีความเชื่อมั่นสูง

4) การวัดด้านจิตพิสัยไม่มีถูก - ผิด เหมือนแบบวัดด้านพุทธิพิสัย คำตอบของผู้ถูกวัดเพียงแต่บอกให้ทราบว่า ผู้ถูกวัดได้ประสบการณ์กับเหตุการณ์ หรือสถานการณ์อย่างหนึ่งอย่างไรตามที่กำหนดให้ เขาจะตัดสินใจเลือกกระทำอย่างไร สิ่งที่เขาเลือกกระทำ จะเป็นเพียงตัวแทนของความเชื่อใจในสิ่งที่คิดว่าเขาพร้อมที่จะประพฤติหรือปฏิบัติเท่านั้น

5) แหล่งข้อมูลในการวัดด้านจิตพิสัย สามารถวัดได้จากหลายฝ่าย ได้แก่ จากบุคคลที่เราต้องการวัด จากบุคคลผู้ใกล้ชิด และจากการสังเกตของผู้วัดเอง ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกของบุคคลอาจไม่ใช่คุณลักษณะที่แท้จริงของเขาก็ได้

6) การวัดด้านจิตพิสัยต้องใช้สถานการณ์จำลองเป็นเงื่อนไขให้ผู้ถูกวัดตอบ ปัญหาจึงอยู่ที่ว่าทำอย่างไรจึงจะให้แบบวัดหรือแบบวัดด้านจิตพิสัยมีผลการวัดตรงกับพฤติกรรมที่แสดงออกให้สถานการณ์ที่เป็นจริง ในสภาพที่เป็นปกติของบุคคลนั้น แบบวัดหรือแบบวัดทาง จิตพิสัย ต้องการคุณลักษณะด้านความเที่ยงตรงตามสภาพ

7) แบบทดสอบหรือแบบวัดด้านจิตพิสัย มีจุดอ่อนที่ผู้ตอบสามารถบิดเบือนหรือหลอกผู้ถามได้ โดยผู้ตอบมักตอบในลักษณะให้ดูเหมือนตนเองมีคุณลักษณะที่ดีในสายตาของ ผู้วัดทำให้ได้ผลการวัดที่ไม่เที่ยงตรง

8) การวัดด้านจิตพิสัย มีวิธีการวัดได้ 2 แบบ ได้แก่ ประเมินตนเอง โดยให้ผู้ถูกวัดตอบแบบวัดประเภทต่าง ๆ ที่ใช้เป็นเครื่องมือวัดด้วยตนเอง โดยการสำรวจตนเองว่ามีความรู้สึกอย่างไรตามหัวข้อของคำถามนั้น ๆ แบบที่สอง เป็นการประเมินโดยผู้อื่น ซึ่งเป็นการวัด โดยผู้ประเมินเป็นผู้วัดเองหรืออาจมอบหมายหรือกำหนดให้ เพื่อนนักเรียน ผู้ปกครอง หรือเพื่อนครู ฯลฯ เป็นผู้ใช้เครื่องมือวัด

9) พฤติกรรมการแสดงออกของคุณลักษณะด้านจิตพิสัย มีทิศทางแสดงออกได้สองทาง ในทางตรงกันข้าม เช่น รัก -เกลียด ชอบ -ไม่ชอบ ฯลฯ และมีความเข้มของระดับความรู้สึก เช่น สนใจมากที่สุด ค่อนข้างสนใจ เฉย ๆ ไม่ใคร่สนใจ ไม่สนใจเลย ความรู้สึกของบุคคลที่แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้นั้น เป็นการแสดงความรู้สึกต่อเป้าหมาย เช่น ไม่ชอบวิชาคำนวณ รักคุณครู ขยันอ่านหนังสือ ฯลฯ (ภัทรา นิคมานนท์, 2538)

การวัดด้านจิตพิสัยในปัจจุบัน

การวัดด้านจิตพิสัยในปัจจุบัน มีลักษณะดังนี้

1. ยากต่อการนิยามที่ชัดเจน เพราะผู้รู้จะให้นิยามไม่ใคร่ตรงกัน
2. ขาดทฤษฎีที่เป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือวัดผล การวัดผลจึงขาดความเชื่อถือ
3. คุณลักษณะทางจิตพิสัยของบุคคล บางคุณลักษณะมีความเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของจิตใจขณะนั้น
4. พฤติกรรมอย่างเดียวกันหลายๆคนแต่การแสดงออกแตกต่างกันหรือพฤติกรรมที่แตกต่างกัน อาจมาจากคุณลักษณะเดียวกัน
5. การให้ข้อเท็จจริงทางจิตพิสัย อาจจะได้รับความร่วมมือไม่ตรงกับความจริง เพราะผู้ตอบรู้ผลได้-เสียจากการตอบนั้น (พิตร ทองชั้น, 2547)

รูปแบบการวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน

การวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน เป็นการวัดทางด้านจิตพิสัยรูปแบบที่นิยมใช้ มีหลายรูปแบบ ดังต่อไปนี้

1. การสังเกต คือ การเฝ้ามองดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมีจุดมุ่งหมาย เป็นสิ่งที่ยากลำบากที่จะสังเกตได้ตลอดเวลา จึงจำเป็นต้องวางแผนสังเกตเป็นบางเวลา ผู้สังเกตควรมีการรับรู้ที่ดี มีความแม่นยำ จดจำสิ่งที่สังเกตได้อย่างดี เพื่อความแน่ใจในการวิจัยจึงควรใช้ ผู้สังเกตอย่างน้อย 2 คน เพื่อนำผลการสังเกตมาทดสอบความสอดคล้องกันการวัดโดยวิธีนี้จะสามารถทำได้ดีถ้าพฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นจริงถ้าเสแสร้งยอมเชื่อถือไม่ได้หรือถ้าไม่แสดงพฤติกรรมก็ไม่สามารถวัดได้บางกรณีการสังเกตพฤติกรรมท่าทาง ก็เป็นสิ่งจำเป็น หากสามารถนิยามพฤติกรรมท่าทางได้อย่างชัดเจนเพียงพอที่จะสังเกต จะเป็นประโยชน์จากผู้สังเกตเป็นอย่างมาก และสามารถวัดพฤติกรรมได้ตรงตามความเป็นจริงมากกว่าเครื่องมืออื่นๆ
2. การสัมภาษณ์เป็นการพูดจากับคนใดคนหนึ่งอย่างมีจุดมุ่งหมาย ผู้ที่สัมภาษณ์ต้องมีหลักจิตวิทยาในการพูดเพื่อให้ได้พฤติกรรมหรือลักษณะนิสัยที่ต้องการทราบ การสัมภาษณ์ต้องสร้างความเป็นกันเองจึงจะได้ข้อมูลที่แท้จริง ควรสร้างคำถามที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ถูกสัมภาษณ์แสดงการตอบพฤติกรรมที่ต้องการนั้นได้ การสัมภาษณ์ควรเป็นการสัมภาษณ์แบบมาตรฐาน มีการวางแผน ที่ดี มีจุดมุ่งหมาย คำถามมีคุณภาพ ความเชื่อมั่นสูง ความเที่ยงตรงสูง
3. การเขียนตอบ จะต้องมิตัวเร้าเป็นข้อความ ข้อคำถาม สถานการณ์ ภาพสถานการณ์ภาษาแล้วแต่ความเหมาะสมในการนำเสนอ ตัวเร้าหรือตัวกระตุ้นนี้เป็นสิ่งสำคัญมาก เมื่อบุคคลได้รับ ตัวเร้านี้ เขามีความรู้สึกนึกคิดอย่างไรก็จะตอบออกมาด้วยตัวเอง บางที่เรียกว่าเป็น

การรายงานตนเอง (Self – report) ออกมา เครื่องมือวัดนี้มีชื่อเรียกได้หลายอย่าง เช่น แบบวัด แบบสำรวจ แบบสอบถาม หรือมาตรวัด ฯลฯ (ล้วนสายยศและอังคณา สายยศ, 2543)

3.1 รูปแบบของการเขียนแบบวัด มี 6 รูปแบบ ดังนี้

3.1.1 ประเภทข้อความเกี่ยว เป็นคำถามเพื่อจะดูว่า ผู้ตอบมีสิ่งนั้นอยู่ในตัวหรือไม่ โดยมีข้อตกลงว่าผู้ตอบจะต้องตอบความเป็นจริง การเขียนข้อความจึงต้องให้เป็นตัวเราที่ดี โดยมากจะเป็นประโยคง่าย ๆ สั้น มีใจความกะทัดรัด อาจเป็นข้อความที่เป็นคำถามก็ได้

3.1.2 ประเภทข้อความคู่ เป็นการกำหนด คุณลักษณะ อย่างน้อย 2 คุณลักษณะขึ้นไป แล้วนำข้อความที่เขียนอธิบายคุณลักษณะแต่ละอย่างมาเขียนเป็นคู่ ๆ ให้ผู้ตอบเลือกตอบที่มีลักษณะที่ตรงกับตนเองเพียงข้อความเดียว

3.1.3 ประเภทกำหนดตัวเลือกหลายตัว การเขียนแบบวัดแบบนี้มักเลือกคุณลักษณะที่ประกอบเป็นคุณลักษณะนั้นๆ จากนั้นนำมาจัดเป็นชุดละข้อ แล้วให้เลือกเอาคุณลักษณะใดคุณลักษณะหนึ่งหรืออาจกำหนดให้เลือกชอบมากที่สุดคุณลักษณะหนึ่ง เลือกชอบน้อยที่สุดคุณลักษณะหนึ่ง

3.1.4 ประเภทสถานการณ์ สถานการณ์ หมายถึงการสร้างเหตุการณ์จำลอง อาจเป็นด้านภาษาหรือรูปภาพก็ได้ แล้วให้ผู้ตอบสมมติตัวเองเป็นละครในสถานการณ์นั้นๆ ถ้าพบเหตุการณ์ที่กำหนดให้จะทำอย่างไร แบบวัดแบบนี้จะมี 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นข้อคำถามและส่วนที่เป็นคำตอบ การให้คะแนน กำหนดให้ตัวเลือกที่แสดงถึงคุณลักษณะนั้นมากที่สุด เป็น 2 คะแนน คุณลักษณะนั้นน้อยลงมาเป็น 1 คะแนน และไม่มีคุณลักษณะนั้นเลยให้ 0 คะแนน บางกรณีอาจให้คะแนนเฉพาะตัวเลือกที่แสดงคุณลักษณะนั้นอย่างเดียวยเป็น 1 คะแนน นอกนั้นไม่ให้คะแนน

3.1.5 ประเภทสถานการณ์ตอบใช่ - ไม่ใช่ เป็นการเขียนสถานการณ์แล้วเลือกพฤติกรรมที่มีโอกาสเกิดขึ้นจากสถานการณ์นั้น แล้วให้ผู้ตอบ ตอบเพียงใช่ หรือไม่ใช่เท่านั้น จึงต้องพิจารณาการให้คะแนนให้ดี และสอดคล้องกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด

3.1.6 ประเภทสถานการณ์หรือข้อคำถามเป็นภาพการสร้างแบบวัดประเภทนี้ ต้องอาศัยคนมีฝีมือในการวาดภาพมีการกำหนดคุณลักษณะที่ต้องการวัดแยกเป็นพฤติกรรมให้ชัดเจน แล้วเขียนรูปตามพฤติกรรมที่กำหนดไว้

3.2 แบบการเขียนตัวเลือกในแต่ละข้อ มี 8 แบบดังนี้

3.2.1 ใช้คำว่า ใช่ ไม่ใช่ (The Yes No item)

3.2.2 ใช้คำว่า ใช่ ไม่แน่ใจ ไม่ใช่ (The Yes ? No item)

3.2.3 ใช้คำว่า ถูก ผิด (The True - False item)

3.2.4 ใช้คำว่า ชอบ ไม่ชอบ (The Like-Dislike item)

3.2.5 ใช้แบบการจัดลำดับความสำคัญ (item with rating Scales) จะใช้ตอบแบบไหนก็ได้ เพียงแต่จัดให้มีความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับผู้ตอบจากน้อยที่สุด ไปหามากที่สุด อาจเป็นประเภทเห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยมากที่สุด

3.2.6 แบบเจาะจง 3 ตัวเลือก เรียงอันดับ (Various trichotomous) โดยทั่วไปมักใช้คำเหล่านี้ เคย บางครั้ง ไม่เคย จริง ไม่แน่ใจ เท็จ และ เห็นพ้อง ไม่แน่ใจ ไม่เห็นพ้อง

3.2.7 แบบใช้ตัวเลือก 3 ตัว (Trichotomous item with choice) แบบนี้มีสถานการณ์หรือคำถามแล้วตามด้วยตัวเลือก 3 ตัวเสมอ สิ่งที่เขียนเป็นตัวเลือกจะต้องสามารถแปลได้ว่าตัวเลือกใดถ้ามีผู้เลือกจะมีคุณลักษณะใดหรือผู้เลือกอาจมีคุณลักษณะนั้นมากน้อยแตกต่างกัน

3.2.8 แบบตัวเลือกรู้ (Forced-Choice item) แบบนี้แต่ละข้อจะมีตัวเลือก 2 ตัว แทนพฤติกรรมหรือลักษณะนิสัย แตกต่างกันมาจับคู่กันให้ผู้ตอบเห็นพฤติกรรมใดตรงกับตนเองมากที่สุดก็เลือกข้อนั้น หรืออาจมีคำถามหรือข้อความก่อน แล้วมีตัวเลือก 2 ตัว บังคับให้ผู้ตอบเลือกเพียงตัวใดตัวหนึ่งตามความรู้สึกของตนเอง

4. การใช้จินตนาการ (Projective technique) เป็นการเสนอสิ่งเร้าที่คลุมเครือ เพื่อให้ผู้ตอบใช้จินตนาการอันเกิดจากสำนึกที่ซึมซับอยู่ในส่วนลึกของความรู้สึกในตัวคนแต่ละคนว่า สิ่งเร้าที่มีความหมายอย่างไรต่อเขา แต่ละคนจะมีความรู้สึกต่อสิ่งเร้าที่คลุมเครือเหล่านั้นแตกต่างกัน เทคนิคนี้สิ่งเร้าเป็นแบบไม่มีโครงสร้างตรง การตอบจึงตอบได้แบบเสรีตามความรู้สึกส่วนลึกของบุคคล การแปลผลจึงยุ่งยากและซับซ้อน แบบวัดจินตนาการ ที่นิยมสร้าง มีดังนี้

4.1 คำสัมพันธ์ (Word association) แบบวัดนี้จะกำหนดคำที่แสดงอารมณ์มาให้ข้อละคำถาม ผู้สอบหาคำที่สัมพันธ์กับคำนั้นมากที่สุด การอธิบายก่อนสอบเป็นสิ่งสำคัญมาก ผู้ดำเนินการสอบจะต้องชี้แจงผู้สอบได้ดี ส่วนการแปลผลต้องศึกษาวิเคราะห์ให้ดี

4.2 การเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Sentence Completion) แบบวัดนี้จะมีการเว้นช่องว่างไว้ให้เติม ในการแปลความหมาย จึงค่อนข้างเป็นอัตนัย จึงต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญศึกษาจากสิ่งประทับใจที่ผู้ตอบแสดงออกมา ซึ่งเกี่ยวกับเจตคติ อารมณ์ และความขัดแย้ง การแปลผลจึงเน้นความรู้สึกทั้งบวก หรือลบ ผู้ที่เขียนหนังสือไม่ได้ หรือ เด็กจะไม่สามารถวัดคุณลักษณะจากการเขียนเติมข้อความได้

4.3 การเติมเต็มเรื่องราว (Story Completion) แบบวัดประเภทนี้ เป็นการเติมเรื่องราวให้สมบูรณ์ มีการกำหนดเรื่องราวที่มีปัญหา ยังไม่มีคำตอบ หรือยังไม่จบ เรื่องราวส่วนใหญ่จะทำให้เด็กจินตนาการต่อไป (ลัวิน สายยศและอังคณา สายยศ, 2543)

พิตร ทองชั้น (2547) กล่าวว่าวิธีการวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนมีหลายรูปแบบ ดังนี้

1. การสัมภาษณ์ ได้แก่ การพูดคุยสนทนาให้ผู้ถูกวัดได้ตอบคำถาม
2. การใช้การสังเกต ควบคู่ไปกับการบันทึกในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Checklist,

Rating Scale

3. แบบสอบถาม มีรูปแบบต่าง ๆ เช่น แบบลิเคิร์ต แบบเทอร์สโตน

4. Projective Technique โดยการสร้างจินตนาการให้ระบายความรู้สึก
ให้เหตุผลทางจริยธรรม ต่อการกระทำหรือเหตุการณ์ที่กำหนดให้

5. การทดสอบ ในรูปแบบของสถานการณ์ แล้วให้เลือกคำตอบที่เป็นการ
แก้ปัญหาหรือตัดสินใจ ที่ดีที่สุด มี 2 แบบ ดังนี้

- 5.1. ถามให้ตอบด้วยตนเองว่าเคยปฏิบัติ หรือกระทำอย่างไร
- 5.2. ให้เลือกคำตอบโดยสมมติว่าถ้าตนเองพบเห็น กระทำ หรือถูกกระทำ

9. เจตคติ

1. ความหมายของเจตคติ

เจตคติ หรือ ทศนคติ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Attitude” มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน ว่า “Aptus” แปลว่า ความโน้มเอียง เหมาะสม (รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธ์, 2533) มีผู้ให้ความหมายของทศนคติไว้แตกต่างกันดังนี้

กมลรัตน์ หล้าสุขุข (2528) ได้กล่าวไว้ว่า ทศนคติ คือ ความรู้สึกของบุคคลที่ได้จากการเรียนรู้ และประสบการณ์ แล้วแสดงภาวะของร่างกายและจิตใจ ในด้านความพร้อมที่จะเข้าหาเมื่อเกิดความรู้สึกเรียกว่า ทศนคติที่ดีหรือทศนคติทางบวก หรือแสดงความพร้อมที่จะหลีกเลี่ยงเมื่อเกิดความรู้สึกไม่ชอบ เรียกว่าทศนคติที่ไม่ดีหรือทศนคติทางลบ

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) ได้ให้ความหมายของทศนคติไว้ว่า หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ และเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมหรือแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น ๆ ไปในทางสนับสนุนหรือคัดค้านก็ได้

สุรางค์ โค้วตระกูล (2541) กล่าวว่า เจตคติ เป็นอชฌาศัย (Disposition) หรือ แนวโน้มที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งคน วัตถุ ความคิด (Ideas) เจตคติอาจจะเป็นบวกหรือลบ ถ้าบุคคลมีเจตคติบวกต่อสิ่งใด ก็จะมีพฤติกรรมที่ เชิงขี้นกับสิ่งนั้น ถ้ามีเจตคติลบก็จะหลีกเลี่ยง เจตคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้และการแสดงออกของค่านิยม และความเชื่อของบุคคล

สุชา จันทน์เอม (2544) ให้ความหมายของเจตคติไว้ว่า เป็นนามธรรมที่เกิดจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ในชีวิตของบุคคล และทัศนคติมีความสำคัญต่อการตอบสนองทางสังคม ของบุคคลเป็นอย่างมาก คือบุคคลที่มีพฤติกรรมอย่างไรหรือกระทำสิ่งใดลงไปทัศนคติจะเป็นเครื่องกำหนด ดังนั้นทัศนคติจึงเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพของบุคคล และบุคคลที่มีทัศนคติต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในลักษณะที่ต่างกันออกไป

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2544) กล่าวความหมายของทัศนคติ มีดังนี้

1. ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ หลังจากที่ได้มีประสบการณ์ในสิ่งนั้น ความรู้สึกจึงแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.1 ความรู้สึกในทางบวก เป็นการแสดงออกในทางลักษณะของความพึงพอใจ เห็น ด้วย ชอบ สนับสนุน

1.2 ความรู้สึกในทางลบ เป็นการแสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ ชอบและไม่สนับสนุน

1.3 ความรู้สึกที่เป็นกลาง คือ ไม่มีความรู้สึกใดๆ

2. บุคคลจะแสดงความรู้สึกออกทางด้านพฤติกรรม ซึ่งแบ่งพฤติกรรมเป็น 2 แบบ คือ

2.1 พฤติกรรมภายนอก เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ มีการกล่าวคำพูดสนับสนุน ทำทาง หน้าตาบอกความพึงพอใจ

2.2 พฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ ชอบหรือไม่ชอบก็ไม่แสดงออก หรือความรู้สึกที่เป็นกลาง

อัลลพอร์ต (กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ, 2527 ; อ้างอิงจาก Alport, 1960) เจตคติ คือ สภาวะของความพร้อมทางด้านจิตใจ ซึ่งเกิดขึ้นจากประสบการณ์ สภาวะความพร้อมนี้จะเป็แรงที่ กำหนดทิศทางของปฏิกิริยาของบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง

เธอร์สโตน (Thurstone 1967) อธิบายว่า เจตคติเป็นระดับของความมากน้อยของ ความรู้สึกในด้านบวกและลบที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถบอกความรู้สึกของเห็นด้วยหรือไม่เห็น ด้วย

เคนด์เลอร์ (Kendler, 1974) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เจตคติ คือ ความพร้อมของแต่ละบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมในทางที่จะสนับสนุนหรือต่อต้านประสบการณ์บางอย่าง บุคคล สถาบัน หรือ แนวความคิดบางอย่าง การแสดงออกของเจตคติโดยอาศัยพฤติกรรมแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ ๆ คือ แสดงออกในลักษณะพึงพอใจ เรียกว่า เจตคติทางบวก และแสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ เรียกว่า เจตคติทางลบ และเมื่อเกิดขึ้นแล้วจะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง

เบลกินและสกายเดล (Belkin & Skydell, 1979) ให้ความหมายของเจตคติว่า เป็น

แนวโน้มนั้นที่บุคคลจะตอบสนองในทางที่เป็นความพอใจ ไม่พอใจ ต่อผู้คน เหตุการณ์ สิ่งของต่างๆ อย่างสม่ำเสมอและคงที่

เจตคติเป็นสภาวะที่มีก่อนการแสดงออกมาเป็นพฤติกรรม นั่นคือ เจตคติเป็นสิ่งที่ช่วยเตรียมบุคคลให้รู้จักการสังเกต และตัดสินใจอย่างเหมาะสมเกี่ยวกับสิ่งที่บุคคลได้ยิน ได้ฟังแล้วนำมาคิด พิจารณา และแสดงออกมาเป็นการกระทำ (Allport, 1995)

เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก และความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อสิ่งของ บุคคล สถาบัน สถานการณ์ และข้อเสนอใดๆในทางก็จะยอมรับหรือปฏิเสธซึ่งมีผลทำให้บุคคลพร้อมที่จะแสดงปฏิกิริยาตอบสนองด้วยพฤติกรรมอย่างเดียวกัน (Mun, 1971)

เจตคติ หมายถึง ระดับของความมากน้อยของความรู้สึกในด้านบวกหรือด้านลบที่มีต่อสิ่ง หนึ่ง (Psychological Object) ซึ่งอาจเป็นสิ่งของ บุคคล บทความ องค์กร ฯลฯ ความรู้สึกบอกความ แตกต่างว่า เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย (Thurstone อ้างถึงใน สมเจตน์ ไทยยานนท์, 2541)

เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งต่างๆอันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้ประสบการณ์ และเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม หรือแนวโน้มนั้นที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น ๆ ไปในทิศทางใด ทิศทางหนึ่ง อาจเป็นไปในทางสนับสนุน หรือคัดค้านก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขบวนการอบรมให้เรียนรู้ระเบียบวิธีของสังคม ซึ่งทัศนคติเหล่านี้จะแสดงออก หรือปรากฏให้เห็นเด่นชัดในกรณีที่สิ่งเร้านั้นเป็นสิ่งเร้าทางสังคม (เชิดศักดิ์ โฆวาสีทธิ อ้างถึงใน รุ่งนภา บุญคุ้ม, 2536)

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เจตคติหมายถึง ความคิด ความรู้สึก และความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นตัวกำหนดแนวโน้มนั้นในการตอบสนองหรือแสดงพฤติกรรมของบุคคลนั้นในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ

2. ลักษณะสำคัญของเจตคติ

ลักษณะสำคัญของเจตคติ กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528) อธิบายลักษณะสำคัญของเจตคติดังนี้

1. เจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือการได้รับประสบการณ์ มิใช่สิ่งที่มีติดตัวมาแต่กำเนิด
2. เจตคติเป็นดัชนีที่จะชี้แนวทางในการแสดงพฤติกรรม กล่าวคือ ถ้ามีเจตคติที่ดี ก็มีแนวโน้มนั้นที่จะเข้าหา หรือแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ตรงกันข้าม ถ้ามีเจตคติที่ไม่ดีก็มีแนวโน้มนั้นที่จะไม่เข้ามา โดยถอยหนีหรือต่อต้านการแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ
3. เจตคติสามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลอื่นได้
4. เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากเจตคติเป็นสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ ของแต่ละบุคคล ถ้าการเรียนรู้หรือประสบการณ์เปลี่ยนแปลงไป เจตคติดังนั้นก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2542) กล่าวถึงลักษณะของเจตคติไว้ดังนี้

1. เจตคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้
2. ทักษะมีลักษณะที่คงทนยาวนานพอสมควร
3. เจตคติมีลักษณะของการประเมินค่าอยู่ในตัว ก็คือจะบอกลักษณะดี ไม่ดี ชอบ ไม่ชอบ เป็นต้น
4. เจตคติทำให้บุคคลที่เป็นเจ้าของ พร้อมทั้งจะตอบสนองต่อที่หมายของเจตคติ
5. เจตคติบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับสิ่งของ และ บุคคลกับสถานการณ์ นั่นคือ เจตคดีย่อมมีความหมายนั่นเอง

สรุปได้ว่า เจตคติมีลักษณะที่สำคัญ คือเกิดจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ หรือการเลียนแบบถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่งได้ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ และเป็นสิ่งโน้มน้าวให้เกิดเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ

3. องค์ประกอบของเจตคติ

องค์ประกอบของเจตคติ (ทิตยา สุวรรณชัย, 2547) สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) ในส่วนนี้เป็นการเรียนรู้ของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ บุคคล เหตุการณ์ กล่าวคือการทำบุคคลสามารถนำเอาคุณค่าทางสังคม ที่ได้รับการอบรมสั่งสอนและถ่ายทอดมาใช้ในการวิเคราะห์ พิจารณาประกอบเหตุผลของการที่ตนจะประเมิน หากรู้ในทางที่ดีที่จะมีเจตคติที่ดี หากไม่รู้เลยก็ไม่มีเจตคติ ข้อแตกต่างระหว่างส่วนนี้กับ ความรู้สึกคือ การพิจารณาของบุคคลในส่วนนี้จะไม่มีลักษณะปลอดจากอารมณ์ แต่จะเป็นเรื่องของเหตุผล อันสืบเนื่องมาจากความเชื่อของบุคคล
2. สอดคล้องกับความคิด เช่น บรรดาความรู้สึกที่ชอบ ไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็น ด้วย คิดว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมซึ่งเป็นเรื่องของอารมณ์ของบุคคล
3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) ซึ่งหมายถึงความพร้อมที่จะทำ หรือมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรม (Action Tendency) อันเป็นผลต่อเนื่องมาจากความคิดและความรู้สึกซึ่ง ออกมาในรูปของการยอมรับหรือปฏิเสธ

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530) สรุปว่าทัศนคติ มีส่วนประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านความคิด อารมณ์ และเหตุผล ความเชื่อ หรือความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นเรื่องราวของการใช้เหตุผลของบุคคล
2. องค์ประกอบด้านอารมณ์ หรือความรู้สึก หมายถึง ความรู้สึก อารมณ์เกี่ยวกับความเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น รัก ไม่ชอบเกลียดกลัว เป็นต้น ซึ่งจะแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง เมื่อคิดหรือพูดสิ่งนั้น

3. องค์ประกอบของแนวโน้มของการกระทำ หมายถึง แนวโน้มที่จะมีพฤติกรรม หรือ ความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยเฉพาะ

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของเจตคติ ประกอบไปด้วย องค์ประกอบทางด้านความคิด ความรู้สึกและแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 มีความสัมพันธ์กัน

4. ทฤษฎีการเกิดของเจตคติ

การเกิดเจตคติ กาญจนาคำ สุวรรณ และนิตยา เสาร์มณี (2524) ได้กล่าวว่าเจตคติ เกิดจากสาเหตุ

1. การอบรมเลี้ยงดู เด็กที่เกิดในครอบครัวที่นับถือศาสนาพุทธ ก็มีความเลื่อมใส นับถือศาสนาพุทธด้วย ทั้งนี้เนื่องมาจากได้พบเห็น ได้ปฏิบัติทางด้านพุทธศาสนา
2. จากประสบการณ์ส่วนตัว คนที่เคยถูกสุนัขกัด ย่อมมีเจตคติที่ไม่ดีต่อสุนัขมากกว่า คนทั่วไป
3. จากเหตุการณ์ที่น่าประทับใจ ซึ่งมักจะเป็นสถานการณ์เพียงครั้งเดียว
4. การรับเอาเจตคติเดิมของผู้อื่นที่มีอยู่แล้วมาเป็นเจตคติของเรา เช่นเมื่อเราเข้าเป็น นักศึกษาใหม่ของมหาวิทยาลัย ก็มักรับเจตคติจากนักศึกษาเก่า
5. เกิดจากลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล เช่น บางคนที่มีมองโลกแง่ร้ายก็มี แนวโน้มที่จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น ๆ
6. เกิดจากอิทธิพลของสื่อมวลชน สื่อมวลชนเป็นแหล่งที่ให้ข้อมูล ที่จะก่อให้เกิด ความเข้าใจและอารมณ์
7. ความต้องการที่จะให้สมปรารถนา ทำให้เราเกิดเจตคติต่อสิ่งอื่น ๆ เช่น คนไข้มี เจตคติที่ดีต่อหมอ เพราะหมอเป็นผู้รักษาโรคของเขาให้หายได้

การเกิดทัศนคติ บุคคลใดบุคคลหนึ่งจะเกิดทัศนคติได้นั้นสามารถเกิดขึ้นจากหลายแหล่ง (ดารา ที่ปะปาล, 2542) ได้แก่ ประสบการณ์โดยตรงของบุคคลจากการได้พบเห็น ค้นเคย ทดลอง และประสบการณ์โดยอ้อมซึ่งเกิดจากการได้ยิน ได้ฟัง หรือได้อ่านเกี่ยวกับสิ่งนั้น การได้ติดต่อสัมพันธ์ กับบุคคลอื่นหรือสิ่งต่าง ๆ รอบตัวในชีวิตประจำวัน รวมถึงสิ่งที่เป็นแบบอย่างในการเลียนแบบผู้อื่น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดการเรียนรู้และก่อตัวเกิดเป็นทัศนคติขึ้น โดยทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงไปตาม ความ ต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา เมื่ออายุหรือวัยเปลี่ยนไป ทำให้ทัศนคติเปลี่ยนแปลงไป ด้วย รวมทั้งทัศนคติยังขึ้นอยู่กับแนวความคิดของตนเอง และบุคลิกภาพของบุคคลนั้นด้วย นอกจากนี้การก่อเกิดทัศนคติยังเกิดจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มต่าง ๆ และปัจจัยที่มี อิทธิพลอื่น ๆ อีกด้วย เช่น ครอบครัว ญาติพี่น้อง ผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้นำทางความคิด เป็นต้น ทัศนคติ

นับว่ามีประโยชน์ต่อบุคคลคือ ทำหน้าที่ปกป้อง และเสริมสร้างภาพลักษณ์ของตนเองให้เป็นไปตามแนวทางที่ตนยึดถือ

5. การวัดเจตคติ

การวัดเจตคติเป็นการวัดคุณลักษณะภายในของบุคคล ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิด หรือเป็นลักษณะทางจิตใจ คุณลักษณะดังกล่าวมีการแปรเปลี่ยนได้ง่าย ดังนั้นการวัดเจตคติต้องยอมรับข้อตกลงเบื้องต้นดังนี้ (ไพศาล หวังพานิช, 2531)

1. เจตคติมีลักษณะคงเส้นคงวาอยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง นั่นคือความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ได้เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา
2. เจตคติของบุคคลไม่สามารถวัดหรือสังเกตได้โดยตรง การวัดจะเป็นแบบวัดทางอ้อม โดยวัดจากแนวโน้มที่บุคคลจะแสดงออกหรือประพฤติปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ
3. เจตคตินอกจากจะแสดงออกในรูปของความรู้สึกนึกคิด เช่น สนับสนุนหรือคัดค้าน ยังมีขนาดหรือปริมาณของความรู้สึกด้วย ดังนั้นในการวัดเจตคตินอกจากจะทำให้ทราบทิศทางแล้วยังสามารถบอกระดับความมากน้อยได้ด้วย

จากข้อตกลงเบื้องต้นดังกล่าวแสดงให้เห็นได้ว่า แม้การวัดเจตคติจะมีมาตราส่วนที่สามารถวัดเป็นปริมาณได้ แต่อาจเป็นสิ่งที่คงเส้นคงวาอยู่เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่ง และอาจเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งการได้รับข้อมูลใหม่ ๆ อาจทำให้เจตคติที่มีอยู่เดิมนั้นมีการเปลี่ยนแปลง

มนูญ ตนะวัฒนา (2539) เนื่องจากเจตคติค่อนข้างไปทางนามธรรมมากกว่ารูปธรรม เป็นความรู้สึก ความเชื่อของบุคคล ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง การวัดเจตคติจึงไม่สามารถวัดได้โดยตรง แต่วัดได้จากแนวโน้มของบุคคลที่แสดงออกทางภาษา และวัดในรูปของความเห็น การวัดเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดและผูใดอาจจะใช้วิธีการสังเกตจากการกระทำ คำพูด การแสดงสีหน้าท่าทาง หรือสัมภาษณ์ความรู้สึกนึกคิดของเขา แต่แบบวัดหรือเครื่องมือที่นักจิตวิทยานิยมใช้กันมากจะอยู่ในรูปของแบบสอบถามหรือแบบสำรวจ เรียกว่า แบบวัดทางเจตคติ

6. ประโยชน์ของเจตคติ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2524) กล่าวถึงประโยชน์ของทัศนคติไว้ดังนี้

1. ช่วยทำให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว โดยการจัดรูปหรือจัดระบบสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ รอบ ๆ ตัว
2. ช่วยทำให้มีการเข้าข้างตัวเอง (Self-esteem) โดยช่วยให้บุคคลหลีกเลี่ยงที่ไม่ดี หรือ ปกปิดความจริงบางอย่าง ซึ่งนำความไม่พอใจมาสู่ตน
3. ช่วยทำให้การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่สลับซับซ้อน ซึ่งมีปฏิริยาตอบโต้ หรือ การกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดออกไปนั้น ส่วนมากจะทำให้สิ่งที้นำความสนใจมาให้ หรือเป็นการบำเหน็จ รางวัลจากสิ่งแวดล้อม

4. ช่วยทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง ซึ่งแสดงว่าทัศนคตินั้นนำ ความพอใจมาให้บุคคลนั้น

จากที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ช่วยทำให้บุคคล สามารถแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง เป็นแนวโน้มที่บุคคลจะแสดงออกหรือประพฤติปฏิบัติ อย่าง สม่าเสมอ ประกอบไปด้วย ด้านความคิด ด้านความรู้สึก และแนวโน้มของการกระทำ ช่วยทำให้เข้าใจ สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม และสามารถแสดงออกถึงค่านิยมของ ตนเอง

10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยภายในประเทศ

กนกภรณ์ เวียงคำ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เรือม กะลาสำราญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(นาฏศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า 1) ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ เรื่องเรือมกะลา สำราญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(นาฏศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ โดยรวมเท่ากับ 83.83/81.89 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 81.89 สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมี คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 38.00 สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมทักษะ ปฏิบัติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46

อมรรัตน์ บัวพัฒน์ (2559) การพัฒนาชุดฝึกทักษะนาฏยศัพท์ วิชานาฏศิลป์ กลุ่มสาระ การเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1. ชุดฝึกทักษะนาฏยศัพท์ วิชานาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพเท่ากับ 81.56/81.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยชุดฝึกทักษะนาฏยศัพท์ วิชานาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .01

วรรณดี ธานีรัตน์ (2560) การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การรำโนราห์ โดยใช้รูปแบบ การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแอร์โรว์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความเหมาะสมของชุดกิจกรรม เรื่อง การรำโนราห์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแอร์โรว์ มีค่าดัชนีความเหมาะสม ระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยของประชากรเท่ากับ 4.33 ความเที่ยงเบนมาตรฐานของประชากร มีค่าเท่ากับ

0.26 และค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 1.00 และมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 90.98/84.16 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การร่ำมนโนราห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.00+1.29 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.23+0.90

รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร (2561) การพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่าโดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวทางการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการกิจกรรมทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวทางการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 81.81/80.21 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลการจัดการกิจกรรมพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวทางการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ มีค่าเท่ากับ 0.5138 หรือคิดเป็นร้อยละ 51.38 3) นักเรียนที่เรียน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวทางการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวทางการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ โดยรวมอยู่ระดับมาก (\bar{X} = 3.68, S.D. = 1.01)

นวพล นาทองพูน (2561) การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการปฏิบัติการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม โดยเมื่อจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีของแฮร์โรว์แล้ว ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยในการลงมือปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนมีการวางแผน มีการฝึกฝนปฏิบัติอย่างถูกต้องมุ่งมั่นทักษะปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนสามารถตรวจสอบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ อีกทั้งนักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมผ่านเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม ได้ร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียนและครูผู้สอน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี มีความสุขในการเรียน ส่งผลให้ระดับทักษะปฏิบัติเพิ่มสูงขึ้น 2) ผลการศึกษาทักษะปฏิบัติของนักเรียนโดยใช้ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม จากการวัดคะแนนทักษะปฏิบัติในแต่ละแผนของนักเรียน ในรายวิชา การนำเสนอ สื่อประสม สรุปได้ว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะปฏิบัติสูงขึ้น ในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 วงรอบ โดยมีคะแนนการประเมินทักษะปฏิบัติของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ระดับดี 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้

ทฤษฎีของแฮร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี โดยภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

สังเวียน ปิ่นกาลัง (2562) การพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และความสามารถในวิชาภาษาไทย บอร์ดเกมที่ได้คะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนลำดับที่ 1 คือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 คิดเป็นร้อยละ 69.17 ลำดับที่ 2 คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คิดเป็นร้อยละ 69 ลำดับที่ 3 คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 66.5 2) เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้และความสามารถในวิชาภาษาไทย บอร์ดเกมทำให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมจริง ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและทักษะกระบวนการในเรื่องที่เรียน จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ในแต่ละบอร์ดเกมนักเรียนจะใช้ทักษะกระบวนการที่หลากหลายขึ้นอยู่กับเนื้อหาและกติกาในบอร์ดเกมนั้น ๆ จะเป็นแบบใด เพื่อที่นักเรียนจะหาวิธีแก้ไขปัญหานั้น ๆ ด้วยตนเอง รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลของสมาชิก การถ่ายทอดกระบวนการหรือสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ให้เพื่อนได้เข้าใจ ทำให้นักเรียนกล้าที่จะคิด กล้าที่จะลงมือทำและกล้าตัดสินใจ ครูผู้สอนจะคอยเป็นแรงเสริมชี้แนะแนวทางให้กับนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างแท้จริงและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความสามารถในวิชาภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในวิชาภาษาไทย ก่อนและหลังเรียนโดยใช้บอร์ดเกม เท่ากับ 1,478 จากคะแนนเต็ม 3,200 คะแนน คิดเป็น 30.79 และได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถหลังเรียน เท่ากับ 3,069 จากคะแนนเต็ม 3,200 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.90

พิมพ์ชนก เนื่องทะเล (2563) การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความและพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R ผลการวิจัยการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความและพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R พบว่า 1) ความสามารถด้านการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQAR นักเรียนร้อยละ 100 มีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 83.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R นักเรียนมีพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 80.56 อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก

2. งานวิจัยต่างประเทศ

กู๊ดแมน (Goodman, 1972) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลการสอนอ่านและเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีของนักเรียนจำนวน 102 คน ใน Junior high school remedial reading instruction ที่เรียนด้วยวิธี Readers Theatre Methods จำนวน 49 คน กับกลุ่มที่เรียนตามปกติ (Conventional group) จำนวน 53 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลการทดสอบความสามารถทางการอ่านของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนที่เรียนในกลุ่ม Readers Theatre Methods มีเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีดีกว่ากลุ่มที่เรียนตามปกติ

บรอเลย์ (Brawlay, 1975) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของชุดการสอนสื่อประสม (Multimedia instructional module) เพื่อใช้ในการสอนเรื่องการบอกเวลาสำหรับเด็กเรียนช้า พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม สอดคล้องกับ แอนเดอร์สัน (Anderson, Abstracts) ได้สร้างชุดการเรียนด้วยตนเองเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา โดยใช้ชุดการเรียนด้วยตนเองกับการสอนแบบบรรยาย ผลการวิจัยพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากกลุ่มที่สอนโดยใช้ชุดการเรียน การวางแผนการสอนและวิธีสอน แต่ไม่มีความแตกต่างกันด้านทัศนคติที่มีต่อวิชาสังคมศึกษาและนักเรียนโดยมากชอบชุดการเรียนด้วยตนเอง

ดีโล (DeLo, 1997) ได้ทำการวิจัยการใช้เทคโนโลยีสื่อประสมในการสอนคณิตศาสตร์ การวางแผนการเรียน และทักษะในการถ่ายทอด โดยใช้เทคโนโลยีสื่อประสม ได้แบ่งออกเป็นสองกลุ่มคือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนที่ใช้เทคโนโลยีสื่อประสมในการสอนคณิตศาสตร์ เรื่อง Integrate มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนปกติในเรื่องการถ่ายทอดลักษณะการแก้ปัญหาและความคิดรวบยอด

พรินเตอร์ (Pinter, 1977 อ้างถึงใน ลักคณา เสนอฤทธิ์, 2551, น. 37) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำที่สอนโดยเกมการศึกษาและสอนโดยตำราเรียนระดับ 3 ในเพนซิลวาเนีย จำนวน 94 คน โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนภาพและความสามารถในการจดจำ ผลการทดลอง พบว่า 1) กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราเรียน 2) นักเรียนหญิงและนักเรียนชายในกลุ่มที่ใช้เกมการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามตำราเรียน 3) กลุ่มที่ใช้เกมการศึกษามีความคงทนในการจำสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามตำราเรียน 4) นักเรียนที่มีสติปัญญาปานกลางและต่ำในกลุ่มการใช้เกมการศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการสะกดคำสูงกว่าที่เรียนตามตำรา

ทรอลลินเจอร์ (Trollinger, 1978) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนโดยการบรรยายที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง วิชาชีววิทยา ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายระดับเกรด 10 เกรด 11 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ของการสอนแบบใช้เกมประกอบการเรียนการสอนกับการสอนแบบบรรยายไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกม

Markovits and Sowder (1999) การสอนเพื่อพัฒนาการฝึกทักษะปฏิบัติของนักเรียนเกรด 7 ประกอบด้วยการฝึกทักษะด้วยตนเอง ซึ่งครูประจำชั้นเป็นผู้สอน โดยการจัดเตรียมกิจกรรมเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำการฝึกทักษะปฏิบัติการแสดงท่าทางเลียนแบบสิ่งต่าง ๆ ส่งเสริมให้นักเรียนค้นพบกฎและสร้างขั้นตอนวิธีคิด อีกทั้งวัดผลจากการสัมภาษณ์ก่อนการสอนและหลังการสอนเสร็จโดยทันที และหลังจากนั้นหกเดือนได้ทดสอบความคงทน พบว่านักเรียนยังมีความคงทนที่จะสามารถเลือกใช้ยุทธวิธีที่สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกเกี่ยวกับการแสดง ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้อันเนื่องมาจากการที่นักเรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งในความรู้ที่ได้รับมา

Burdon (2001) ได้ศึกษาวิจัย ทำการสำรวจกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมที่เป็นการฝึกฝนปฏิบัติงานจริงในสตูดิโอของพิพิธภัณฑศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างของนักศึกษาส่วนใหญ่สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด นักศึกษาได้รับโอกาสให้เข้าไปทำการศึกษาหาความรู้โดยการสัมผัสจับต้องและฝึกปฏิบัติโดยใช้วัสดุจริงการเชื่อมโยงกับงานศิลปะที่เป็นต้นแบบ โดยประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมที่เป็นการฝึกปฏิบัติงานจริงในสตูดิโอคือตัวเร่งให้นักศึกษามุ่งที่จะทำการสืบเสาะและค้นหาโอกาสในการเรียนรู้ที่มากยิ่งขึ้น ๆ ขึ้นไปอีก ยิ่งไปกว่านั้นยังพบว่าเมื่อผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทำให้มีแนวโน้มที่เป็นได้สูงกว่าผู้เรียนมีความคงทนในการจำจากประสบการณ์ทุกอย่างที่ได้รับ

คอนเนลลี (Connelly, 2002) กล่าวว่า ปัญหาหลักในการศึกษาปัจจุบัน คือการมีส่วนร่วมของนักเรียนในห้องเรียน มีเด็กนักเรียนจำนวนมากมาโรงเรียนแต่ละวันโดยปราศจากแรงกระตุ้นหรือความปรารถนาสำหรับบทเรียนประจำวันที่หลากหลาย ด้วยเหตุนี้จึงมีการทำการศึกษาวิจัยเพื่อที่จะพยายามและเข้าใจบทบาทของเกมที่จะมีส่วนร่วมในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในชั้นเรียน การวิจัยนี้เปรียบเทียบระหว่างเกมที่มีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในชั้นเรียน เป้าหมาย คือ ค้นพบว่าการใช้เกมที่มีส่วนร่วมในชั้นเรียนนั้นจูงใจให้นักเรียน และทำงานมากยิ่งขึ้น ผลลัพธ์ที่พบคือ เกมนั้นมีผลกระทบอย่างมากในการกระตุ้นความสนใจและการทำงานของนักเรียน

De Almeida (2008) ได้ศึกษาการเต้นรำอย่างสร้างสรรค์และความรู้ความเข้าใจต่อการศึกษานวนคิดการแสดงออกทางกายภาพของเด็ก 3 กลุ่มจำนวน 35 คน ที่มีอายุระหว่าง 6-7 ปี ซึ่งถูกคัดเลือกจากโรงเรียนสอนบัลเลต์และโรงเรียนของรัฐ ถูกบริหารจัดการด้วยแบบทดสอบการพัฒนาทักษะกลไกของกรอส การคิดเชิงสร้างสรรค์ในการกระทำและการเคลื่อนไหวของทอร์แรนซ์ และข้อมูลการทดลองการแสดงออกทางกายภาพของแนวคิดที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งผลการทดสอบแสดงให้เห็นความไม่แตกต่างระหว่างกลุ่มทักษะกลไก และกลุ่มการเคลื่อนไหวอย่าง

สร้างสรรค์ ข้อมูลการทดลองแสดงให้เห็นความไม่แตกต่างอย่างมีนัยระหว่างกลุ่ม ซึ่งชี้วัดว่าการเดิน บัลเลตไม่ส่งผลต่อการเพิ่มของแนวคิดด้านการแสดงออกทางกายภาพของเด็ก

Nabor (2015) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการ แก้ปัญหาของนักเรียนในเกรด 5 และเกรด 6 โดยใช้แบบทดสอบ Lowa Test of Education Progress : Science วัดความสามารถในการแก้ปัญหา และใช้แบบทดสอบ Lowa Test of Basic Skill From 5 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนเกรด 6 มีความสามารถในการ แก้ปัญหาได้ดีกว่านักเรียนเกรด 5 2) นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีความสามารถในการ แก้ปัญหาได้ดีกว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ 3) นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมี ความสามารถในการแก้ปัญหาไม่แตกต่างกัน

Burill (2016) ได้ทำการศึกษาเพื่อตรวจสอบผลของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีต่อ กระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ซึ่งการตรวจสอบสภาพที่เกี่ยวข้องระบุถึงการมีความสัมพันธ์ระหว่าง การเรียนรู้กระบวนการเชิงสร้างสรรค์กับการสร้างศิลปะโดยใช้ทฤษฎีทางสรีระวิทยาประสาททาง สุนทรีย์และทางจิตวิทยาเครื่องมือวิเคราะห์กระบวนการเคลื่อนไหวคือแฟ้มประวัติการเคลื่อนไหวของ Kestenberg พบว่าผลการศึกษามีกิจกรรมที่เป็นทางการซึ่งเป็นอุปสรรคต่อกระบวนการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์กิจกรรมที่เป็นทางการจุกจุกความเคลื่อนไหวทางร่างกายของเด็กการศึกษาครั้งนี้ชี้แนะ ไว้ว่าเด็กในกลุ่มอายุนี้คือ 4 ปีครึ่งถึง 5 ปีสามารถพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเองและสติปัญญาได้เป็น อย่างดีโดยใช้การเคลื่อนไหวทางร่างกายและความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ

Yong Mei Fung (2016) ทำวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกมกับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาที่สองที่มีความสามารถในการพูดมีอยู่ในระดับต่ำดำเนินการกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 4 ในโรงเรียนของรัฐที่ตั้งอยู่ในเมืองโบโกตา ประเทศโคลัมเบีย ช่วยให้นักเรียนเพิ่มพูนทักษะการ พูดผ่านบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนการสอนของครูช่วยให้นักเรียนโต้ตอบและสนุกกับ กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นขณะเล่นนอกจากนี้ยังเพิ่มแรงจูงใจในการพูดภาษาอังกฤษ กระตุ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสใหม่ ๆ สำหรับนักเรียนในการพูดภาษาอังกฤษ และทำงานเป็นทีม ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจมากขึ้นก่อนที่จะพูดภาษาอังกฤษ

Chih-Chao Chung, Hsu Yen-Chih, Ron-Chuen Yeh and Shi-Jer Lou (2017) ทำวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเกมกระดานต่อความสามารถพิเศษทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนมัธยมต้น การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาอิทธิพลของ บอร์ดเกมที่มีต่อความสามารถเชิงพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า 1) การสอนบอร์ดเกมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับความสามารถเชิง พื้นที่ 2) การสอนบอร์ดเกมช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนในเรื่องความสามารถเชิง พื้นที่ 3) หลังจากได้รับการสอนบอร์ดเกมแล้วผลการทดสอบหลังเรียนพบว่าความสามารถเชิงพื้นที่

ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนิเมชัน 3 มิติสูงกว่านักเรียนที่มีประสบการณ์ในการเล่นน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญ 4) การรับรู้เชิงพื้นที่การระบุเชิงพื้นที่การหมุนเวียนเชิงพื้นที่และคะแนนรวมของความสามารถเชิงพื้นที่ทางคณิตศาสตร์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ

Yunkul and Cankaya (2017) ได้ศึกษาทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม โดยเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม (SLN) เป็นรูปแบบที่พัฒนาจากเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (SNS) ซึ่งปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมทางการศึกษา และมีผู้ใช้ทั่วโลกค่อนข้างมาก วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงมุ่งพัฒนาแบบวัดทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคมผู้เข้าร่วมในการศึกษาค้นคว้านี้ถูกคัดเลือกจากกลุ่ม นักศึกษาปริญญาตรีที่มีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคมในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในตุรกี ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก ได้รับประโยชน์จากเครือข่ายการเรียนรู้ทางสังคม การสนับสนุนจากผู้สอน การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูผู้สอน มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

Esperanza Linares Linares (2018) ทำวิจัยเรื่อง บอร์ดเกมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการพูดผ่านบอร์ดเกมในห้องเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ในครั้งนี้ใช้บอร์ดเกมที่ออกแบบมาให้แตกต่างกันสามแบบที่จะเล่นในห้องเรียนเพื่อทบทวนเนื้อหาที่เห็นในชั้นเรียนสนุกสนานและเป็นกันเอง ในทุกเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษทั้งทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ นักเรียนที่เข้าร่วมในกิจกรรมเหล่านี้ถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เกมเฉพาะกิจเหล่านี้ได้นำทดสอบกับนักเรียนที่มีภูมิหลังที่แตกต่างกัน กลุ่มอายุ ระดับภาษาและระดับการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมเหล่านี้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ

Maulana (2019) ได้ทำการศึกษาวินิจฉัยเรื่องการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูด งานวิจัยนี้พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการพูดภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการขาดความรู้ทางความคิดในการสื่อสาร เวลาในการฝึกฝนนั้นไม่เพียงพอภายในห้องเรียน นักเรียนไม่มีความมั่นใจ กลัวพูดไม่ได้บ้าง กลัวพูดผิดบ้าง และนักเรียนก็ไม่ให้ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอีกด้วย งานวิจัยนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 32 คน และใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ 1) แบบทดสอบการพูด 2) แบบสังเกตพฤติกรรม 3) แบบสัมภาษณ์ และ 4) เอกสารประกอบการเรียนการสอน ผลการวิจัยปรากฏว่าผลของแบบทดสอบการพูดหลังการใช้เกมกระดานมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนใช้เกมกระดาน

จากการศึกษาวิจัยภายในประเทศและวิจัยต่างประเทศพบว่า กระบวนการปฏิบัติเป็นกระบวนการที่มุ่งให้ผู้เรียนกระทำหรือปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะส่งผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อให้มีเทคนิคการสอนที่หลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์ พูดคุย ปรัชญาหรือ และเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ได้ค้นพบคำตอบหรือความรู้ด้วยตนเอง ได้ฝึกการทำงานโดยเน้นการทำงานอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอน เสริมสร้างลักษณะนิสัยในการทำงาน และสามารถนำความรู้ ความเข้าใจเรื่องที่สอนนำไปปฏิบัติได้ในชีวิตประจำวัน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ลักษณะของเครื่องมือสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- 1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 8 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง และบอร์ดเกมส์ จำนวน 8 เกมส์

- 1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

- 1.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า

- 1.2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า

- 1.2.3 แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

- 1.2.4 แบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์

3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกม

1.1.1 ศึกษาหลักสูตร เป้าหมายของหลักสูตรและขอบข่ายของเนื้อหา ในรายวิชา ศิลปะ สารนาฏศิลป์ ได้จัดการเรียนการสอนตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตาราง 3

ตาราง 3 โครงสร้างรายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565

หน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
1	ศิลปะในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	ศ 1.1 ป. 3/1 ศ 1.1 ป. 3/2 ศ 1.1 ป. 3/3	3	5
2	สร้างสรรค์งานศิลป์	ศ 1.1 ป. 3/4 ศ 1.1 ป. 3/5 ศ 1.1 ป. 3/6 ศ 1.1 ป. 3/7 ศ 1.1 ป. 3/8 ศ 1.1 ป. 3/9 ศ 1.1 ป. 3/10	5	15
3	งานศิลป์ถิ่นไทย	ศ 1.2 ป. 3/1 ศ 1.2 ป. 3/2	4	10
4	ลักษณะดนตรี	ศ 2.1 ป. 3/1 ศ 2.1 ป. 3/2	3	5
5	สร้างสรรค์ดนตรี	ศ 2.1 ป. 3/3 ศ 2.1 ป. 3/4 ศ 2.1 ป. 3/5 ศ 2.1 ป. 3/6 ศ 2.1 ป. 3/7	5	15
6	ดนตรีในท้องถิ่น	ศ 2.2 ป. 3/1 ศ 2.2 ป. 3/2	4	10
7	หลักและวิธีการปฏิบัติ นาฏศิลป์	ศ 3.1 ป. 3/2 ศ 3.2 ป. 3/2	8	20
8	การแสดงนาฏศิลป์ เบื้องต้น	ศ 3.1 ป. 3/3 ศ 3.1 ป. 3/4 ศ 3.2 ป. 3/2 ศ 3.2 ป. 3/3	6	15
9	บทบาทหน้าที่ของผู้ที่มี ส่วนร่วมในกิจกรรมการ แสดง	ศ 3.1 ป. 3/3 ศ 3.1 ป. 3/4	2	5
		รวมตลอดปี/ภาคเรียน	40	100

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 7 ภาคเรียนที่ 1 เรื่อง หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์ และได้กำหนดสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตาราง 4

ตาราง 4 วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์

วงจร ปฏิบัติการ ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระ การ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1	1	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	การตั้ง วง	นาฏยศัพท์ หมายถึง ศัพท์เฉพาะที่ใช้เรียกท่า รำทางนาฏศิลป์หรือ การละคร การพ้อนรำ และการสร้างสรรค์ท่า รำที่เกี่ยวข้องกับ นาฏศิลป์ไทย ผู้แสดง จำเป็นต้องเข้าใจ กระบวนการรำรำอัน จะส่งผลถึงความ ประณีตของท่วงท่าที่ งดงาม การตั้งวง คือการทอด ลำแขนออกให้โค้งคล้าย ครีวงกลม นิ้วมือทั้ง 4 เรียงชิดติดกัน งอหัวแม่ มือเข้าหาฝ่ามือเล็กน้อย หันฝ่ามือออกนอกตัว หักข้อมือตั้งขึ้น ไม่งอ ข้อศอกมากเกินไป เพราะจะทำให้วงไม่	1. เพื่อให้ นักเรียน มีความรู้ ความ เข้าใจ และ สามารถอธิบาย นาฏยศัพท์ การ ตั้งวงได้ (K) 2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ นาฏยศัพท์ การ ตั้งวงได้ (P) 3. เพื่อส่งเสริมให้ นักเรียนใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและเห็น คุณค่าการนำ นาฏยศัพท์ การ ตั้งวง ไป ประยุกต์ใช้ (A)	1

1	2	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	การจับ	การจับ เป็นการนำ นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้มา จรดเข้าหากัน โดยการ ใช้ปลายนิ้วหัวแม่มือ จรดกับข้อแรกของนิ้วชี้ ส่วนนิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อยกรีดตึงออกไป คล้ายใบพัด การจับต้อง หักข้อมือเข้าหาลำแขน เสมอ	1. เพื่อให้นักเรียน มีความรู้ ความ เข้าใจ และ สามารถอธิบาย นาฏยศัพท์ การ จับได้ (K) 2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ นาฏยศัพท์ การ จับได้ (P) 3. เพื่อส่งเสริมให้ นักเรียนใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและเห็น คุณค่าการนำ นาฏยศัพท์ การ จับ ไปประยุกต์ใช้ (A)	1
1	3	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	การใช้ เท้า	นาฏยศัพท์การใช้เท้า เป็นกิริยาท่ารำของเท้า และขาผสมกัน ต้องใช้ ลำตัวและส่วนต่างๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์ กัน จึงเกิดความ สวยงาม	1. เพื่อให้นักเรียน มีความรู้ ความ เข้าใจ และ สามารถอธิบาย นาฏยศัพท์ การใช้ เท้าได้ (K) 2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ นาฏยศัพท์ การใช้ เท้าได้ (P)	

ตาราง 4 (ต่อ)

วงจร ปฏิบัติการ ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระ การ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
					3. เพื่อส่งเสริมให้ นักเรียนใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและเห็น คุณค่าการนำนาฏย ศัพท์ส่วนศีรษะและ ลำตัวไปประยุกต์ใช้ (A)	1
2	4	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	ส่วน ศีรษะ และ ลำตัว	นาฏยศัพท์การใช้ ศีรษะและลำตัว เป็นกิริยาท่ารำที่ใช้ ศีรษะและลำตัว และส่วนต่างๆของ ร่างกายให้สัมพันธ์ กัน จึงเกิดความ สวยงาม	1. เพื่อให้ นักเรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบาย นาฏยศัพท์ ส่วนศีรษะ และลำตัวได้ (K) 2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการ ปฏิบัติทักษะนาฏย ศัพท์ ส่วนศีรษะและ ลำตัวได้ (P) 3. เพื่อส่งเสริมให้ นักเรียนใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและเห็น คุณค่าการนำนาฏย ศัพท์ส่วนศีรษะและ ลำตัว ไปประยุกต์ใช้ (A)	

ตาราง 4 (ต่อ)

วงจร ปฏิบัติการ ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระ การ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
2	5	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	ท่าที่ใช้ แทน คำพูด	ภาษาท่า ในชีวิตประจำวัน ทุกวันนี้มนุษย์เราใช้ท่าทาง ประกอบการพูดหรือ บางครั้งมีการแสดงสีหน้า ความรู้สึก เพื่อเน้น ความหมาย ด้วยในทาง นาฏศิลป์ ภาษาท่าเสมือน เป็นภาษาพูด โดยไม่ต้อง เปล่งเสียงออกมาแต่อาศัย ส่วนประกอบอวัยวะของ ร่างกาย แสดงออกมาเป็น ท่าทาง ให้สอดคล้องกับ จังหวะเพลงและการขับร้อง โดยเลียนแบบท่าทาง ธรรมชาติ เพื่อให้ผู้ชม สามารถเข้าใจได้	1. เพื่อให้นักเรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบาย ภาษาท่าที่ใช้แทน คำพูดได้ (K) 2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ ภาษาท่าที่ใช้แทน คำพูดได้ (P) 3. เพื่อส่งเสริมให้ นักเรียนใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและเห็น คุณค่าการนำภาษา ท่าที่ใช้แทนคำพูด ไปประยุกต์ใช้ (A)	1
2	6	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	ท่าที่ใช้ แสดง กิริยา อาการ หรือ อริยาบถ	ภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยา อาการหรืออริยาบถ เป็น การนำท่าทางต่าง ๆ ที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ มาปฏิบัติ เป็นท่าทางนาฏศิลป์ไทยที่ สื่อความหมายแทนกิริยา อาการหรืออริยาบถ ให้	1. เพื่อให้นักเรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบาย ภาษาท่าที่ใช้แสดง กิริยาอาการหรือ อริยาบถได้ (K)	

ตาราง 4 (ต่อ)

วงจร ปฏิบัติการ ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระ การ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
				สอดคล้องกับ จังหวะเพลง และ การขับร้อง	2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการปฏิบัติ ทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดง กิริยาอาการหรืออิริยาบถ ได้ (P) 3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน ใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและ เห็นคุณค่าการนำภาษาท่า ที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรือ อิริยาบถ ไปประยุกต์ใช้ (A)	1
3	7	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	ท่าที่ใช้ แสดง อารมณ์	ภาษาท่าที่ใช้แสดง อารมณ์ เป็นการ นำท่าทางต่าง ๆ และสีหน้าที่มีอยู่ ตามธรรมชาติ มา ปฏิบัติเป็นท่าทาง นาฏศิลป์ไทยที่สื่อ ความหมายแสดง ถึงอารมณ์ ความรู้สึก ให้ สอดคล้องกับ จังหวะเพลง และ การขับร้อง	1. เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถ อธิบายภาษาท่าที่ใช้แสดง อารมณ์ได้ (K) 2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการปฏิบัติ ทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดง อารมณ์ได้ (P)	

ตาราง 4 (ต่อ)

วงจร ปฏิบัติการ ที่	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
					3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน ใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและ เห็นคุณค่าการนำภาษา ท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ไป ประยุกต์ใช้ (A)	1
3	8	ศ 3.1 ป. 3/2 แสดง ท่าทาง ประกอบ เพลงตาม รูปแบบ นาฏศิลป์	ท่า เลียนแบบ สัตว์	ภาษาท่าเลียนแบบ สัตว์ เป็นการนำ ท่าทางต่าง ๆ ที่มี อยู่ตามธรรมชาติ และลักษณะเด่น ของสัตว์แต่ละชนิด มาปฏิบัติเป็น ท่าทางนาฏศิลป์ ไทยที่สื่อ ความหมายแสดง บทบาทสมมติเป็น สัตว์ชนิดนั้นๆ	1. เพื่อให้ นักเรียนมี ความรู้ ความเข้าใจ และ สามารถอธิบายภาษาท่า เลียนแบบสัตว์ได้ (K) 2. เพื่อส่งเสริม ความสามารถในการ ปฏิบัติทักษะภาษาท่า เลียนแบบสัตว์ได้ (P) 3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน ใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและ เห็นคุณค่าการนำภาษา ท่าเลียนแบบสัตว์ ไปประยุกต์ใช้ (A)	

1.1.2 วิเคราะห์เนื้อหาเพื่อจัดทำกำหนดการสอน โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์
ของสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ และตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ ที่ต้องเรียนในภาค
เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

1.1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแอร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ

1.1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแอร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมให้สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัด จำนวน 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง

1.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องของสาระการเรียนรู้กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กิจกรรม สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประเมินผลพร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำโดยผู้วิจัยทำการการแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ ให้เริ่มต้นว่า เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน
2. ระบุขั้นตอนการดำเนินการในแผนการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน
3. ระบุช่วงเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้น

พร้อมแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องของสาระการเรียนรู้ กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กิจกรรม สื่อและแหล่งเรียนรู้การวัดผลประเมินผลเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประเมินผลโดยมีผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- 1) นางณิชกานต์ สมบัติชัย (กศ.ม.) สาขาการบริหารการศึกษา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนมะค่าวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและนาฏศิลป์
- 2) นางสาวสุนันทา ล้อมกลาง (กศ.ม.) สาขานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ครูชำนาญการ หัวหน้าฝ่ายหลักสูตรประถมศึกษา โรงเรียนนาหลวง จังหวัดกรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อการจัดการเรียนรู้
- 3) นางสาววิภาวดี ปัจฉัยโก (กศ.ม.) สาขาการวิจัยและสถิติทางการศึกษา ตำแหน่ง ผู้อำนวยการวิทยฐานะผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านห่อ่งประดู่ จังหวัดนครราชสีมา ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผล

1.1.7 นำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาทำการหาค่าเฉลี่ย เพื่อพิจารณาประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์การประเมินซึ่งดัดแปลงมาจากการประเมินและการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของบุญชม ศรีสะอาด (2556) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้คะแนน	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้คะแนน	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้คะแนน	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้คะแนน	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1	คะแนน

เกณฑ์พิจารณาคุณภาพของแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

นำผลการประเมินตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ไปเปรียบเทียบเกณฑ์ โดยใช้เกณฑ์ยอมรับแผนการจัดการเรียนรู้ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.96

1.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทำการปรับปรุงจนสมบูรณ์แล้วมาทำการจัดพิมพ์และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

1.2 บอร์ดเกม

1.2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการสร้างบอร์ดเกม จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ

1.2.2 วิเคราะห์เนื้อหา

1.2.3 ดำเนินการสร้างบอร์ดเกม ให้สัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัด จำนวน 8 เกม

1.2.4 นำบอร์ดเกมที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องของบอร์ดเกมกับสาระการเรียนรู้กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด พร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยผู้วิจัยทำการแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ

1. เลือกและออกแบบบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

2. แบ่งกลุ่มในการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนจะได้ร่วมกิจกรรมครบทุกคน

3. ระยะเวลาในการเล่นเพิ่มขึ้น

1.2.5 นำบอร์ดเกมที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำแล้ว พร้อมแบบประเมินความสอดคล้องของบอร์ดเกม แบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องของบอร์ดเกมกับสาระการเรียนรู้กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม

1.2.6 นำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาทำการหาค่าเฉลี่ย เพื่อพิจารณาประเมินบอร์ดเกม ตามเกณฑ์การประเมินซึ่งดัดแปลงมาจากการประเมินและการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของบุญชม ศรีสะอาด (2556) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้คะแนน	5	คะแนน
เหมาะสมมาก	ให้คะแนน	4	คะแนน
เหมาะสมปานกลาง	ให้คะแนน	3	คะแนน
เหมาะสมน้อย	ให้คะแนน	2	คะแนน
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1	คะแนน

เกณฑ์พิจารณาคูณภาพของบอร์ดเกมจากคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

นำผลการประเมินตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบอร์ดเกมไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยใช้เกณฑ์ยอมรับบอร์ดเกมตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.77

1.2.7 นำบอร์ดเกมที่ทำการปรับปรุง แก้ไขจนสมบูรณ์แล้วมาทำการจัดทำ และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินผล

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยจะทำการทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดแต่ละวงจรปฏิบัติการ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบอิงเกณฑ์ ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1.1 ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบอิงเกณฑ์ และวิธีสร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบจากหนังสือการวัดผลการศึกษาของ สมนึก ภัททิยธนี (2553)

2.1.2 ศึกษาคู่มือครู และหนังสือเรียนสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาขอบเขตเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่จะนำมาสร้างเป็นแบบทดสอบ

2.1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของเนื้อหาที่ต้องการวัด เพื่อสร้างข้อสอบ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.1.4 สร้างตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และ จำนวนข้อสอบ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด ดังตาราง 5

ตาราง 5 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า

วงจร ปฏิบัติ การที่	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์	
			สร้าง	ใช้จริง
1	การตั้งวง	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ การตั้งวงได้	3	2
	การจับ	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ การจับได้	4	2
	การใช้เท้า	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ การใช้เท้าได้	4	3
2	ส่วนศีรษะและลำตัว	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ ส่วนศีรษะและลำตัวได้	4	2
	ท่าที่ใช้แทนคำพูด	นักเรียนสามารถอธิบายท่าที่ใช้แทนคำพูด	4	3
	ท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออริยาบถ	นักเรียนสามารถอธิบายท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออริยาบถ	3	2
3	ท่าที่ใช้แสดงอารมณ์	นักเรียนสามารถอธิบายท่าที่ใช้แสดงอารมณ์	4	3
	ท่าเลียนแบบสัตว์	นักเรียนสามารถอธิบายท่าเลียนแบบสัตว์	4	3
รวม			30	20

2.1.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบเลือกตอบ ชนิด 3 ตัวเลือก ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ ต้องการใช้จริง 20 ข้อ

2.1.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะด้านความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ การใช้ภาษา ความถูกต้องชัดเจนของข้อความคำถาม เพื่อแก้ไขและปรับปรุงตามคำแนะนำ

2.1.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ผู้วิจัยทำการแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ

1. คำถามบางข้อยาวเกินไป ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย
2. ตัวเลือบบางข้ออาจกำกวมเกินไป ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย

เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อสอบ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.1.8 นำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาทำการวิเคราะห์เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item objective congruence) (สมนึก ภัททิยธนี, 2551) ระหว่างข้อสอบแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ย ตั้งแต่ .50 ถึง 1.00 ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีความสอดคล้อง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1

2.1.9 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีคุณภาพตามเกณฑ์เป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

2.2 แบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยจะทำการทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจากสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการที่ 3 ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

2.2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า

2.2.2 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) ดังนี้

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	เท่ากับ	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	เท่ากับ	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	เท่ากับ	1	คะแนน

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ใช้วิธีหาค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่มดังนี้

ปฏิบัติได้ในระดับดีมาก	ค่าเฉลี่ย	2.01 - 3.00
ปฏิบัติได้ในระดับดี	ค่าเฉลี่ย	1.01 - 2.00
ปฏิบัติได้ในระดับพอใช้	ค่าเฉลี่ย	0.01 - 1.00

2.2.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และความเหมาะสม

2.2.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบ โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าเกณฑ์การประเมินนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าเกณฑ์การประเมินนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้ -1 เมื่อแน่ใจว่าเกณฑ์การประเมินนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.2.5 นำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาทำการวิเคราะห์เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item objective congruence) (สมนึก ภัททิยธนี, 2551) ระหว่างเกณฑ์การประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นทำการคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยตั้งแต่ .50 - 1.00 ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีความสอดคล้อง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1

2.2.6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบทักษะปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์แล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2.3 แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) มีลักษณะเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

2.3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์คุณลักษณะของขอบข่าย และจุดประสงค์ของแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

2.3.2 ศึกษานิยามศัพท์เฉพาะของใฝ่เรียนรู้และวิธีสร้างแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

2.3.3 สร้างแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 ข้อ ตามพฤติกรรมบ่งชี้ด้านใฝ่เรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) ดังนี้

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	เท่ากับ	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	เท่ากับ	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	เท่ากับ	1	คะแนน

2.3.4 นำแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาเพื่อตรวจสอบความบกพร่อง และให้คำแนะนำเพิ่มเติมในด้านความสอดคล้องของแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

2.3.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นวัดได้ตรงตามประเด็น
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นวัดได้ตรงตามประเด็น
- 1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นวัดไม่ตรงตามประเด็น

2.3.6 นำผลการวิเคราะห์ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์เพื่อหาความสอดคล้องระหว่างแบบวัดกับพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item objective Congruence) (สมนึก ภัททิยธนี, 2551) จากนั้นทำการคัดเลือกรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ .50 ถึง 1.00 ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีความสอดคล้อง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1

2.3.7 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากนั้นจัดพิมพ์แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ฉบับที่มีคุณภาพตามเกณฑ์เป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.4 แบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) มีลักษณะเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

2.4.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

2.4.2 ศึกษาวิธีสร้างแบบประเมินเจตคติ

2.4.3 สร้างแบบประเมินเจตคติ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 3 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert) ลักษณะแบบประเมินเจตคติของผู้เรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม วิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ มีดังนี้

เห็นด้วย	เท่ากับ	3	คะแนน
เฉยๆ	เท่ากับ	2	คะแนน

ไม่เห็นด้วย เท่ากับ 1 คะแนน

เกณฑ์ในการพิจารณาค่าเฉลี่ย ใช้วิธีหาค่าเฉลี่ยแล้วนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่มดังนี้

มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนนาฏศิลป์ในระดับมาก	ค่าเฉลี่ย	2.01 - 3.00
มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนนาฏศิลป์ในระดับปานกลาง	ค่าเฉลี่ย	1.01 - 2.00
มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนนาฏศิลป์ในระดับน้อย	ค่าเฉลี่ย	0.01 - 1.00

2.4.4 นำแบบประเมินเจตคติเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำเพิ่มเติมในด้านความสอดคล้องของแบบประเมินเจตคติ

2.4.5 นำแบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะ สารระนาฏศิลป์ ที่ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามประเด็น
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามประเด็น
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดไม่ตรงตามประเด็น

2.4.6 นำผลการวิเคราะห์ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์เพื่อหาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of item objective Congruence) (สมนึก ภัททิยธนี, 2551) จากนั้นทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ .50 ถึง 1.00 ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มีความสอดคล้อง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.97

2.4.7 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยทำการการแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ คือ ระบุข้อคำถามที่แสดงออกถึงเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ให้ชัดเจน แล้วนำแบบประเมินเจตคติของนักเรียนนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะ สารระนาฏศิลป์ มาจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์แล้วนำไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามแนวคิดเชิงปฏิรูป (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) โดยนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีวงจรในการปฏิบัติดังนี้

ขั้นวางแผน (Planning) เป็นขั้นตอนการเตรียมการจัดการเรียนรู้ของครู เช่น การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ (แผนการสอน) การเตรียมสื่อ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (แบบทดสอบ แบบสังเกต แบบสอบถาม ฯลฯ) เป็นต้น

ขั้นการปฏิบัติ (Action) เป็นขั้นตอนต่อเนื่องจากขั้นตอนการวางแผน นั่นคือการดำเนินการจัดการเรียนรู้ หรือดำเนินกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียน ซึ่งอาจเป็นปัญหาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการ หรือพฤติกรรมลักษณะอันพึงประสงค์

ขั้นการสังเกต (Observation) เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นขณะดำเนินการจัดการเรียนรู้ หรือดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหา เพื่อพัฒนาผู้เรียน จะใช้การสังเกตผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน มีการดำเนินการทดสอบหรือสัมภาษณ์พูดคุย เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งในขั้นตอนนี้จะดำเนินการขณะจัดการเรียนรู้ หรือจัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาผู้เรียน

ขั้นการสะท้อนผล (Reflection) เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องจากการสังเกต โดยนำข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์หรือข้อมูลมาไตร่ตรอง เปรียบเทียบกับผลหรือเกณฑ์ที่ตั้งเป้าหมายไว้ว่ายังห่างจากเป้าหมายมากน้อยเพียงใด เพื่อจะได้เตรียมปรับแผนในการดำเนินการต่อไป

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งวงจรปฏิบัติการออกเป็นวงจร โดยแต่ละวงจรปฏิบัติการมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)

1. สำรวจและสังเกตถึงปัญหาในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และผู้เรียนที่มีปัญหาในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า โดยเครื่องมือที่ใช้ คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า ซึ่งจะทำการสำรวจเพียงแค่วงจรปฏิบัติแรกเท่านั้น ในวงจรปฏิบัติต่อไปนั้น จะนำผลการวิเคราะห์และปัญหาต่าง ๆ จากวงจรปฏิบัติที่ได้สิ้นสุดลงไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป

2. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ โรงเรียนบ้านหัวอ้อมมะม่วงสามัคคี กำหนดเนื้อหาสาระที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และทำการศึกษาแนวคิด หลักการในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏศิลป์และภาษาท่า แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ แบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัย

3. ดำเนินการสร้างเครื่องมือซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ แบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ จากนั้นนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำเครื่องมือวิจัยต่าง ๆ

ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา แล้วดำเนิน การปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ (Action)

นำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง นาฏยศัพท์ และภาษาท่า ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยในแต่ละวงจรปฏิบัติการมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

ตาราง 6 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า

วงจร ปฏิบัติการ ที่	เนื้อหา	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบ วัดผลสัมฤทธิ์	
			สร้าง	ใช้จริง
1	การตั้งวง	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ การตั้งวงได้	3	2
	การจับ	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ การจับได้	4	2
	การใช้เท้า	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ การใช้เท้าได้	4	3
2	ส่วนศีรษะและลำตัว	นักเรียนสามารถอธิบายนาฏยศัพท์ ส่วนศีรษะและลำตัวได้	4	2
	ท่าที่ใช้แทนคำพูด	นักเรียนสามารถอธิบายท่าที่ใช้แทนคำพูด	4	3
	ท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ	นักเรียนสามารถอธิบายท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ	3	2
3	ท่าที่ใช้แสดงอารมณ์	นักเรียนสามารถอธิบายท่าที่ใช้แสดงอารมณ์	4	3
	ท่าเลียนแบบสัตว์	นักเรียนสามารถอธิบายท่าเลียนแบบสัตว์	4	3
รวม			30	20

ขั้นที่ 3 การสังเกต (Observation)

1. นำแบบประเมินพฤติกรรมนักเรียนไปใช้ในการสังเกตนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในระหว่างการจัดกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดเรียนรู้
2. นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ไปใช้ทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย อันจะนำไปสู่การปรับปรุงการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติต่อไป

ขั้นที่ 4 การสะท้อนผล (Reflection)

ผู้วิจัยจะทำการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกม โดยวิเคราะห์คะแนนทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ วิเคราะห์ผลจากแบบประเมินพฤติกรรมนักเรียน หลังจากสิ้นสุดวงจรปฏิบัติการในแต่ละวงจร ซึ่งจะนำข้อมูลที่ได้มาช่วยในการออกแบบวงจรปฏิบัติการต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ตาราง 7 ปฏิทินการจัดการเรียนรู้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะฯ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

สัปดาห์	วงจร	แผน	วันที่สอน	เวลา	เรื่อง	ฝึกทักษะ
1	1	1	4 สิงหาคม 2565	10.30 – 11.30 น.	การตั้งวง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การตั้งวงบน ปฏิบัตินาฏยศัพท์การตั้งวงกลาง ปฏิบัตินาฏยศัพท์การตั้งวงล่าง
2		2	11 สิงหาคม 2565	10.30 – 11.30 น.	การจีบ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบหงาย ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบคว่ำ ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบปรกข้าง ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบส่งหลัง ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบปรกหน้า ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบล่อแก้ว
3		3	18 สิงหาคม 2565	10.30 – 11.30 น.	การใช้เท้า	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การประเท้า ปฏิบัตินาฏยศัพท์การยกเท้า ปฏิบัตินาฏยศัพท์การก้าวเท้า ปฏิบัตินาฏยศัพท์การก้าวข้าง

						ปฏิบัตินาฏยศัพท์การกระดกหลัง ปฏิบัตินาฏยศัพท์การกระดกเสี้ยว
4	2	4	25 สิงหาคม 2565	10.30 – 11.30 น.	การใช้ ศีรษะและ ลำตัว	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การเอียง ปฏิบัตินาฏยศัพท์การลักคอก ปฏิบัตินาฏยศัพท์การกดเกลียวข้าง ปฏิบัตินาฏยศัพท์การกดไหล่
5		5	1 กันยายน 2565	10.30 – 11.30 น.	ภาษาท่าที่ ใช้แทน คำพูด	ปฏิบัติท่าฉัน ปฏิบัติท่าเธอ ปฏิบัติท่าเรียก ปฏิบัติท่าไป ปฏิบัติท่าปฏิเสธ
6		6	8 กันยายน 2565	10.30 – 11.30 น.	ภาษาท่าที่ ใช้แสดง กิริยา อาการ หรือ อิริยาบถ	ปฏิบัติท่ายื่น ปฏิบัติท่านั่ง ปฏิบัติท่านอน ปฏิบัติท่ามอง ปฏิบัติท่าเดิน
7	3	7	15 กันยายน 2565	10.30 – 11.30 น.	ทักษะ ภาษาท่าที่ ใช้แสดง อารมณ์	ปฏิบัติท่าดีใจ ปฏิบัติท่าโศกเศร้า ปฏิบัติท่ารัก ปฏิบัติท่าโกรธ ปฏิบัติท่าอาย
8		8	22 กันยายน 2565	10.30 – 11.30 น.	ทักษะ ภาษาท่าที่ เลียนแบบ สัตว์	ปฏิบัติท่านก ปฏิบัติท่าเปิด ปฏิบัติท่าปลา ปฏิบัติท่ากวาง ปฏิบัติท่าม้า ปฏิบัติท่าช้าง ปฏิบัติท่ากบ ปฏิบัติท่าลิง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1.1 วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริ่งร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์

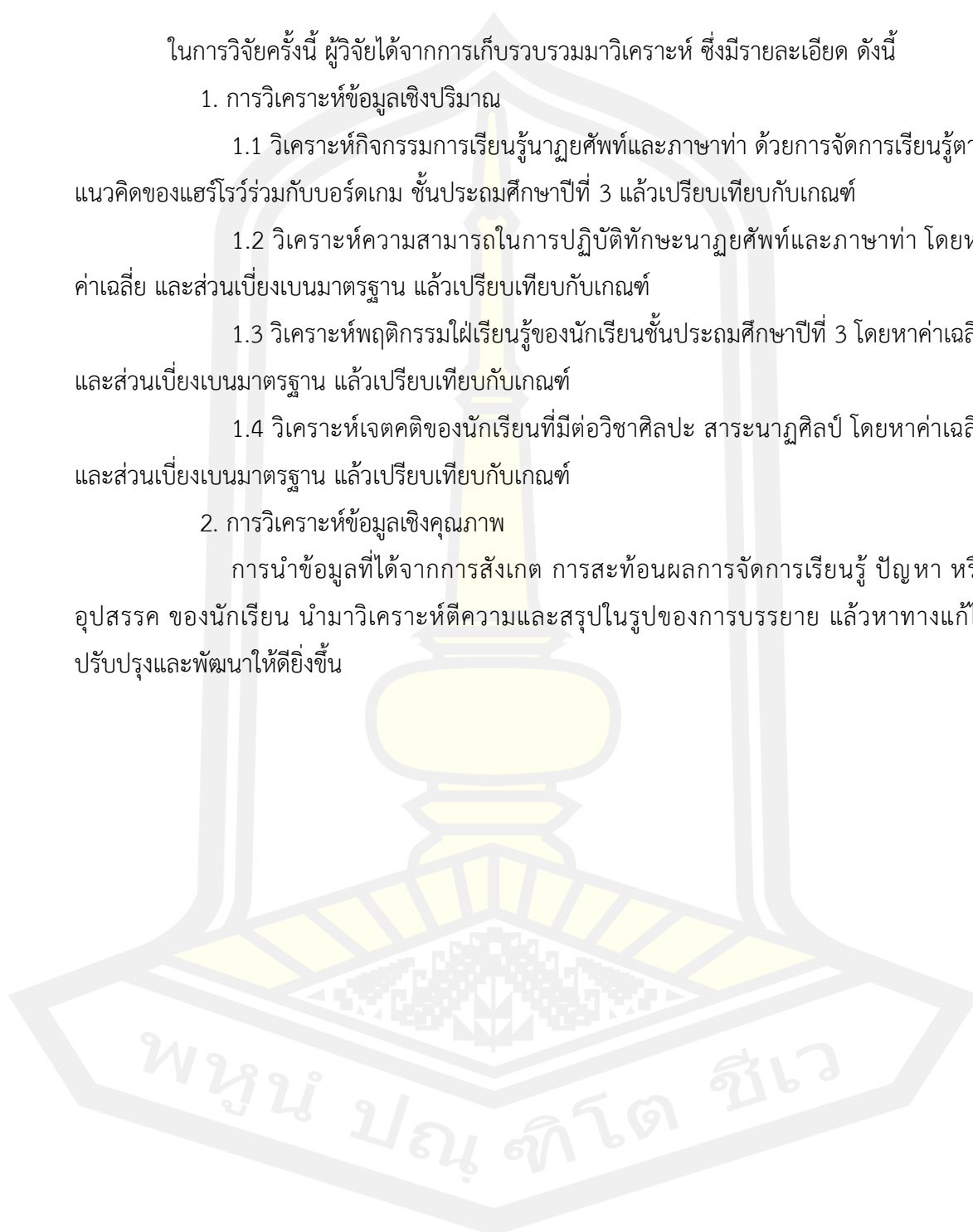
1.2 วิเคราะห์ความสามารถในการปฏิบัติทักษะทางวิทยาศาสตร์และภาษาท่า โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์

1.3 วิเคราะห์พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์

1.4 วิเคราะห์เจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ปัญหา หรืออุปสรรค ของนักเรียน นำมาวิเคราะห์ตีความและสรุปในรูปของการบรรยาย แล้วหาทางแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น



6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์เนื้อหา สถิติที่ใช้ในการจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 คะแนนเฉลี่ย (Mean) โดยมีสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ

\bar{x}	แทน ค่าเฉลี่ย
$\sum x$	แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
N	แทน จำนวนคนทั้งหมด

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยมีสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$S. D. = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ

S. D.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
X	แทน คะแนน
N	แทน จำนวนนักเรียน
\sum	แทน ผลรวม

1.3 ร้อยละ (Percentage) โดยมีสูตร ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ

P	แทน	ร้อยละ
f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ
N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC : Index of Item Objective Congruence) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และแบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแอร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด (IOC) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2551)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ

IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างส่วนประกอบของข้อความกับจุดประสงค์
$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดความหมาย และสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อทะมวงสามัคคี อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 คน ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามวงจรปฏิบัติทั้ง 3 วงจร ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1

1. ขั้นวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยวางแผนและสำรวจสิ่งที่ต้องการให้มีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด จากครูผู้สอนวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ได้วิเคราะห์สภาพปัญหาการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และผู้วิจัยได้ออกแบบ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า สอนครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง ด้วยการ
ใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า 15 แบบประเมิน
พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน 6 ข้อ เกี่ยวกับการตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วม
กิจกรรมการเรียนรู้ และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วย
การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และ
ประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ จำนวน 10 ข้อ

2. ขั้นการปฏิบัติ (Action)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการวิจัยในรอบที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิดของแฮร์ริ่งร่วมกับบอร์ดเกม แผนที่ 1 เรื่องการตั้งวง แผนที่ 2 เรื่องการจับ แผนที่ 3
เรื่องการใช้เท้า แบบฝึกทักษะปฏิบัติ 15 ท่า จำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง
โดยปฏิบัติตามขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้น
การกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และใช้
บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ของการจัดการเรียนรู้ ใช้แบบประเมินความสามารถ
ในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า 15 ท่า ประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน 6 ข้อ
เกี่ยวกับตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และแสวงหาความรู้จากแหล่ง
เรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปเป็นองค์ความรู้
และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์
จำนวน 10 ข้อ

3. ขั้นสังเกต (Observation)

ผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมกรเรียนของผู้เรียน ในขณะที่มีการจัดกิจกรรม
การเรียนการสอน ผู้วิจัยได้สังเกตและรวบรวมข้อมูลโดยได้ทำการจดบันทึกไว้ในเครื่องมือสะท้อนผล
การปฏิบัติ โดยแบบสังเกตพฤติกรรมกรเรียนผู้ พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนรายบุคคล และ
สอบถามเพื่อสะท้อนความคิดของนักเรียน หลังเรียนทุกครั้ง

4. ขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection)

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลการสังเกตพฤติกรรม คะแนนเก็บระหว่างเรียน
ด้วยการใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ประเมินพฤติกรรม
ใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน ประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ มาร่วมแจกแจงหา
พฤติกรรมสำคัญต่าง ๆ ที่พบในระหว่างการจัดกิจกรรม ข้อคิดเห็น ความรู้สึกของนักเรียน

วงจรปฏิบัติการที่ 2

1. ขั้นวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยวางแผนและสำรวจสิ่งที่ต้องการให้มีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด จากครูผู้สอนวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ได้วิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องนาฏศิลป์และภาษาท่า สอนครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง ด้วยการใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า 14 ท่า แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน 6 ข้อ เกี่ยวกับการตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปลงเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ จำนวน 10 ข้อ

2. ขั้นปฏิบัติการ (Action)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการวิจัยในรอบที่ 1 โดยใช้แผนการตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม แผนที่ 4 เรื่องการใช้ศรชะและลำตัว แผนที่ 5 เรื่องภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด แผนที่ 6 เรื่องภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ แบบฝึกทักษะปฏิบัติ 14 ท่า จำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง โดยปฏิบัติตามขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ของการจัดการเรียนรู้ ใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า 14 ท่า ประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน 6 ข้อ เกี่ยวกับการตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปลงเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ จำนวน 10 ข้อ

3. ขั้นสังเกต (Observation)

ผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมกรเรียนของผู้เรียน ในขณะที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้สังเกตและรวบรวมข้อมูลโดยได้ทำการจดบันทึกไว้ในเครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ โดยแบบสังเกตพฤติกรรมกรเรียน ผู้พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนรายบุคคล และสอบถามเพื่อสะท้อนความคิดของนักเรียน หลังเรียนทุกครั้ง

4. ขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection)

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลการสังเกตพฤติกรรม คะแนนเก็บระหว่างเรียน ด้วยการใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า ประเมินพฤติกรรม

ใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน ประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ มาร่วมแจกแจงหาพฤติกรรมสำคัญต่าง ๆ ที่พบในระหว่างการจัดกิจกรรม ข้อคิดเห็น ความรู้สึกของนักเรียน

วงจรปฏิบัติการที่ 3

1. ขั้นวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยวางแผนและสำรวจสิ่งที่ต้องการให้มีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด จากครูผู้สอนวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ได้วิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า สอนครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง ด้วยการใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า 14 ท่า แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน 6 ข้อ เกี่ยวกับการตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ จำนวน 10 ข้อ

2. ขั้นการปฏิบัติ (Action)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปฏิบัติการวิจัยในรอบปีที่ 1 โดยใช้แผนการตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกม แผนที่ 7 เรื่องภาษาท่าที่ใช้แทนแสดงอารมณ์ แผนที่ 8 เรื่องภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์ แบบฝึกทักษะปฏิบัติ 13 ท่า จำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง โดยปฏิบัติตามขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และใช้บอร์ดเกมในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ของการจัดการเรียนรู้ ใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า 13 ท่า ประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน 6 ข้อ เกี่ยวกับการตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม สรุปเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้และประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ จำนวน 10 ข้อ

3. ขั้นสังเกต (Observation)

ผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมนักเรียนของผู้เรียน ในขณะที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้สังเกตและรวบรวมข้อมูลโดยได้ทำการจดบันทึกไว้ในเครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติ โดยแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนรายบุคคล และสอบถามเพื่อสะท้อนความคิดของนักเรียน หลังเรียนทุกครั้ง

4. ขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection)

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลการสังเกตพฤติกรรม คะแนนเก็บระหว่างเรียน ด้วยการใช้แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ประเมินพฤติกรรม ใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน ประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนนาฏศิลป์ มาร่วมแจกแจงหา พฤติกรรมสำคัญต่าง ๆ ที่พบในระหว่างการจัดกิจกรรม ข้อคิดเห็น ความรู้สึกของนักเรียน

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์ และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการ จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม วงจรปฏิบัติการที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการตาม ขั้นตอนวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ดังนี้

1.1 ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยได้วางแผนพัฒนาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ศิลปะ ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อวิชา ศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนประกอบด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้น การเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการ แสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ของการจัดการเรียนรู้

1.1 เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย

1.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 3 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 นาฏยศัพท์ เรื่อง การตั้งวง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 นาฏยศัพท์ เรื่อง การจับ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 นาฏยศัพท์ เรื่อง การใช้เท้า

1.1.2 แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ข้อ โดยเนื้อหาของข้อสอบประกอบด้วย 1) อธิบายความหมายของนาฏยศัพท์และ ภาษาท่า 2) อธิบายลักษณะนาฏยศัพท์การตั้งวง 3) อธิบายลักษณะนาฏยศัพท์การจับ 4) อธิบาย

ลักษณะนาฏยศัพท์การใช้เท้า 5) อธิบายลักษณะนาฏยศัพท์การใช้เท้า 6) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด 7) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ 8) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ 9) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์

1.1.3 แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

1) ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

2) ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ

บางครั้ง

3) ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้

1.1.4 แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้คุณลักษณะพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้ 1) ตั้งใจเรียน 2) ความเพียรพยายามในการเรียนรู้ 3) สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ 4) การแสวงหาความรู้ 5) บันทึกความรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้ 6) การสะท้อนผล แลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

1.1.5 แบบประเมินพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติของนักเรียน โดยมีรายการประเมิน 10 ข้อ

1.2 ชั้นปฏิบัติ (Act) ผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นาฏยศัพท์และภาษาท่าด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนที่ 1-3 โดยดำเนินการ ดังนี้

1.2.1 ชั้นการเลียนแบบ ครูสาธิตทำนาฏยศัพท์ให้นักเรียนดู โดยให้นักเรียนสังเกตทำนาฏยศัพท์ที่ครูสาธิตแล้วปฏิบัติตาม

1.2.2 ชั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง นักเรียนเล่นเกมโดยปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้

1.2.3 ชั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ นักเรียนอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์แต่ละท่า แล้วฝึกฝนทำนาฏยศัพท์จนสามารถปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ โดยครูคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติที่ถูกต้อง

1.2.4 ชั้นการแสดงออก นักเรียนทุกคนปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ ที่ตัวเองชื่นชอบคนละ 1 ท่า

1.2.5 ชั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนร่วมกันสรุปและทบทวนทำนาฏยศัพท์ จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

1.3 ชั้นสังเกต (Observe) ผู้วิจัยนำเสนอผลการใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.3.1 ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นและภาษาท่าด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องนาฏยศัพท์ ตามแผนที่ 1-3 ซึ่งแต่ละแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการ ดังนี้

1.3.1.1 ชั้นการเลียนแบบ ครูสาธิตทำนาฏยศัพท์ให้นักเรียนดู โดยให้นักเรียนสังเกตทำนาฏยศัพท์ที่ครูสาธิตและปฏิบัติตาม ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีความสนใจ ตั้งใจดูทำนาฏยศัพท์ที่ครูสาธิตให้ดู ตั้งใจฟังครูอธิบายลักษณะการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ และสามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ตามครูได้ และยังมีนักเรียนจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ไม่สนใจ ไม่ตั้งใจดูทำนาฏยศัพท์ที่ครูสาธิตให้ดู ไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ตามครูได้ และไม่กล้าถามครูในทำนาฏยศัพท์ที่ตนเองปฏิบัติไม่ได้

1.3.1.2 ชั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง นักเรียนเล่นเกมโดยปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้ ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 55.56 สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ที่อยู่ในบอร์ดเกมโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง สามารถปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้ และยังมีนักเรียนจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 44.44 ไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ที่อยู่ในบอร์ดเกมได้ ต้องมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

1.3.1.3 ชั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ นักเรียนอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์แต่ละท่า แล้วฝึกฝนทำนาฏยศัพท์จนสามารถปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ โดยครูคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 สามารถอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์แต่ละท่าได้ และสามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ได้โดยมีครูให้คำแนะนำบางครั้ง และยังมีนักเรียนนักเรียนจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ไม่สามารถอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์แต่ละท่าได้ และไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ด้วยตนเองได้ ต้องมีครูคอยให้คำแนะนำเท่านั้น

1.3.1.4 ชั้นการแสดงออก นักเรียนทุกคนปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ที่ตัวเองชื่นชอบ คนละ 1 ท่า ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ที่ตัวเองชื่นชอบได้อย่างถูกต้องโดยมีครูให้คำแนะนำบางครั้ง และยังมีนักเรียนจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ที่ตัวเองชื่นชอบอย่างสมบูรณ์ได้ ต้องมีครูคอยให้คำแนะนำเท่านั้น

1.3.1.5 ชั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนร่วมกันสรุปและทบทวนทำนาฏยศัพท์ จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 สามารถสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับเรื่องนาฏยศัพท์ และสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่ง

ที่ครูถามได้ และยังมีนักเรียนจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ไม่สามารถสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับเรื่องนาฏยศัพท์ และไม่สามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้

1.3.2 ผลการทดสอบก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ดังตาราง 8

ตาราง 8 ผลการทดสอบก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม

นักเรียนคนที่	ผลการทดสอบ	
	คะแนนที่ได้ (เต็ม 20 คะแนน)	ร้อยละ
1	11	55
2	8	40
3	10	50
4	9	45
5	11	55
6	11	55
7	9	45
8	9	45
9	13	65
10	9	45
11	10	50
12	11	55
13	11	55
14	10	50
15	11	55
16	11	55
17	8	40
18	7	35
\bar{x}	9.94	49.72
S.D.	1.43	

จากตาราง 8 พบว่า ผลการทดสอบก่อนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกมในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.94 คิดเป็นร้อยละ 49.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.43

1.3.3 ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติวินัยศัพทและภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 ดังตาราง 9



ตาราง 9 คะแนนความสามารถในปฏิบัติการที่ 1
ทักษะมาตรฐานที่และภาษาทำในวงจรถปฏิบัติการที่ 1

ขั้นต้น	ระดับความสามารถในปฏิบัติการที่และภาษาทำ													รวม			
	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	การตั้งวงกลม(3)	คะแนน (45)	ร้อยละ (100)	ผลการประเมิน
1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22.00	48.89	ดี
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17.00	37.78	ดี	
3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17.00	37.78	ดี	
4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18.00	40.00	ดี	
5	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	23.00	51.11	ดี	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15.00	33.33	พอใช้	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15.00	33.33	พอใช้	
8	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	23.00	51.11	ดี	
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27.00	60.00	ดี	

ตาราง 9 (ต่อ)

10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18.00	40.00	ดี
11	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	21.00	46.67	ดี
12	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	21.00	46.67	ดี
13	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	27.00	60.00	ดี
14	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	21.00	46.67	ดี
15	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	19.00	42.22	ดี
16	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	20.00	44.44	ดี
17	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	18.00	40.00	ดี
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15.00	33.33	พอใช้
\bar{x}	1.39	1.61	1.44	1.67	1.61	1.11	1.11	1.17	1.00	1.22	1.72	1.67	1.00	1.11	1.00	1.11	1.00	19.83	44.07	ดี
S.D.	0.49	0.49	0.50	0.47	0.49	0.31	0.31	0.37	0.00	0.42	0.45	0.47	0.00	0.31	0.00	0.31	0.00	3.56	7.92	

จากตาราง 9 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์และภาษาท่า อยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 19.83 คิดเป็นร้อยละ 44.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 เมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่าอยู่ในระดับดี

1.3.4 ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 ดังตาราง 10

ตาราง 10 ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

นักเรียน คนที่	พฤติกรรมบ่งชี้ใฝ่เรียนรู้						คะแนน เต็ม 18	ร้อยละ
	1.ตั้งใจ เรียน	2.ความ เพียร พยายาม ในการ เรียนรู้	3.สนใจ เข้าร่วม กิจกรรม การเรียนรู้	4.การ แสวงหา ความรู้	5.บันทึก ความรู้ สรุปเป็น องค์ความรู้	6.การสะท้อน ผล แลกเปลี่ยน เรียนรู้และ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน		
1	2	1	2	1	1	1	8	44.44
2	2	1	2	1	1	1	8	44.44
3	2	1	2	1	1	1	8	44.44
4	2	1	2	1	1	1	8	44.44
5	2	2	2	1	1	1	9	50.00
6	2	1	1	1	1	1	7	38.89
7	2	1	2	1	1	1	8	44.44
8	2	1	2	1	1	1	8	44.44
9	2	2	2	1	1	1	9	50.00
10	2	2	2	1	1	1	9	50.00
11	2	2	2	1	1	1	9	50.00
12	2	2	2	1	1	1	9	50.00
13	2	1	2	1	1	1	8	44.44
14	2	2	2	1	1	1	9	50.00
15	2	1	2	1	1	1	8	44.44
16	2	1	2	1	1	1	8	44.44
17	2	1	2	1	1	1	8	44.44

ตาราง 10 (ต่อ)

18	2	1	1	1	1	1	7	38.89
\bar{x}	2.00	1.33	1.89	1.00	1.00	1.00	8.22	45.68
S.D.	0.00	0.47	0.31	0.00	0.00	0.00	0.63	3.49

จากตาราง 10 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนบ่งชี้ว่า นักเรียนใฝ่เรียนรู้ อยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.67 คิดเป็นร้อยละ 45.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.53 เมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่าผ่านเกณฑ์

1.3.5 ผลการศึกษาเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 ดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลการศึกษาเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

นักเรียนคนที่	คะแนน	ร้อยละ	ผลการประเมิน
1	1.4	46.67	ปานกลาง
2	1.6	53.33	ปานกลาง
3	1.6	53.33	ปานกลาง
4	1.3	43.33	ปานกลาง
5	1.5	50.00	ปานกลาง
6	1.2	40.00	ปานกลาง
7	1.3	43.33	ปานกลาง
8	1.5	50.00	ปานกลาง
9	1.9	63.33	ปานกลาง
10	1.7	56.67	ปานกลาง
11	1.9	63.33	ปานกลาง
12	1.9	63.33	ปานกลาง
13	1.8	60.00	ปานกลาง

ตาราง 11 (ต่อ)

14	1.8	60.00	ปานกลาง
15	1.3	43.33	ปานกลาง
16	1.4	46.67	ปานกลาง
17	1.3	43.33	ปานกลาง
18	1.3	43.33	ปานกลาง
\bar{x}	1.5	51.30	ปานกลาง
S.D.	0.24	7.87	

จากตาราง 11 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียนที่บ่งบอกถึงเจตคติของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จากแบบประเมินเจตคติ ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนบ่งชี้ว่า นักเรียนมีเจตคติ อยู่ในระดับปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.5 คิดเป็นร้อยละ 51.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.24

1.4 ขั้นการสะท้อนการปฏิบัติการ (Reflect) การสะท้อนผลการดำเนินการตามวงจรปฏิบัติการที่ 1

ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม วงจรปฏิบัติการที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ได้ผลการดำเนินการพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 ดังนี้

หลังสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เพียงบางส่วนเท่านั้น นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถอธิบายความหมายและลักษณะของทำนานาฏยศัพท์ท่าต่าง ๆ ได้ นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติทำนานาฏยศัพท์ได้ถูกต้องสมบูรณ์เท่าที่ควร นักเรียนบางคนยังต้องปฏิบัติทำนานาฏยศัพท์โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น และนักเรียนบางกลุ่มสามารถปฏิบัติทำนานาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง

แต่ยังไม่มีนักเรียนที่สามารถปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้ นักเรียนยังไม่ค่อยสนใจเมื่อได้รับแบบฝึกหัดแล้ว นักเรียนนั่งขีดเขียนแบบฝึกหัดเล่น ไม่สามารถทำแบบฝึกหัดได้เสร็จทันเวลาที่กำหนด นักเรียนไม่สามารถสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับเรื่องนาฏยศัพท์ และไม่สามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้ นักเรียนไม่มีความกล้าแสดงออก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ มีความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ใฝ่เรียนรู้ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดี และเจตคติต่อวิชาศิลปะ สารระนาฏยศิลป์ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่เหมาะสมกับระยะในการจัดการเรียนรู้ และนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ ซึ่งในกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเป็นการเน้นการฝึกทักษะปฏิบัติ ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาศิลปะ สารระนาฏยศิลป์ ทำให้นักเรียนบางส่วนไม่สนใจและไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยและร้อยละมีระดับต่ำ ซึ่งผู้วิจัยได้พบปัญหาอุปสรรคพร้อมทั้งแนวทางแก้ไข ดังตาราง 12

ตาราง 12 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 1

ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไขและข้อเสนอแนะ
1.นักเรียนยังไม่สามารถอธิบายความหมายของนาฏยศัพท์ และยังไม่สามารถอธิบายลักษณะทำนาฏยศัพท์ในแต่ละท่าได้	ผู้วิจัยอธิบายความหมายของนาฏยศัพท์ อีกทั้งแนะนำให้ให้นักเรียนสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ห้องสมุด อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น อธิบายลักษณะทำนาฏยศัพท์ในแต่ละท่า พร้อมทั้งปฏิบัติทำนาฏยศัพท์เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพชัดเจน
2.นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ได้ถูกต้องสมบูรณ์ครบทุกท่า	ผู้วิจัยสาธิตการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ พร้อมทั้งอธิบายลักษณะทำนาฏยศัพท์ในแต่ละท่า เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นภาพชัดเจน ให้นักเรียนฝึกฝนบ่อยๆ
3.นักเรียนขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าซักถามครู	ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบทีละคน พร้อมกับชมเชยเมื่อนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นรายบุคคล
4.นักเรียนขาดความกล้าแสดงออก	ผู้วิจัยให้นักเรียนปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ไปพร้อมกัน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเขินอายที่จะแสดงออก และคอยให้คำแนะนำทุกคนอย่างทั่วถึง

ตาราง 12 (ต่อ)

5.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนใช้เวลาเยอะ นักเรียนทำกิจกรรมไม่ทันเวลา	ผู้วิจัยปรับเนื้อหาและกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนให้กระชับขึ้น
6.รูปแบบและกติกาของบอร์ดเกมใช้รูปแบบเดียวกัน ทำให้นักเรียนไม่ค่อยให้ความสนใจ	ผู้วิจัยปรับรูปแบบของบอร์ดเกมให้มีกติกาที่ต่างกันอย่างเดียว ทำให้นักเรียนไม่ค่อยให้ความสนใจ

จากปัญหาและอุปสรรคดังตารางข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการพัฒนาในวงจรปฏิบัติการที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมเหมือนเดิม แต่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เวลาเหมาะสมโดยการกระชับเวลาในขั้นตอนที่ 2 และปรับเปลี่ยนกติกาการเล่นบอร์ดเกมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการปรับกิจกรรมการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ นักเรียนจะได้สนุกสนานและเพลิดเพลินไปกับบทเพลง เกิดสุนทรีย์ภาพในการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น มุ่งมั่นตั้งใจมากขึ้น ส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะปฏิบัติ พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติของนักเรียนมากขึ้น

2. ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม วงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ดังนี้

2.1 ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยได้วางแผนพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

2.1.1 วิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1 ปรากฏผลตามวงจรปฏิบัติการที่ 1 ดังนี้

2.1.1.1 นักเรียนยังไม่สามารถอธิบายความหมายของนาฏยศัพท์ และยังไม่สามารถอธิบายลักษณะทำนาฏยศัพท์ในแต่ละท่าได้

2.1.1.2 นักเรียนยังไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ได้ถูกต้องสมบูรณ์ครบทุกท่า

2.1.1.3 นักเรียนขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าซักถามครู

2.1.1.4 นักเรียนขาดความกล้าแสดงออก

2.1.1.5 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนใช้เวลาเยอะ นักเรียนทำกิจกรรมไม่ทันเวลา

2.1.1.6 รูปแบบและกติกาของบอร์ดเกมใช้รูปแบบเดียวกัน ทำให้นักเรียนไม่
 ค่อยให้ความสนใจ

ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้
 แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม
 3 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนประกอบด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1)
 ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการ
 แสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 2
 ของการจัดการเรียนรู้

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์
 โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 3 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 นาฏยศัพท์ เรื่อง การใช้ศัพทและลำตัว

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ภาษาท่า เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ภาษาท่า เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการ

หรืออิริยาบถ

2.1.2 แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า
 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ 1) ปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้
 คำแนะนำเท่านั้น 2) ปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ
 บางครั้ง 3) ปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่าง
 ปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้

2.1.3 แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้
 คุณลักษณะพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้ 1) ตั้งใจเรียน 2) ความเพียรพยายามในการเรียนรู้ 3)
 สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ 4) การแสวงหาความรู้ 5) บันทึกความรู้ สรุปลงเป็นองค์ความรู้
 6) การสะท้อนผล แลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2.1.4 แบบประเมินพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติของนักเรียน โดยมีรายการ
 ประเมิน 10 ข้อ

2.2 ชั้นปฏิบัติ (Act) ผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาศัพท์
 และภาษาท่าด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนที่ 4-6 โดย
 ดำเนินการดังนี้

2.2.1 ขั้นการเลียนแบบ ครูสาธิตทำนาฏยศัพท์ให้นักเรียนดู โดยให้นักเรียน
 สังเกตทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ครูสาธิต

2.2.2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง นักเรียนเล่นเกมโดยปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้

2.2.3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ นักเรียนอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์และภาษาท่าแต่ละท่า แล้วฝึกฝนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าจนสามารถปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ โดยครูคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติที่ถูกต้อง

2.2.4 ขั้นการแสดงออก นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อทำกิจกรรมใบ้คำ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อออกมาจับฉลากคำต่าง ๆ ที่ครูได้เตรียมให้และฝึกซ้อมท่าทางตามนั้น จากนั้นให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอท่าเพื่อให้เพื่อนกลุ่มอื่นได้ทาย

2.2.5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนร่วมกันสรุปและทบทวนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

2.3 ขั้นสังเกต (Observe) ผู้วิจัยนำเสนอผลการใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.3.1 ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ฐานนาฏยศัพท์และภาษาท่าด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่าตามแผนที่ 4-6 ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ดำเนินการ ดังนี้

2.3.1.1 ขั้นการเลียนแบบ ครูสาธิตทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าให้นักเรียนดู โดยให้นักเรียนสังเกตทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ครูสาธิตและปฏิบัติตาม ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 55.56 มีความสนใจ ตั้งใจดูทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ครูสาธิตให้ดู ตั้งใจฟังครูอธิบายลักษณะการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า และสามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าตามครูได้ และยังมีนักเรียนจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 44.44 ไม่สนใจ ไม่ตั้งใจดูทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ครูสาธิตให้ดู ไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าตามครูได้ และไม่กล้าถามครูในทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ตนเองปฏิบัติไม่ได้

2.3.1.2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง นักเรียนเล่นเกมโดยปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้ ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 38.89 สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่อยู่ในบอร์ดเกมได้ สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้ สามารถปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้ และยังมีนักเรียนจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 61.11 สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่อยู่ในบอร์ดเกมได้ โดยมีครูให้คำแนะนำบางครั้ง

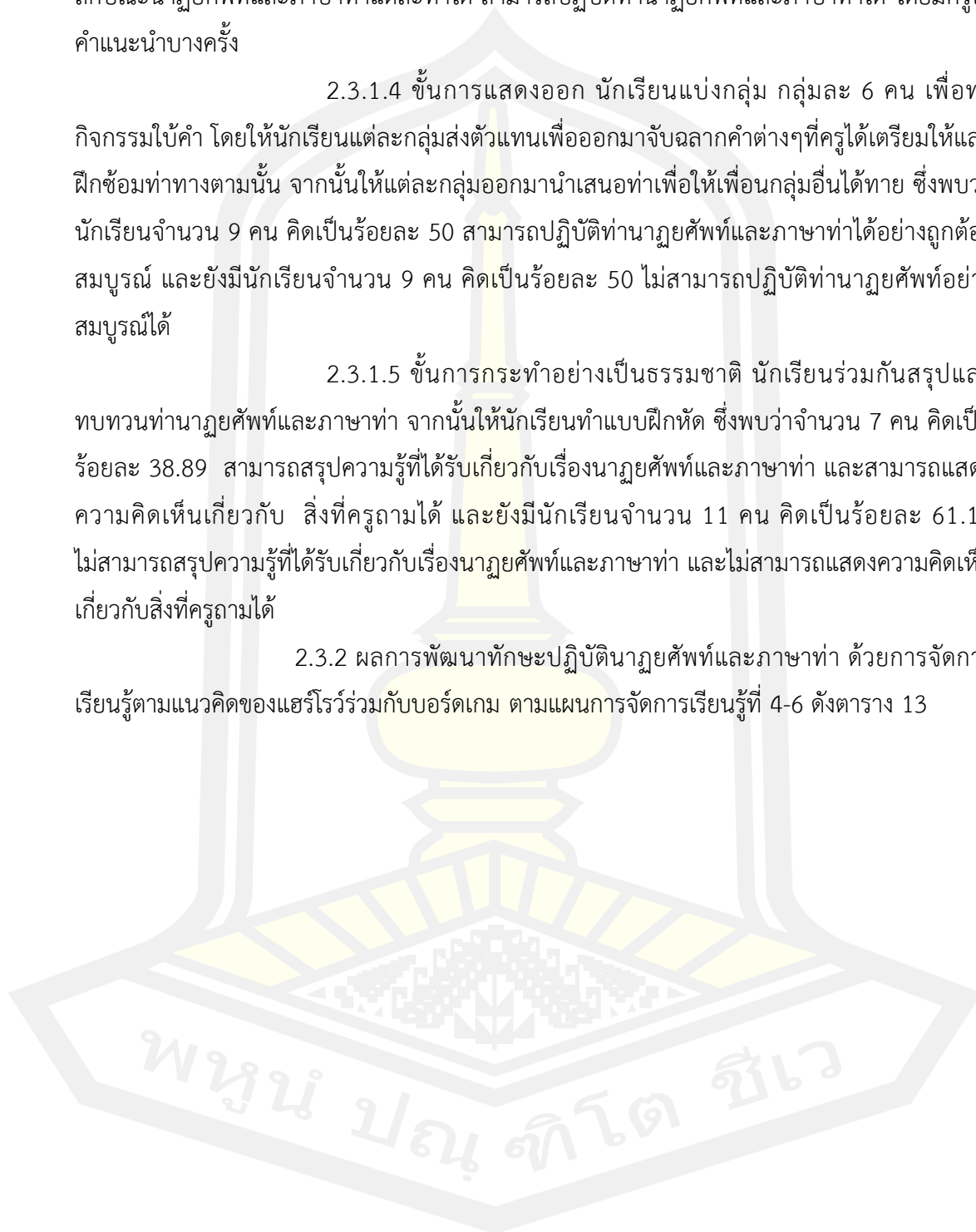
2.3.1.3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ นักเรียนอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์และภาษาท่าแต่ละท่า แล้วฝึกฝนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าจนสามารถปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ โดยครูคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 38.89 สามารถอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์และภาษาท่าแต่ละท่าได้ สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติ

และให้คำแนะนำผู้อื่นได้ และยังมีนักเรียนจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 61.11 ไม่สามารถอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์และภาษาท่าแต่ละท่าได้ สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้ โดยมีครูให้คำแนะนำบางครั้ง

2.3.1.4 ชั้นการแสดงออก นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน เพื่อทำกิจกรรมใบ้คำ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเพื่อออกมาจับฉลากคำต่างๆที่ครูได้เตรียมให้และฝึกซ้อมท่าทางตามนั้น จากนั้นให้แต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอท่าเพื่อให้เพื่อนกลุ่มอื่นได้ท่าย ซึ่งพบว่านักเรียนจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 50 สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ และยังมีนักเรียนจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์อย่างสมบูรณ์ได้

2.3.1.5 ชั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนร่วมกันสรุปและทบทวนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ซึ่งพบว่าจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 38.89 สามารถสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับเรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า และสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ สิ่งที่ครูถามได้ และยังมีนักเรียนจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 61.11 ไม่สามารถสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับเรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า และไม่สามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้

2.3.2 ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 ดังตาราง 13



ตาราง 13 คะแนนความสามารถในปฏิบัติการที่ 2
 ปฏิบัติทักษะนำผู้ศึกษาทำในวงจรรปฏิบัติการที่ 2

ผู้เรียนคน ที่	ระดับความสามารถในปฏิบัติการที่ 2 และภาษาท่า												รวม						
	การเรียง (3)	การสังเกต(3)	การสังเกตผู้ อื่น(3)	การสังเกต (3)	ทำเล่น(3)	ทำเรื่อง(3)	ทำปฏิกิริยา (3)	ทำเล่น(3)	ทำเรื่อง(3)	ทำเรื่อง(3)	ทำเรื่อง(3)	ทำเรื่อง(3)	ทำเรื่อง(3)	คะแนน(42)	ร้อยละ(100)	ผลการประเมิน			
1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	1	1	2	1	24	57.14	ดี
2	2	1	1	1	3	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	21	50.00	ดี
3	2	1	1	1	3	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	21	50.00	ดี
4	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	20	47.62	ดี
5	3	1	1	1	3	3	2	1	3	3	1	3	2	2	1	1	27	64.29	ดีมาก
6	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	20	47.62	ดี
7	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	20	47.62	ดี
8	3	1	1	1	3	3	2	1	3	3	2	3	2	1	2	1	27	64.29	ดีมาก
9	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	30	71.43	ดีมาก
10	3	1	1	1	3	3	3	1	3	3	2	3	2	1	2	1	26	61.90	ดี

ตาราง 13 (ต่อ)

11	3	2	2	2	3	3	3	1	1	3	3	2	1	1	1	1	28	66.67	ดีมาก
12	3	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	1	1	30	71.43	ดีมาก
13	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	1	31	73.81	ดีมาก	
14	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	1	31	73.81	ดีมาก	
15	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	20	47.62	ดี	
16	3	1	1	1	3	3	3	1	1	3	3	2	1	2	1	26	61.90	ดี	
17	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	20	47.62	ดี	
18	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	20	47.62	ดี	
\bar{x}	2.44	1.22	1.28	1.28	2.67	2.50	2.50	1.39	1.28	2.50	3.00	1.50	1.00	1.50	1.00	24.56	58.47	ดี	
S.D.	0.50	0.42	0.45	0.45	0.47	0.50	0.50	0.49	0.45	0.50	0.00	0.50	0.00	0.50	0.00	4.22	10.05		

จากตาราง 13 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า สูงขึ้นจากวงจรปฏิบัติการที่ 1 โดยนักเรียนมีคะแนนรวมความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า อยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.56 คิดเป็นร้อยละ 58.47 ส่วนเขียนเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 เมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่าผ่านเกณฑ์

2.3.3 ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 ดังตาราง 14

ตาราง 14 ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกมในวงจรปฏิบัติการที่ 2

นักเรียน คนที่	พฤติกรรมบ่งชี้ใฝ่เรียนรู้						คะแนน เต็ม 18	ร้อยละ
	1.ตั้งใจ เรียน	2.ความ เพียร พยายาม ในการ เรียนรู้	3.สนใจ เข้าร่วม กิจกรรม การเรียนรู้	4.การ แสวงหา ความรู้	5.บันทึก ความรู้ สรุปเป็น องค์ความรู้	6.การสะท้อน ผล แลกเปลี่ยน เรียนรู้และ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน		
1	2	2	2	2	2	2	12	66.67
2	2	2	3	2	2	2	13	72.22
3	2	2	3	2	2	2	13	72.22
4	2	2	2	2	2	1	11	61.11
5	3	2	2	2	2	2	13	72.22
6	2	1	2	2	2	2	11	61.11
7	2	1	2	2	2	2	11	61.11
8	3	2	2	2	2	2	13	72.22
9	3	2	2	2	2	2	13	72.22
10	3	2	2	2	2	2	13	72.22
11	3	2	2	2	2	2	13	72.22
12	3	2	2	2	2	2	13	72.22
13	3	2	2	2	2	2	13	72.22
14	2	2	2	2	2	2	12	66.67
15	3	2	2	2	2	2	13	72.22
16	3	2	2	2	2	2	13	72.22
17	3	2	2	2	2	2	13	72.22

ตาราง 14 (ต่อ)

18	2	2	2	2	2	2	12	66.67
\bar{x}	2.56	1.89	2.11	2.00	2.00	1.94	12.50	69.44
S.D.	0.50	0.31	0.31	0.00	0.00	0.23	0.76	4.24

จากตาราง 14 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนบ่งชี้ว่า นักเรียนใฝ่เรียนรู้สูงขึ้น โดยนักเรียนใฝ่เรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 12.50 คิดเป็นร้อยละ 69.44 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.76 เมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่าผ่านเกณฑ์

2.3.4 ผลการศึกษาเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-6 ดังตาราง 15

ตาราง 15 ผลการศึกษาเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

นักเรียนคนที่	คะแนน	ร้อยละ	ผลการประเมิน
1	2.00	66.67	ปานกลาง
2	1.90	63.33	ปานกลาง
3	2.00	66.67	ปานกลาง
4	1.60	53.33	ปานกลาง
5	1.80	60.00	ปานกลาง
6	1.60	53.33	ปานกลาง
7	1.70	56.67	ปานกลาง
8	1.90	63.33	ปานกลาง
9	2.10	70.00	มาก
10	1.90	63.33	ปานกลาง
11	2.00	66.67	ปานกลาง
12	2.00	66.67	ปานกลาง
13	2.10	70.00	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

14	2.10	70.00	มาก
15	1.60	53.33	ปานกลาง
16	1.80	60.00	ปานกลาง
17	1.70	56.67	ปานกลาง
18	1.70	56.67	ปานกลาง
\bar{x}	1.86	62.04	ปานกลาง
S.D.	0.17	5.79	

จากตาราง 15 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียนที่บ่งบอกถึงเจตคติของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จากแบบประเมินเจตคติ ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นบ่งชี้ว่า นักเรียนมีเจตคติ อยู่ในระดับปานกลาง มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.86 คิดเป็นร้อยละ 62.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.17

2.4 ขั้นการสะท้อนการปฏิบัติการ (Reflect) การสะท้อนผลการดำเนินการตามวงจรปฏิบัติการที่ 2

ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม วงจรปฏิบัติการที่ 1 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 3 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนประกอบด้วย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ได้ผลการดำเนินการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ดังนี้

หลังสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น นักเรียนส่วนใหญ่สามารถอธิบายความหมาย และลักษณะของท่านาฏยศัพท์ท่าต่าง ๆ ได้ นักเรียนสามารถปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ได้ถูกต้อง นักเรียนบางกลุ่มสามารถปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง มีนักเรียนบางส่วนที่สามารถปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้ นักเรียนมีความเพียรพยายามในการฝึกปฏิบัติท่านาฏยศัพท์และภาษาท่า และใน

การทำแบบฝึกหัดแล้ว สามารถทำแบบฝึกหัดได้เสร็จทันเวลาที่กำหนด นักเรียนบางคนสามารถสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับเรื่องนาฏยศัพท์ และสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ครูถามได้ นักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่สูงขึ้นจากในวงจรปฏิบัติการที่ 1 แต่คะแนนความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าส่วนมากมีคะแนนอยู่ในระดับที่ต่ำ เนื่องจากนักเรียนมีเวลาในการฝึกปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าไม่เพียงพอ และรูปแบบของเกมมีลักษณะเป็นไปในแนวทางเดียวกัน ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายไม่ให้ความสนใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งผู้วิจัยได้พบปัญหาอุปสรรคพร้อมทั้งแนวทางแก้ไข ดังตาราง 16

ตาราง 16 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขในวงจรปฏิบัติการที่ 2

ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไขและข้อเสนอแนะ
1.นักเรียนบางคนยังไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ได้ถูกต้องสมบูรณ์ครบทุกท่า	ผู้วิจัยสาธิตการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ พร้อมทั้งอธิบายลักษณะท่านาฏยศัพท์ในแต่ละท่า เพื่อให้ นักเรียนเห็นภาพชัดเจน ให้นักเรียนฝึกฝนบ่อยๆ
2.นักเรียนบางคนขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าซักถามครู	ผู้วิจัยให้นักเรียนตอบที่ละคน พร้อมกับชมเชยเมื่อนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นรายบุคคล
3.นักเรียนบางคนขาดความกล้าแสดงออก	ผู้วิจัยให้นักเรียนปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ไปพร้อมกัน เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความเขินอายที่จะแสดงออก และคอยให้คำแนะนำทุกคนอย่างทั่วถึง
4.เวลาที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติไม่พอเพียง	เพิ่มเวลาในช่วงที่ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า
5.รูปแบบและกติกาของบอร์ดเกมใช้รูปแบบเดียวกัน ทำให้นักเรียนไม่ค่อยให้ความสนใจ	ผู้วิจัยปรับรูปแบบของบอร์ดเกมให้เป็นคนละเกม และมีกติกาที่ต่างกัน

จากปัญหาและอุปสรรคดังตารางข้างต้นในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการพัฒนาในวงจรปฏิบัติการที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกมเหมือนเดิม และยังให้ความสำคัญในขั้นตอนที่ 2 ลงมือกระทำตามคำสั่ง และขั้นที่ 3 การกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ปัญหามาดำเนินการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้

บอร์ดเกมในรูปแบบที่แตกต่างกัน เพื่อดึงดูดให้นักเรียนเกิดความสนใจในการร่วมกิจกรรม และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาทำให้เพียงพอและเหมาะสม เพื่อให้ นักเรียนมีระดับคะแนนความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาที่สูงขึ้น

3. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม วงจรปฏิบัติการที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ดังนี้

3.1 ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยได้วางแผนพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

3.1.1 วิเคราะห์ข้อมูลผลการทดสอบท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 2 ปรากฏผลตามวงจรปฏิบัติการที่ 2 ดังนี้

3.1.1.1 นักเรียนบางคนยังไม่สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ได้ถูกต้องสมบูรณ์ครบทุกท่า

3.1.1.2 นักเรียนบางคนขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าซักถามครู

3.1.1.3 นักเรียนบางคนขาดความกล้าแสดงออก

3.1.1.4 เวลาที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติไม่พอเพียง

3.1.1.5 รูปแบบและกติกาของบอร์ดเกมใช้รูปแบบเดียวกัน ทำให้นักเรียนไม่ค่อยให้ความสนใจ

ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 2 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 2 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และใช้บอร์ดเกมในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ของการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 3 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ภาษาท่า เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ภาษาท่า เรื่อง ภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์

3.1.2 แบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก โดยเนื้อหาของข้อสอบประกอบด้วย

- 1) อธิบายความหมายของนาฏยศัพท์และภาษาท่า
- 2) อธิบายลักษณะนาฏยศัพท์การตั้งวง
- 3) อธิบายลักษณะนาฏยศัพท์การจับ
- 4) อธิบายลักษณะนาฏยศัพท์การใช้เท้า
- 5) อธิบายลักษณะนาฏยศัพท์การใช้เท้า
- 6) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด
- 7) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ
- 8) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์
- 9) อธิบายลักษณะภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์

3.1.3 แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- 1) ปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
- 2) ปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง
- 3) ปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้

3.1.4 แบบสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้คุณลักษณะพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

- 1) ตั้งใจเรียน
- 2) ความเพียรพยายามในการเรียนรู้
- 3) สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ
- 4) การแสวงหาความรู้
- 5) บันทึกความรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้
- 6) การสะท้อนผล แลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3.1.5 แบบประเมินพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติของนักเรียน โดยมีรายการประเมิน 10 ข้อ

3.2 ชั้นปฏิบัติ (Act) ผู้วิจัยดำเนินการตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและภาษาท่าด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนที่ 7-8 โดยดำเนินการดังนี้

3.2.1 ชั้นการเลียนแบบ ครูสาธิตทำนาฏยศัพท์ให้นักเรียนดู โดยให้นักเรียนสังเกตทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ครูสาธิต

3.2.2 ชั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง นักเรียนเล่นเกมโดยปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้

3.2.3 ชั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ นักเรียนอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์และภาษาท่าแต่ละท่า แล้วฝึกฝนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าจนสามารถปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ โดยครูคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติที่ถูกต้อง

3.2.4 ชั้นการแสดงออก นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน และทำกิจกรรมทำนี่คืออะไร โดยครูเขียนประโยคสั้นๆ เช่น ฉันรักเธอ เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนคิดท่าแล้วปฏิบัติตามท่าทางเหล่านั้น จากนั้นให้เพื่อนกลุ่มอื่นทาย

3.2.5 ชั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนร่วมกันสรุปและทบทวนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

3.3 ชั้นสังเกต (Observe) ผู้วิจัยนำเสนอผลการใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและภาษาท่าด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามแผนที่ 7-8 ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ดำเนินการ ดังนี้

3.3.1.1 ชั้นการเลียนแบบ ครูสาธิตทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าให้นักเรียนดู โดยให้นักเรียนสังเกตทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ครูสาธิตและปฏิบัติตาม ซึ่งพบว่านักเรียน มีความสนใจ ตั้งใจกับทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่ครูสาธิตให้ดู และสามารถเลียนแบบนาฏยศัพท์และภาษาท่าตามครูได้

3.3.1.2 ชั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง นักเรียนเล่นเกมโดยปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้ ซึ่งพบว่านักเรียนสามารถปฏิบัติตามทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าที่อยู่ในบอร์ดเกมสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้ สามารถปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้ได้

3.3.1.3 ชั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ นักเรียนอธิบายลักษณะนาฏยศัพท์และภาษาท่าแต่ละท่า แล้วฝึกฝนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าจนสามารถปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้ ซึ่งพบว่านักเรียน สามารถอธิบาย

ลักษณะนาฏยศัพท์และภาษาท่าแต่ละท่าได้ และสามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้อย่างสมบูรณ์ สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้

3.3.1.4 ขั้นการแสดงออก นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน และทำกิจกรรมทำนี่คืออะไร โดยครูเขียนประโยคสั้นๆ เช่น ฉันรักเธอ เป็นต้น เพื่อให้ให้นักเรียนคิดท่าแล้วปฏิบัติตามท่าทางเหล่านั้น จากนั้นให้เพื่อนกลุ่มอื่นทาย ซึ่งพบว่านักเรียนสามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้

3.3.1.5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนร่วมกันสรุปและทบทวนทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า จากนั้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด ซึ่งพบว่านักเรียน สามารถสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับเรื่องนาฏยศัพท์ และสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ครูดถามได้

3.3.2 ผลการทดสอบหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ดังตาราง 17

ตาราง 17 ผลการทดสอบหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม

นักเรียนคนที่	ผลการทดสอบ	
	คะแนนที่ได้ (เต็ม 20 คะแนน)	ร้อยละ
1	18	90
2	17	85
3	18	90
4	16	80
5	17	85
6	11	55
7	16	80
8	18	90
9	18	90
10	16	80
11	17	85
12	16	80
13	17	85

ตาราง 17 (ต่อ)

14	16	80
15	15	75
16	17	85
17	16	80
18	16	80
\bar{x}	16.39	81.94
S.D.	1.57	7.84

จากตาราง 17 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่
16.39 คิดเป็นร้อยละ 81.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.57

3.3.3 ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตาม
แนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-8 ดังตาราง 18



ตาราง 18 คะแนนความสามารถในปฏิบัติการที่ 3
 ปฏิบัติทักษะมาตรฐานศัพท์และภาษาที่ในวงจรกิจกรรมปฏิบัติการที่ 3

ขั้นตอนเรียนรู้	ระดับความสามารถในปฏิบัติการที่ 3 และภาษาท่า													รวม			
	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	ทำได้อีก(3)	คะแนน(3)	ร้อยละ(100)	หมายเหตุ
1	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	34.00	87.18	ดีมาก
2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	34.00	87.18	ดีมาก	
3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	34.00	87.18	ดีมาก	
4	1	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	32.00	82.05	ดีมาก	
5	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	34.00	87.18	ดีมาก	
6	1	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	32.00	82.05	ดีมาก	
7	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	34.00	87.18	ดีมาก	
8	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	34.00	87.18	ดีมาก	
9	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	35.00	89.74	ดีมาก	

ตาราง 18 (ต่อ)

10	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35.00	89.74	ดีมาก
11	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35.00	89.74	ดีมาก
12	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35.00	89.74	ดีมาก
13	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35.00	89.74	ดีมาก
14	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35.00	89.74	ดีมาก
15	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	34.00	87.18	ดีมาก
16	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35.00	89.74	ดีมาก
17	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	34.00	87.18	ดีมาก
18	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	34.00	87.18	ดีมาก
\bar{x}	2.28	2.00	3.00	2.00	1.89	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	3.00	3.00	3.00	34.17	87.61	ดีมาก
S.D.	0.65	0.00	0.00	0.00	0.31	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.90		2.30	

จากตาราง 18 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนรวมความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า อยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 34.17 คิดเป็นร้อยละ 87.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.90 เมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่าผ่านเกณฑ์

ตาราง 19 ผลการศึกษาพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน ที่เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

นักเรียน คนที่	พฤติกรรมบ่งชี้ใฝ่เรียนรู้						คะแนน เต็ม 18	ร้อยละ
	1. ตั้งใจ เรียน	2.ความ เพียร พยายาม ในการ เรียนรู้	3.สนใจ เข้าร่วม กิจกรรม การ เรียนรู้	4.การ แสวงหา ความรู้	5.บันทึก ความรู้ สรุปเป็น องค์ ความรู้	6.การสะท้อน ผล แลกเปลี่ยน เรียนรู้และ นำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน		
1	3	3	3	2	2	2	15	83.33
2	3	3	3	2	2	2	15	83.33
3	3	3	3	2	2	2	15	83.33
4	3	3	3	2	2	1	14	77.78
5	3	2	3	2	2	2	14	77.78
6	2	2	3	2	2	2	13	72.22
7	3	2	3	2	2	2	14	77.78
8	3	3	3	3	2	2	16	88.89
9	3	3	3	3	3	2	17	94.44
10	3	3	3	3	2	2	16	88.89
11	3	3	3	3	3	2	17	94.44
12	3	3	3	3	2	2	16	88.89
13	3	3	3	3	2	2	16	88.89
14	3	3	3	3	2	2	16	88.89
15	3	3	3	2	2	2	15	83.33
16	3	3	3	2	2	2	15	83.33
17	3	2	3	2	2	2	14	77.78
18	3	2	3	2	2	2	14	77.78
\bar{x}	3	2	3	2	2	2	15.11	83.95
S.D.	0.23	0.45	0.00	0.49	0.31	0.23	1.10	6.11

จากตาราง 19 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินใฝ่เรียนรู้ ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนบ่งชี้ว่า มีพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ อยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 15.11 คิดเป็นร้อยละ 83.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.10 เมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่าผ่านเกณฑ์

3.3.5 ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-8 ดังตาราง 20

ตาราง 20 ผลการศึกษาเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 3

นักเรียนคนที่	คะแนน	ร้อยละ	ผลการประเมิน
1	2.43	85.00	มาก
2	2.29	80.00	มาก
3	2.57	90.00	มาก
4	2.14	75.00	มาก
5	2.43	85.00	มาก
6	2.14	75.00	มาก
7	2.29	80.00	มาก
8	2.43	85.00	มาก
9	2.57	90.00	มาก
10	2.43	85.00	มาก
11	2.43	85.00	มาก
12	2.57	90.00	มาก
13	2.57	90.00	มาก
14	2.57	90.00	มาก
15	2.29	80.00	มาก
16	2.43	85.00	มาก
17	2.29	80.00	มาก
18	2.14	75.00	มาก

ตาราง 20 (ต่อ)

\bar{x}	2.39	83.61	มาก
S.D.	0.15	5.22	

จากตาราง 20 เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียนที่ บ่งบอกถึงเจตคติของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จากแบบประเมินเจตคติ ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีคะแนนบ่งชี้ว่า นักเรียนมีเจตคติ อยู่ในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.39 คิดเป็นร้อยละ 83.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.15

3.4 ขั้นการสะท้อนการปฏิบัติการ (Reflect) การสะท้อนผลการดำเนินการตามวงจร ปฏิบัติการที่ 3

ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติ ต่อการเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับ บอร์ดเกม วงจรปฏิบัติการที่ 3 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 2 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 2 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน ประกอบด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งมีขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการ กระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ได้ผลการ ดำเนินการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 ดังนี้

หลังสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า พบว่านักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ผลการ ประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ใฝ่เรียนรู้ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก และเจตคติต่อการ เรียนนาฏศิลป์ ผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความสนใจเข้า ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น มีความเพียรพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมายมากขึ้น

โดยรวมผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการพัฒนาทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และ ภาษาท่า พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียน ที่ได้เรียนรู้ด้วยการจัดการ เรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์นักเรียนจากคะแนนที่คิดเป็น ร้อยละที่ผ่านเกณฑ์ในแต่ละวงจรปฏิบัติการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 21

ตาราง 21 ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเรียนนาฏศิลป์ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 และ วงจรปฏิบัติการที่ 3

วงจร ปฏิบัติการ ที่	1	3	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน						หมายเหตุ
			ลดลง		คงที่		เพิ่มขึ้น		
			จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
จำนวน นักเรียน กลุ่มเป้าหมาย (คน)	ผลสัมฤทธิ์ ทางการ เรียน ก่อนเรียน เฉลี่ยร้อยละ	ผลสัมฤทธิ์ ทางการ เรียน หลังเรียน เฉลี่ยร้อยละ							
18	49.72	81.94	0	0	1	5.56	17	94.44	

จากตาราง 21 พบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเรียนนาฏศิลป์ คงที่จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.56 และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเรียนนาฏศิลป์ เพิ่มขึ้น จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 94.44 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ผลการพัฒนาความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยการใช้อำนาจจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ให้ผ่านเกณฑ์ในระดับดีขึ้นไป ซึ่งจากการพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์นักเรียนจากคะแนนที่ผ่านเกณฑ์ในแต่ละวงจรปฏิบัติการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 22

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 22 ผลการพัฒนาความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า หลังจากได้รับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร

วงจรปฏิบัติการที่	คะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าเฉลี่ยร้อยละ	ไม่ผ่านเกณฑ์		ผ่านเกณฑ์		หมายเหตุ
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
1	44.04	3	16.67	15	83.33	
2	58.47	0	0	18	100	
3	87.61	0	0	18	100	

จากตาราง 22 พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ไม่ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 นักเรียนที่มีคะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนที่มีคะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 นักเรียนที่มีคะแนนความสามารถในปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ โดยการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ให้ผ่านเกณฑ์ในระดับดีขึ้นไป ซึ่งจากการประเมินใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์นักเรียนจากคะแนนที่ผ่านเกณฑ์ในแต่ละวงจรปฏิบัติการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 23

ตาราง 23 ผลการประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร

วงจรปฏิบัติการที่	คะแนนการสังเกตพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้เฉลี่ยร้อยละ	ไม่ผ่านเกณฑ์		ผ่านเกณฑ์		หมายเหตุ
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
1	45.68	0	0	18	100	
2	69.44	0	0	18	100	
3	83.91	0	0	18	100	

จากตาราง 23 พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผลการประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผลการประเมินใฝ่เรียนรู้ ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผลการประเมินใฝ่เรียนรู้ ผ่านเกณฑ์ มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินเจตคติ โดยการใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งจากการประเมินใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์นักเรียนจากคะแนนในแต่ละวงจรปฏิบัติการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 24



ตาราง 24 ผลการประเมินเจตคติ หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการทั้ง 3 วงจร

วงจร ปฏิบัติการที่	คะแนนการ สังเกต พฤติกรรม ของนักเรียน ที่บ่งบอกถึง เจตคติ เฉลี่ยร้อยละ	ระดับน้อย		ระดับปานกลาง		ระดับมาก		หมายเหตุ
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	
1	51.30	0	0	18	100	0	0	
2	62.04	0	0	15	83.33	3	16.67	
3	83.61	0	0	0	0	18	100	

จากตาราง 24 พบว่าในวงจรปฏิบัติการที่ 1 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผลการประเมินเจตคติระดับปานกลาง มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผลการประเมินเจตคติระดับปานกลาง มีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนที่มีคะแนนผลการประเมินเจตคติระดับมาก มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนผลการประเมินเจตคติระดับมาก มีจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

พหุ ประถมศึกษา

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อมทะมวงสามัคคี อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม
2. เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมด้านใฝ่เรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
4. เพื่อศึกษาเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม

2. สรุปผล

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.94 คิดเป็นร้อยละ 49.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.43 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 16.39 คิดเป็นร้อยละ 81.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.57 เมื่อนำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า สูงขึ้นร้อยละ 32.22

2. ความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า การปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 19.83 คิดเป็น ร้อยละ 44.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า การปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 24.56 คิดเป็นร้อยละ 58.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า การปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 34.17 คิดเป็น ร้อยละ 87.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.90

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 8.22 คิดเป็นร้อยละ 45.68 อยู่ในระดับดี พบว่าผ่านเกณฑ์ ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 12.50 คิดเป็นร้อยละ 69.44 อยู่ในระดับดีมาก พบว่าผ่านเกณฑ์ และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 15.11 คิดเป็นร้อยละ 83.95 อยู่ในระดับดีมาก พบว่าผ่านเกณฑ์

4. เจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.5 คิดเป็นร้อยละ 51.30 อยู่ในระดับปานกลาง ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.86 คิดเป็นร้อยละ 62.04 อยู่ในระดับปานกลาง และในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.39 คิดเป็นร้อยละ 83.61 อยู่ในระดับมาก

3. อภิปรายผล

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประเด็นที่นำมาอภิปราย ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ก่อนการจัดการเรียนรู้โดยการใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สารระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.94 คิดเป็นร้อยละ 49.72 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.43 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในวงจรปฏิบัติการที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 16.39 คิดเป็นร้อยละ 81.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.57 เมื่อนำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้เปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าสูงขึ้นร้อยละ 32.22 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณดี ธาณิรัตน์ (2560) ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การร่ำมนโนราห์ โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม เรื่อง การร่ำมนโนราห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.00 ± 1.29 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.23 ± 0.90

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมมีความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า คิดเป็นร้อยละ 87.61 อยู่ในระดับดีมาก ดังวงจรปฏิบัติการที่ 1 นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า คิดเป็นร้อยละ 44.07 วงจรปฏิบัติการที่ 2 นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า คิดเป็นร้อยละ 58.47 วงจรปฏิบัติการที่ 3 นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า คิดเป็นร้อยละ 87.61 เมื่อพิจารณาความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ที่เน้นทักษะการปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นการเลียนแบบ ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ (Precision) ที่ 4 ขั้นการแสดงออก (Articulation) ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ (Naturalization) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของแฮร์โรว์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญ ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์โดยเน้นกระบวนการปฏิบัติ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการปฏิบัติจริง จัดว่าเป็นการเรียนรู้ที่เป็นองค์รวม ผู้เรียนได้ความรู้ความเข้าใจ ได้ปฏิบัติจริงและกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยศวัฒน์ เชื้อจันอัด (2558) ซึ่งกล่าวว่าการจัดกิจกรรมตามการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้อัตนวิสัยปฏิบัติมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นระบบตามขั้นตอน ซึ่งในแต่ละขั้นตอนก็มีกิจกรรมที่น่าสนใจ มีความแปลกใหม่จากที่เคยเรียนมา ผู้เรียนจะมีความสุขเพราะได้ฝึกปฏิบัติและได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและเรียนรู้ด้วยตนเองปรับปรุงและประยุกต์ใช้ นำเอาความรู้ที่ได้เรียนมาใช้จริงตามสถานการณ์ที่กำหนดช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและปฏิบัติได้มากยิ่งขึ้น

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม มีพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 15.11 คิดเป็นร้อยละ 83.95 อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก พบว่าผ่านเกณฑ์ ดังวงจรปฏิบัติการที่ 1 พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 8.22

คิดเป็นร้อยละ 45.68 อยู่ในระดับคุณภาพดี พบว่าผ่านเกณฑ์ วงจรปฏิบัติการที่ 2 พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 12.50 คิดเป็นร้อยละ 69.44 อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก พบว่าผ่านเกณฑ์ วงจรปฏิบัติการที่ 3 พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 15.11 คิดเป็นร้อยละ 83.95 อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก พบว่าผ่านเกณฑ์ เมื่อพิจารณาพฤติกรรมบ่งชี้ใฝ่เรียนรู้ทั้ง 6 ด้าน พบว่า อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนเป็นเนื้อหาที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติ ดังนั้นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ จึงทำให้ได้รับความรู้อย่างเป็นขั้นตอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแอร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ได้ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนกล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น ปฏิบัติกิจกรรมอย่างมีความสุข และได้มุ่งมั่นต่อการทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ ยุพิน โกลนทา และคณะ (2544) กล่าวว่า นักเรียนที่แสดงออกถึงความกระตือรือร้น สนใจแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ มาเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมเป็นผู้มีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของปิลันญา วงศ์บุญ (2550) ซึ่งได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า นักเรียนที่แสดงพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้นั้นจะมีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ด้านคิดริเริ่ม ความอยากรู้อยากเห็น ความมีเหตุผล ความเพียรพยายามความตั้งใจอย่างมสิดิ และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และทิพวรรณ คำยนต์ (2551) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พัฒนาความสนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความสนใจใฝ่รู้ของนักเรียนนั้น เมื่อนักเรียนมีการพัฒนาเจตคติที่ดี จะส่งผลให้นักเรียนกล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น ทำกิจกรรม ด้วยความสนุกสนาน และมีความสุข และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนให้ปฏิบัติกิจกรรมเพิ่มเติม เช่น การบันทึกกรรมการอ่าน นักเรียนมีพฤติกรรมแสดงถึงเป็นผู้มีความสนใจใฝ่เรียนรู้อีกสูงขึ้น

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแอร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม มีเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.39 คิดเป็นร้อยละ 83.61 อยู่ในระดับมาก ดังวงจรปฏิบัติการที่ 1 มีเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.5 คิดเป็นร้อยละ 51.30 อยู่ในระดับปานกลาง วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีเจตคติต่อวิชาการเรียนนาฏศิลป์ คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.86 คิดเป็นร้อยละ 62.04 อยู่ในระดับปานกลาง วงจรปฏิบัติการที่ 3 มีเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 2.39 คิดเป็นร้อยละ 83.61 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนเป็นเนื้อหาที่เน้นการปฏิบัติ โดยมีการนำบอร์ดเกมเข้ามาจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ และอยากรู้อยากเห็น เรียนรู้ผ่านการเล่นไม่เกิดความเบื่อหน่าย ทำให้มีเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับอัญชลี คงชุมชื่น(2563) ได้ทำวิจัย

เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) พบว่า เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และ $(X = 4.67)$ จึงแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ที่ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีมาก ต่อการเรียนรายวิชาภาษาไทย เพราะนักเรียนชอบกิจกรรมที่ครูจัดให้ในห้องเรียน นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน และได้แสดงออก เช่น การออกความคิดเห็น การรายงานหน้าชั้นเรียน นักเรียนจึงมีเจตคติที่ดีมากต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พวงพะยอม ปักอินทรีย์ (2555) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยเรื่องคำที่มีตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA และแบบ BBL ผลการวิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยผลการคิดวิเคราะห์หลังเรียนไม่แตกต่างกัน แต่มีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยแตกต่างกันโดยนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบ BBL มีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยมากกว่าการเรียนรู้แบบ CIPPA

จากผลการวิจัย สรุปได้ว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหัวอ้อมหวมวงสามัคคี อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมที่เน้นการปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอนประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นเลียนแบบ ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ ขั้นที่ 4 ขั้นการแสดงออก ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ และมีการนำบอร์ดเกมเข้ามาให้ผู้เรียนเล่นในขั้นที่ 2 เพื่อเพิ่มความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าให้นักเรียนได้ฝึกฝนลงมือปฏิบัติ ส่งผลให้ความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า อยู่ในระดับดีมาก การนำบอร์ดเกมเข้ามาให้นักเรียนเล่นในขั้นที่ 2 เป็นการกระตุ้นความสนใจในการอยากรู้ อยากเห็นของนักเรียนส่งผลให้พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความสุขและเกิดความสุขในการเรียนส่งผลให้เจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียนอยู่ในระดับมาก

4. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

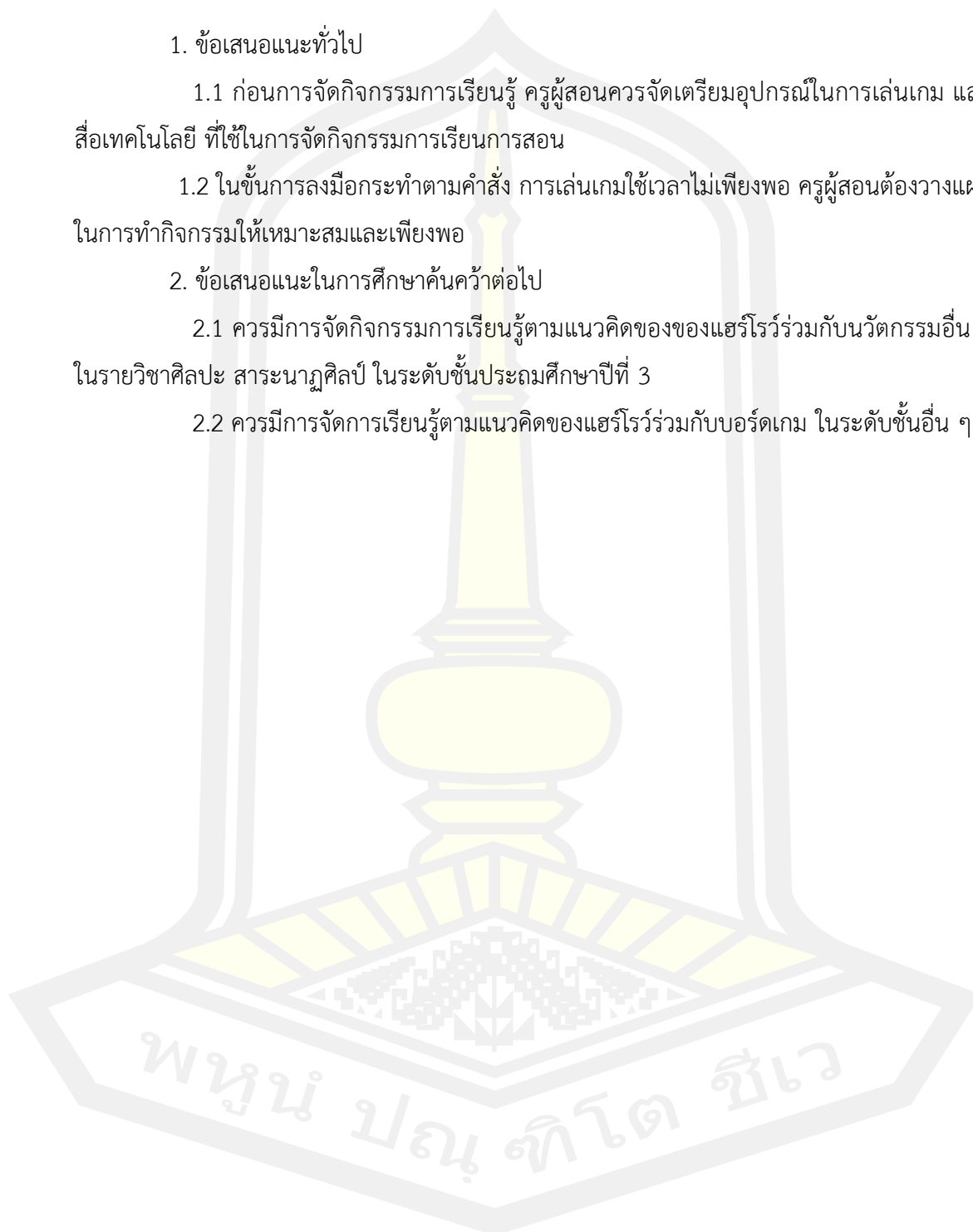
1.1 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรจัดเตรียมอุปกรณ์ในการเล่น และสื่อเทคโนโลยี ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.2 ในขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง การเล่นเกมใช้เวลาไม่เพียงพอ ครูผู้สอนต้องวางแผนในการทำกิจกรรมให้เหมาะสมและเพียงพอ

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของของแฮร์โรว์ร่วมกับนวัตกรรมอื่น ๆ ในรายวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 ควรมีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ในระดับชั้นอื่น ๆ



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนกภรณ์ เวียงคำ. (2559). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ เรื่อง เรือมกะลาสาธยาย
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์)สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. (2528). จิตวิทยาการศึกษาฉบับปรับปรุงใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ :
ห้างหุ้นส่วนจำกัด สีเดชา
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
ฉันท ชาติทอง. (2553). การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น
พื้นฐานพุทธศักราช 2551. พิมพ์ครั้งที่ 2 นครปฐม : เพชรเกษมการพิมพ์
- จินตนา สายทองคำ. (2558). **นาฏศิลป์ไทย รำ ระเบียบ ละคร โขน.** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : เจปริน
ชนินทร์ พุ่มศิริ. (2546). **คู่มือสาระศิลปะ.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537) **วิธีการและสื่อการฝึกอบรมแบบการพัฒนาโครงการจากกรณีงาน.**
ประมวลสาระชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อการฝึกอบรม. หน่วยที่ 9 นนทบุรี :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เดือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้หลักการใช้สมองเป็นฐาน
ตามหลักการของอิริก เจนเซน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต.
ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทิพวรรณ คำยนต์. (2551). การพัฒนาความสนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค์ของนักเรียน **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่**
ที่ 4 โรงเรียนโนนก่อวิทยาคม อำเภอโนนคูณ จังหวัดศรีสะเกษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาศรีสะเกษ เขต1 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์. มหาวิทยาลัยราช
ภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- ทิสนา เขมมณี และ คณะ. (2544). **วิทยาการด้านการคิด.** กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพ
วิชาการ.
- _____. (2545). **ศาสตร์การสอน.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- _____. (2549). **วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- นวล นาทองพูน.(2561). การส่งเสริมทักษะปฏิบัติโดยใช้ทฤษฎีของแอร์โรว์ร่วมกับเครือข่ายการ
เรียนรู้ทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี. ปริญญาโท. วิทยานิพนธ์.

- ครุศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นงลักษณ์ ศรีเพ็ญ. (2542). **นาฏศิลป์ไทย**. สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลัยการ
ในพระบรมราชูปถัมภ์
- บ้งอร อนุเมธางกุล. (2542). **พฤติกรรมการสอนนาฏศิลป์**. สงขลา : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏราชนครศรีรินทร์
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2558ก). **การวัดและประเมินผลการศึกษา**. มหาสารคาม :
ตักสิลาการ พิมพ์.
- _____. (2558ข). **การวัดและประเมินผลการศึกษา**. มหาสารคาม : ตักสิลาการ พิมพ์.
- _____. (2553). **การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 3)**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2551). **วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 4)**. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- ประสพ อิศรปริดา. (2549) **สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา**. ขอนแก่น : คลังนานาวิทยา.
- ปราณี รามสูต. (2527) **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครู
ธนบุรี.
- ปิลันญา วงศ์บุญ. (2550). การศึกษาคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3
โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์. สานิพนธ์ กศ.ม (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2534). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- เฟียน ไชยศร. (2529). **เครื่องมือวัดและประเมินผลการศึกษา**. เชียงใหม่ : ภาควิชาประเมิน
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2545). **หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
แฮสส์ ออฟเคอร์มิสท์.
- พิมพ์ชนก เนื่องทะเล. (2563). **การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความและพฤติกรรม
ใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SQ4R**.
วิทยานิพนธ์. การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พจณิชา จันทร์ศิริ. (2552). **ทักษะต่อการเรียนดนตรีไทยและนาฏศิลป์ไทยของนักศึกษาสาขาวิชา
ดุริยางค์ไทยและนาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ธัญบุรี**. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)
- มาลินี จุฑารพ. (2537). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : อักษรพิพัฒน์
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพฯ :
นานมีบุ๊คพับลิเคชันส์
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). **การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: เอ พี กราฟฟิค ดีไซน์.

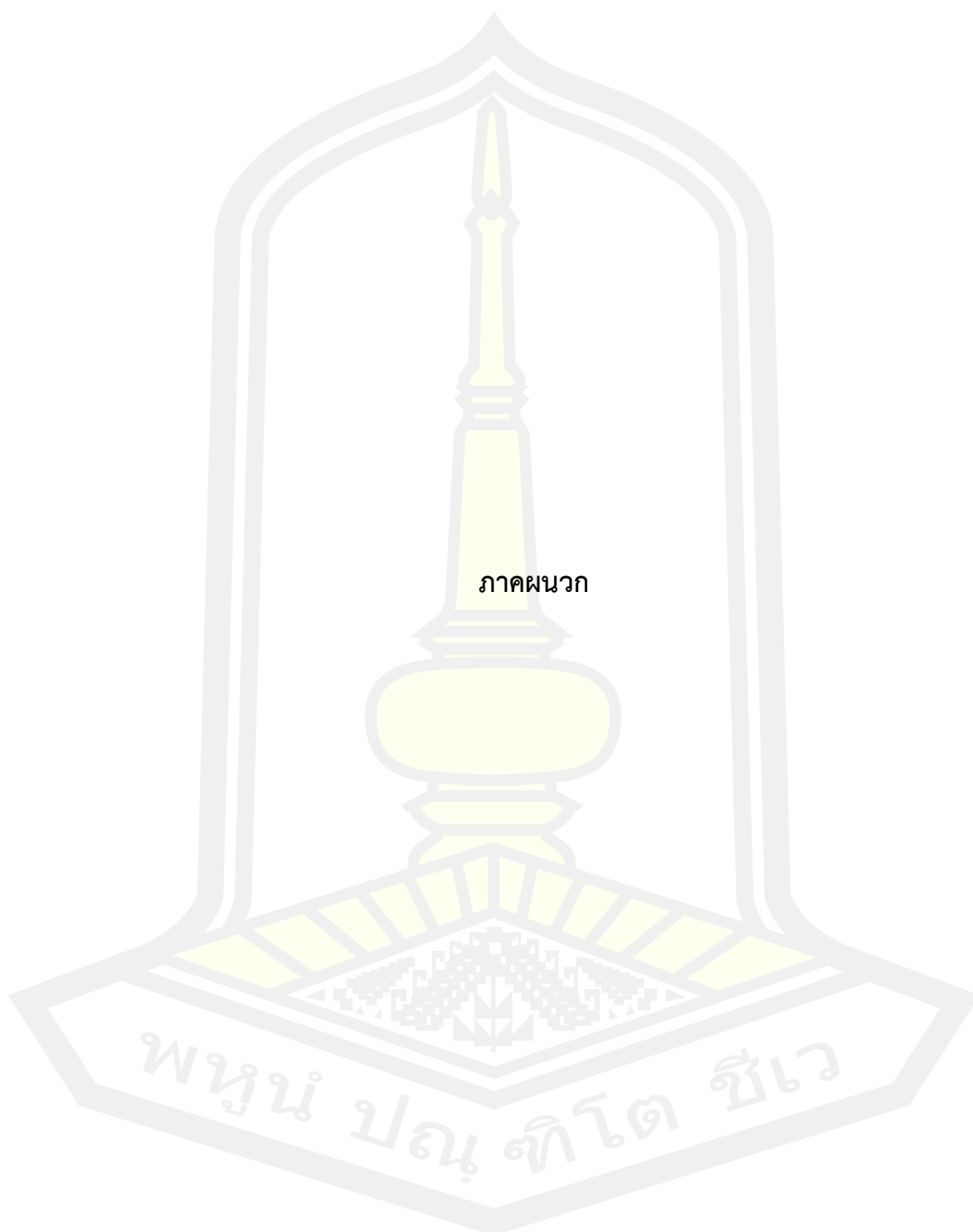
- เรณู โกศินานนท์.(2544). **นาฏยศัพท์ ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- ลักขณา บุตรพรม. (2557). **การใช้ชุดการเรียนรู้โดยการผสมผสานทักษะปฏิบัติเดวีส์ และการเรียนรู้ แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง)
- วนิดา ดีแป้น. (2553). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย โดยการวิเคราะห์หุระดับ**. มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- วรรณดี ชานีรัตน์. (2560). **การพัฒนาชุดกิจกรรม เรื่อง การรำมโนราห์ โดยใช้รูปแบบการเรียน การสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์**. วิทยานิพนธ์. ครุศาสตร์มหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานี.
- ส. วาสนา ประวาลพุกษ์. (2535). **การวัดผลการเรียนภาคปฏิบัติ**. เอกสารประกอบการเรียน การวัดผลการปฏิบัติขั้นสูง. ภาคพื้นฐานการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ
- สมาพร มีเนตรทิพย์. (2547). **การพัฒนาชุดการสอน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สวัสดี ประทุมราช. (2524). **การสร้างแบบประเมินผลการปฏิบัติงาน**. ในวารสารการวัดผลการศึกษา สุตาลักษณ์ เข้มพรมมา. (2548). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนกลุ่มบูรพา สังกัดกรุงเทพมหานคร**. มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- สุภารัตน์ ท้าวบุญชู. (2546). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความฉลาดทางอารมณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษาโดยการสอนแบบไตรสิกขาและ การสอนโดยใช้ ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 4 MAT**. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต. (การมัธยมศึกษา) . กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร
- สุมิตร เทพวงษ์. (2541). **นาฏศิลป์ไทย**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุมิตร เทพวงษ์. (2548). **นาฏศิลป์สำหรับครูประถมศึกษา-อุดมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอ เดียนสโตร์
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). **21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2544). **คู่มือการวิจัยในชั้นเรียนสำหรับโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพฯ : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐาน การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

- _____. (2553). **การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 13. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2546). **การพัฒนาครูโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน**. กรุงเทพมหานคร : (อัสสำเนา).
- _____. (2543). **รายงานการวิจัยและพัฒนาระบบการประเมินผลภายในของสถานศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี, กรุงเทพฯ : วิ.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- _____. (2546). **การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน**. กรุงเทพฯ: อักษรไทย.
- สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา. (2545). **แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- สมนึก ปฏิพานนท์. (2542). **ผลการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนวิชาสังคมศึกษา และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (สำเนา)
- สมบัติ บุญประคม. (2545). **ครูกับการวิจัยในชั้นเรียนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) ทางเลือกใหม่ที่น่าสนใจ**. วารสารวิชาการ.
- สมศักดิ์ สีนธระเวชญ์. (2530). **การประเมินผลการเรียน**. สำนักงานทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- อมรรัตน์ บัวพัฒน์. (2559). **การพัฒนาชุดฝึกทักษะนาฏยศัพท์ วิชานาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์. ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- อรัญญา สุธาสิโนบล. 2545. **การสอนแบบบูรณาการ**. วารสารวิชาการ.
- อัญชลี คงชุ่มชื่น. (2563). **การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)**. วิทยานิพนธ์. การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อาภรณ์และจาดูรงค์ มนตรีศาสตร์. (2525). **นาฏศิลป์เพื่อการศึกษาเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา
- อุทุมพร จามรมาน. (2529). **การตรวจสอบภาคปฏิบัติ**. วารสารการวิจัยทางการศึกษา 3 กรกฎาคม-กันยายน 2529)
- องอาจ นัยพัฒน์. (2548). **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- อมรา กล้าเจริญ. (2531). **สุนทรียนาฏศิลป์ไทย**. กรุงเทพฯ : โอ.เอส พรินต์ติ้งเฮาส์
- Brawlay, Oletha Daniels. (1975). **A Study to Evaluate the Effects of Using Multimedia Instructional Modules to Teach Time - Telling to Retarded Learners**. n.d.
- Burdon, E. (2001). **Trust in secondary public schools : A collective case study identifying how principals engage in trust development**. Ph.D. Dissertation. Department of Education Leadership, University of Gonzaga, Washington.
- Burrill, R.R.(2016). **The Effects of Teaching/Learning Environments on the Creative Process of Learning Evidenced through a Movement Analysis Tool : The Katzenberg Movement Profile**. Dissertation Abstracts International. 62(4) : 293-A ; December.
- De Cecco, J.P. (1968). **The Psychology of Learning and Instruction : Educational Psychology**. New Jersey : Prentice Hall.
- Delo, Dirk Andrew. (1997). **Using Multimedia Technology to Integrate the Teaching of High School Mathematics**. Doctoral Dissertation, University of Columbia.
- Esperanza Linares Linares. (2018). **BOARD AND TABLE GAMES: A FUN WAY TO LEARN ENGLISH Enhancing Speaking through Board and Table Games in an EFL Classroom**. Universidad Externado de Colombia School of Education.
- Eysenck, J., Arnold, W., & Meili, R. (1972). **Encyclopedia of psychology**. London: Search Press.
- Garrison, K.C.& Magoon, R.(1972). **Educational psychology**. Ohio: Charles E. Morrill Publishing century-crofts.
- Good, C. V. (1973). **Dictionary of education (3rd ed.)**. New York: McGraw-Hill.
- Koivo, Anne Pihlak. 1983. **The Relationship of Study Habits and Attitudes Based on Differences in Sex, Grade and Academic Achievement**. Dissertation Abstracts International. 43(February 1983), 2624 – A.
- Markovits, Zvia and Sowder, Judith. "A Developmental Study of Children's Ability to Abstracts Spelling Patterns, **Resources in Education**. (September, 1999) : 4 - 29.
- Maulana, R. A. (2019). **The use of board game for improving students' English Speaking ability**. The state institute for Islamic studies of Bengkulu.

- Nabors, D.G. (2015). A Comparative Study of Academic Achievement and Problem-Solving Abilities of Black Pupils at the Intermediate Level on Computer - Supported Instruction and Self-contained Instructional Programs, Dissertation Abstracts International. 36(2) : 3241-A ; December.
- Thornburg, Hershall D. (1975, January). **Attitudinal Determinants in Holding Drop Out in school**. The Journal of Educational Research. (68): 181-185.





ภาคผนวก

พหุมนุ ปณุ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ก
แผนการจัดการเรียนรู้

พหุ ประจักษ์ วิทยา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

โรงเรียนบ้านหัวอ้อมทะมวงสามัคคี	ภาคเรียนที่ 1	ปีการศึกษา 2565
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	สาระที่ 3 นาฏศิลป์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7	เรื่อง ภาษาท่า	จำนวน 4 ชั่วโมง
เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์		เวลาเรียน 1 ชั่วโมง
ครูพี่เลี้ยง นางสาวอรสา พงษ์สะเดา	นิสิตฝึกประสบการณ์ฯ นางสาวนิตา ตระกูลศรี	
วัน.....ที่.....เดือน..... พ.ศ. 2565 เวลา.....น.		

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

- ศ 3.1 ป.3/2 แสดงท่าทางประกอบเพลงตามรูปแบบนาฏศิลป์
 ศ 3.1 ป.3/4 มีส่วนร่วมในการแสดงที่เหมาะสมกับวัย

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์
 การฝึกภาษาท่า

สาระสำคัญ

ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ เป็นการนำท่าทางต่าง ๆ และสีหน้าที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มาปฏิบัติเป็นท่าทางนาฏศิลป์ไทยที่สื่อความหมายแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก ให้สอดคล้องกับจังหวะ เพลง และการขับร้อง

สาระการเรียนรู้

- ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์

สมรรถนะของผู้เรียน

ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัด 1. ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนคติของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้

1. พูดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่ อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดให้
2. พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้
3. เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่กำหนดได้
4. เขียนถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดู จากที่กำหนดให้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัด 1 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

พฤติกรรมบ่งชี้

1. ตั้งใจเรียน
2. เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้
3. สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ

ตัวชี้วัด 2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

พฤติกรรมบ่งชี้

1. ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม
2. บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบจากสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้
3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบายภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ได้ (K)
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ได้ (P)
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและเห็นคุณค่าการนำภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ประยุกต์ใช้ (A)

กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบว่าคุณครูจะมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบายภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ได้ นักเรียนจะต้องสามารถปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ได้ และนักเรียนตระหนัก และเห็นคุณค่าการนำภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ไปประยุกต์ใช้

2. ครูใช้คำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนดังนี้

- 1) ถ้าครูให้ขมนักเรียนจะแสดงสีหน้าอย่างไร
- 2) นักเรียนจะแสดงท่าทางอย่างไร
- 3) จากสีหน้าและท่าทางของนักเรียน นักเรียนกำลังมีความรู้สึกอย่างไร

3. ครูเสนอวิดีโอ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ประกอบเพลง ตามองตาให้นักเรียน ป.3 ชม

https://www.tiktok.com/@jewinwaris/video/7035074193507011867?_r=1&_t=8Wej9e1qagL&is_from_webapp=v1&item_id=7035074193507011867

4. ครูถามนักเรียนว่า จากเพลงมีท่าทางใดบ้างที่เป็นท่าที่แสดงออกทางอารมณ์
5. มีอารมณ์ใดอีกบ้าง

ขั้นที่ 1 ขั้นการเล่นแบบ ครูสาธิตภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ให้นักเรียนดู ดังนี้

1) ปฏิบัติท่าดีใจ เป็นการใช้มือซ้ายกรีดจีบ หักข้อมือให้ปลายนิ้วชี้และหัวแม่มือหันเข้าหาใบหน้าให้อยู่ตรงกับปาก

2) ปฏิบัติท่าโศกเศร้า เป็นการใช้มือซ้ายแตะที่หน้าผาก มือขวาจีบหงายที่ชายพก ตัวพระมือขวาเท้าสะเอว ก้มหน้าเล็กน้อย พร้อมสะอึกตัวขึ้นเหมือนกำลังสะอื้น แล้วจึงใช้นิ้วชี้ซ้ายแตะที่นัยน์ตาทั้งสองข้าง เหมือนกำลังเช็ดน้ำตา

3) ปฏิบัติทำรัก เป็นการทำมือทั้งสองตั้งวางไขว้กันระดับอก แล้วหมุนข้อมือทาบลงที่ฐานไหล่

4) ปฏิบัติทำโกรธ เป็นการใช้ฝ่ามือข้างใดข้างหนึ่งถูที่ก้านคอใต้ใบหูไปมา แล้วกระซากลง ถ้ากระซากลเบา ๆ ก็เพียงเคืองใจ แต่ถ้ากระซากลแรงๆพร้อมทั้งกระดืบเท้าลงกับพื้นแสดงว่าโกรธจัด

5) ปฏิบัติทำอาย เป็นการใช้ฝ่ามือแตะข้างแก้มใกล้ขากรไร กร้าวเท้าข้างที่มือแตะแก้มไขว้ไปอีกด้าน ตรงข้าม(ก้าวหลบคนที่เราอาย) ส่วนใหญ่เป็นท่าของตัวนาง

ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน เล่นเกมเศรษฐีภาษาท่า ที่ใช้แสดงอารมณ์ โดยปฏิบัติตามกติกาที่ครูตั้งไว้

ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ นักเรียนอธิบายลักษณะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์แต่ละท่า แล้วฝึกฝนภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์จนสามารถปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ โดยครูคอยให้คำแนะนำในการปฏิบัติที่ถูกต้อง

ขั้นที่ 4 ขั้นการแสดงออก นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน และทำกิจกรรมทำนี่คืออะไร โดยครูเขียนประโยคสั้นๆ เช่น ฉันรักเธอ เป็นต้น เพื่อให้ นักเรียนคิดท่าแล้วปฏิบัติตามท่าทางเหล่านั้น จากนั้นให้เพื่อนกลุ่มอื่นทาย

ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ นักเรียนร่วมกันสรุปและทบทวนภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ จากนั้นให้นักเรียนทำใบงานเรื่องภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์

สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

- โปรแกรม Microsoft PowerPoint เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์
- เกมเศรษฐีภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์
- แบบฝึกหัด เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์

การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน

ด้านกายภาพ ครูผู้สอนจัดสภาพชั้นเรียนก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ครูเตรียมสื่อการเรียนรู้ให้พร้อมก่อนการจัดการเรียนรู้ และครูผู้สอนจัดสภาพแวดล้อม โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แล้วให้นักเรียนนั่งรวมกลุ่มโดยเว้นระยะห่างระหว่างกลุ่ม

ด้านจิตภาพ ครูผู้สอนจัดเตรียมสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย เข้าใจง่าย และมีเนื้อหาที่เหมาะสม และครูมีบุคลิกภาพที่ดีที่ทักทายนักเรียนด้วยความเป็นมิตรเมื่อเข้ามาในห้องเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านสังคม จัดการเรียนรู้ในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่สงบปราศจากความกังวลใจมีแต่ความอบอุ่นใจและความเป็นกัลยาณมิตรทุกคนที่เกี่ยวข้อง นักเรียนที่อยู่ในห้องเรียนมีความแตกต่างหลากหลายครูอาจต้อง แก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครูผู้สอนใช้สื่อที่เป็นเทคโนโลยี คือ PowerPoint

การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

รายการวัดและประเมินผล	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบายภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ได้ (K)	ตรวจแบบฝึกหัด	แบบฝึกหัด	ผ่านเกณฑ์เมื่อได้ 2 คะแนนขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถสื่อสารและปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ได้ (P)	สังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์	แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์	ความสามารถในการปฏิบัติทักษะ ผ่านเกณฑ์ที่ระดับดี
3. นักเรียนใฝ่เรียนรู้ ตระหนักและเห็นคุณค่าและนำภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ได้ (A)	สังเกตพฤติกรรมด้าน ใฝ่เรียนรู้	แบบประเมินพฤติกรรมด้านใฝ่เรียนรู้	ระดับพฤติกรรมบ่งชี้ด้านใฝ่เรียนรู้ ผ่านเกณฑ์ที่ระดับดี

ลงชื่อ

(นางสาวธนิดา ตระกูลศรี)

นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูพี่เลี้ยง

(นางสาวอรสา พงษ์สะอาด)

ครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(สายตา คำสิงห์นอก)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวอ้อมวงสามัคคี

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

.....

ด้านทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด (P)

.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวธนิตา ตระกูลศรี)

นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

พหุบัณฑิต ชีวะ

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่า ตามแนวคิดของแฮร์ริวร่วมกับบอร์ดเกม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับ
ระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัติท่าดีใจ			
2	ปฏิบัติท่าโศกเศร้า			
3	ปฏิบัติท่ารัก			
4	ปฏิบัติท่าโกรธ			
5	ปฏิบัติท่าอาย			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 15 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติท่าดีใจ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่น ให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติท่าโศกเศร้า	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติทำรัก	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น
ปฏิบัติทำโกรธ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น
ปฏิบัติทำอาย	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	11 - 15	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	6 - 10	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 5	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 6 - 15 ผ่านเกณฑ์

ได้คะแนน 1 - 5 ไม่ผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนิตา ตระกูลศรี)

นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน			
	เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้			
	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ			
	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อ เทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก โรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบจากสิ่งที่เรียนรู้ สรุป เป็นองค์ความรู้			
	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน			

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก 3 คะแนน

มีคุณภาพปานกลาง 2 คะแนน

มีคุณภาพน้อย 1 คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

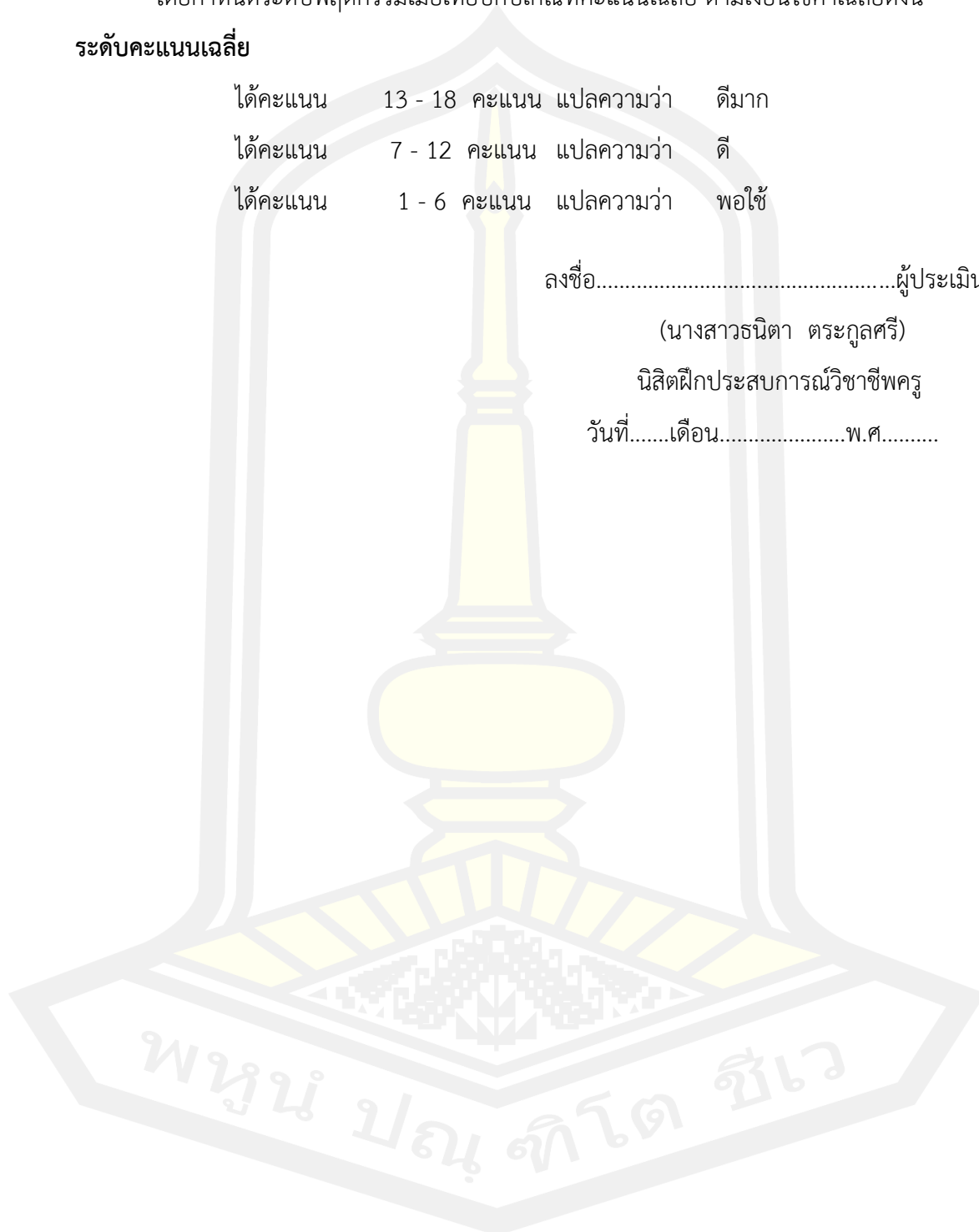
ได้คะแนน	13 - 18	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	7 - 12	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 6	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนิศา ตระกูลศรี)

นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



แบบฝึกหัดเรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์

คำชี้แจง : ให้นักเรียนนำตัวเลขที่อยู่หน้าข้อความมาเติมลงใต้ภาพให้ถูกต้อง



เป็นการใช้มือซ้ายกรีดจิบ หักข้อมือให้ปลายนิ้วชี้และหัวแม่มือหันเข้าหาใบหน้าให้อยู่ตรงกับปาก



เป็นการใช้มือซ้ายแตะที่หน้าผาก มือขวาจับหางที่ชายพก ตัวพระมือขวาทำสะเอว ก้มหน้าเล็กน้อย พร้อมสะคั่งตัวขึ้นเหมือนกำลังสะอื้น แล้วจึงใช้นิ้วชี้ซ้ายแตะที่นัยน์ตาทั้งสองข้าง เหมือนกำลังเช็ดน้ำตา



เป็นการทำมือทั้งสองตั้งวงไขว้กันระดับอก แล้วหมุนข้อมือทาบลงที่ฐานไหล่



เป็นการใช้ฝ่ามือข้างใดข้างหนึ่งลูที่ก้านคอใต้ใบหูไปมา แล้วกระชากลง ถ้ากระชากเบาๆ ก็เพียงเคืองใจ แต่ถ้ากระชากแรงๆ พร้อมทั้งกระดืบเท้าลงกับพื้นแสดงว่าโกรธจัด



เป็นการใช้ฝ่ามือแตะข้างแก้มใกล้ซากรรไกร ก้าวเท้าข้างที่มือแตะแก้มไขว้ไปอีกด้านตรงข้าม (ก้าวหลบคนที่เราอาย) ส่วนใหญ่เป็นท่าของตัวนาง

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	 <p>ท่านเรียกว่าทำอะไร</p>
---	---

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	แม่ชื่อของเล่นให้ ควรทำทำอะไร
---	----------------------------------

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	ที่แบ่งขนมให้น้องกิน ควร ทำทำอะไร
---	--------------------------------------

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	ทำรัก มือไขว่กันไว้ ที่ระดับใด
---	-----------------------------------

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	 <p>ท่านเรียกว่าทำอะไร</p>
---	---

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	แม่โอบกอดน้องอย่าง อ่อนโยน ควรทำทำอะไร
---	--

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	มือจับเข้าหาใบหน้าคือทำ อะไร
---	---------------------------------

 <p>บัตร ทำทดลอง</p>	ทำโกรธ มือตูไปมา บริเวณใด
---	------------------------------



 บัตร วัดดวง	ดวงไม่ดี หัก 1 คะแนน
---	-------------------------

 บัตร วัดดวง	ดวงกำลังรุ่ง รับ 3 คะแนน
---	-----------------------------

 บัตร วัดดวง	มากับดวง รับ 2 คะแนน
---	-------------------------

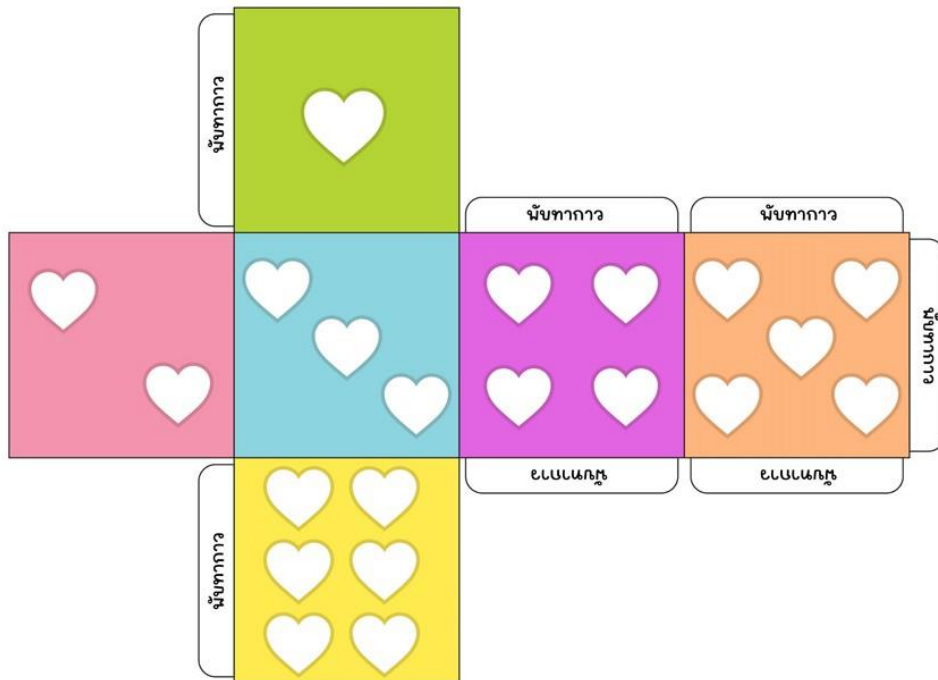
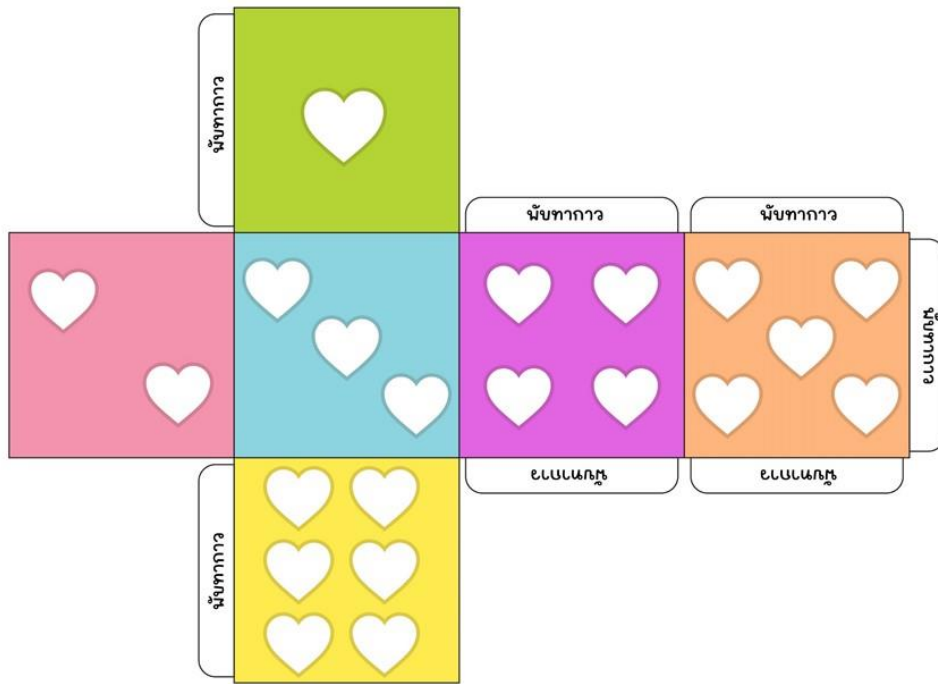
 บัตร วัดดวง	บุญมีแต่กำบัง อดรับคะแนน
---	-----------------------------

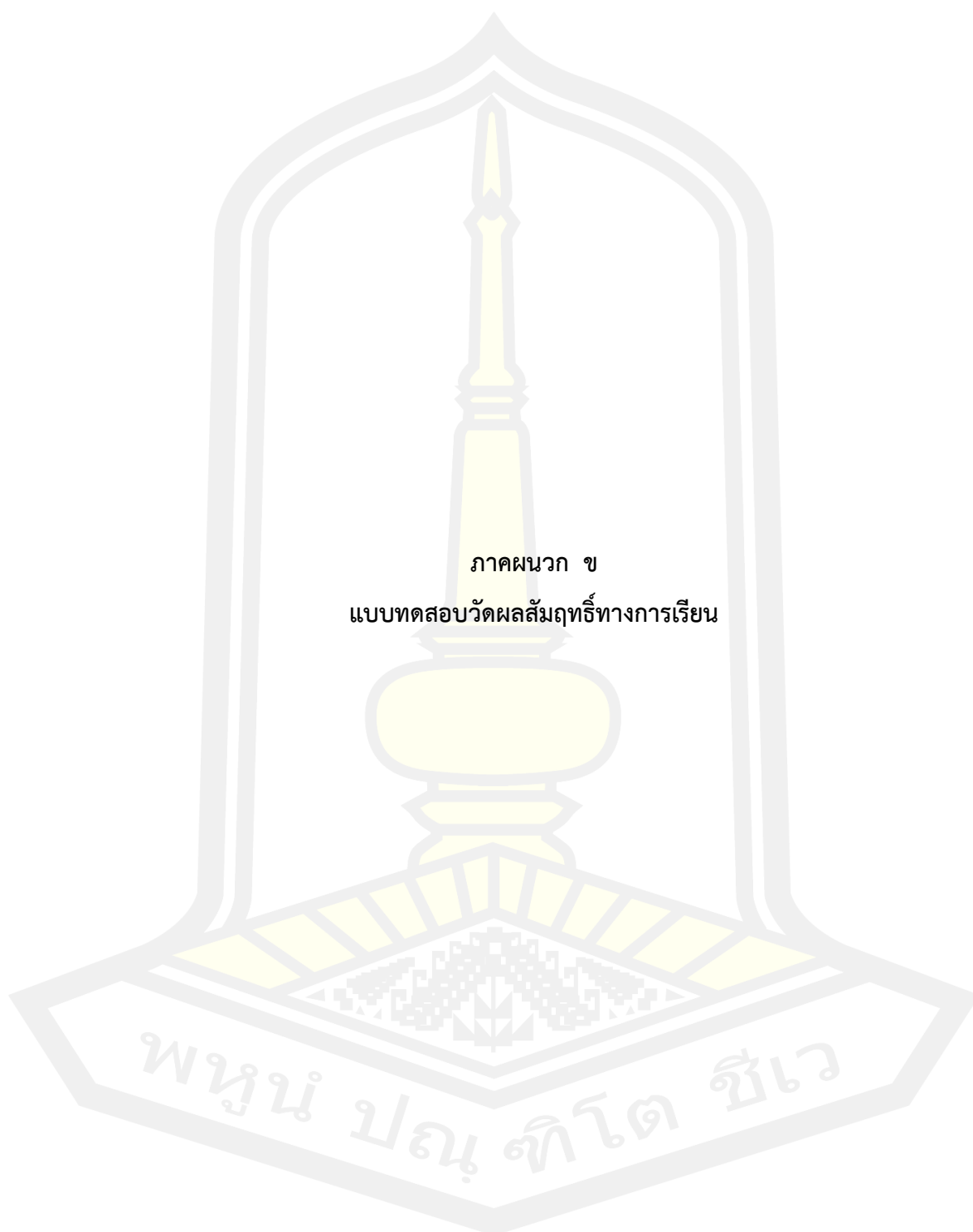
 บัตร วัดดวง	ดวงไม่รุ่ง หัก 1 คะแนน
---	---------------------------

 บัตร วัดดวง	โชคหลบหนี รับ 3 คะแนน
---	--------------------------

 บัตร วัดดวง	โชคช่วย รับ 1 คะแนน
---	------------------------

 บัตร วัดดวง	โชคดีแต่ไม่มีวาสนา อดได้คะแนน
---	----------------------------------





ภาคผนวก ข
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พหุ ประจักษ์ โศ ชีวะ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(ก่อนเรียน-หลังเรียน)

เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2565

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ รวม 30 คะแนน
2. ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ลงในช่อง ข้อที่ถูกต้องที่สุดลงในกระดาษคำตอบเพียงคำตอบเดียว

1. นาฏยศัพท์ หมายถึงข้อใด

- ก. คำที่ใช้เรียกชื่อท่ารำ
- ข. การรำที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์
- ค. ศัพท์ที่เกี่ยวกับการแสดงละคร

2. การตั้งวงกลาง ควรให้ปลายนิ้วอยู่ในระดับใด

- ก. ระดับศีรษะ
- ข. ระดับไหล่
- ค. ระดับเอว

3. การจับใช้นิ้วใดสัมผัสกัน

- ก. นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วก้อย
- ข. นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วกลาง
- ค. นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้

4. การจับปรกข้าง มีลักษณะอย่างไร

- ก. การคว่ำลำแขนหักข้อมือลงแล้วทำท่าจับ ให้ปลายนิ้วที่จับชี้ลงล่าง
- ข. การจับหงาย แล้วอแขนขึ้นเกือบตั้งฉาก หันจับเข้าหาหน้าหรือยกมือสูงขึ้นระดับหน้า

ค. การจับคล้ายจับปรกหน้าแต่ลำแขนอยู่ ด้านข้าง ยกมือสูงระดับศีรษะ

5. ข้อใดไม่ใช่นาฏยศัพท์ การใช้เท้า

ก. จับคว่ำ

ข. กระทบหลัง

ค. กระทบเสี้ยว

6. “การเหยอจมุมเท้าข้างใดข้างหนึ่งเพียงชนิดเดียว ใช้จมุมเท้ากระทบพื้น” เป็นนาฏยศัพท์ การใช้เท้า ในข้อใด

ก. รวมเท้า

ข. ประเท้า

ค. ซอยเท้า

7. จากภาพเป็นนาฏยศัพท์ การใช้เท้า ในข้อใด



ก. ประเท้า

ข. ยกหน้า

ค. กระทบเสี้ยว

8. ข้อใดไม่ใช่นาฏยศัพท์ส่วนลำตัว

ก. ตั้งวงบน

ข. กดเกลียวข้าง

ค. กดไหล่

9. “การกระทำเพื่อให้เอดดูอ่อน เป็นกิริยาที่กระทำ ต่อเนื่องจากการกดไหล่” หมายถึง นาฏยศัพท์

ในข้อใด

ก.เอียง

ข.ลักคอง

ค.กดเกลียวข้าง

10. ภาษาท่า หมายถึงข้อใด

ก. คำที่ใช้เรียกชื่อท่ารำ

ข. การพูดแสดงความรู้สึก

ค. การแสดงออกมาเป็นท่าทางแทนคำพูด

11. ข้อใดคือภาษาท่าทางนาฏศิลป์ไทยทั้งหมด

ก. ท่าม้า, ท่าตั้งวงล่าง

ข. ท่าโกรธ, ท่าโศกเศร้า

ค. ท่ารัก, ท่าจีบหยาย

12. ท่าปฏิเสธ ต้องปฏิบัติตามข้อใด

ก. การชี้มือที่ปาก

ข. ปาดมือพร้อมหักข้อมือ แล้วกรีดนิ้วจีบเข้ามาหา

ค. การตั้งวงส่นปลายนิ้วมือ โดยใช้มือซ้าย

13. ข้อใดเป็นภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออริยาบถ

ก. การนั่งพับเพียบไปทางขวา มือวางบนขา

ข. การตั้งวงส่นปลายนิ้วมือ โดยใช้มือซ้าย

ค. การประสานมือทาบฐานไหล่

14. จากภาพ เป็นการแสดงภาษาท่าแสดงกิริยาอาการหรืออริยาบถใด



- ก. ท่าเดิน
- ข. ท่ายืน
- ค. ท่ามอง

15. จากภาพ เป็นภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ใด



- ก. โศกเศร้า
- ข. โกรธ
- ค. รัก

16. “ใช้มือซ้ายจับคาง แล้ววาดมือมาใกล้ปาก” เป็นการแสดงภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ใด

- ก. โกรธ
- ข. ดีใจ
- ค. อาย

17. ข้อใด หมายถึงภาษาที่แสดงถึงความรัก

- ก. ประสานมือทาบฐานไหล่
- ข. ใช้ฝ่ามือปกป้องที่ปาก
- ค. ใช้มือซ้ายจับขวา แล้ววางมือมาใกล้ปาก

18. จากภาพ เป็นการแสดงท่าเลียนแบบสัตว์ชนิดใด



- ก. ม้า
- ข. นก
- ค. ปลา

19. “ท่าปลา” ปฏิบัติตามข้อใด



ก.



ข.

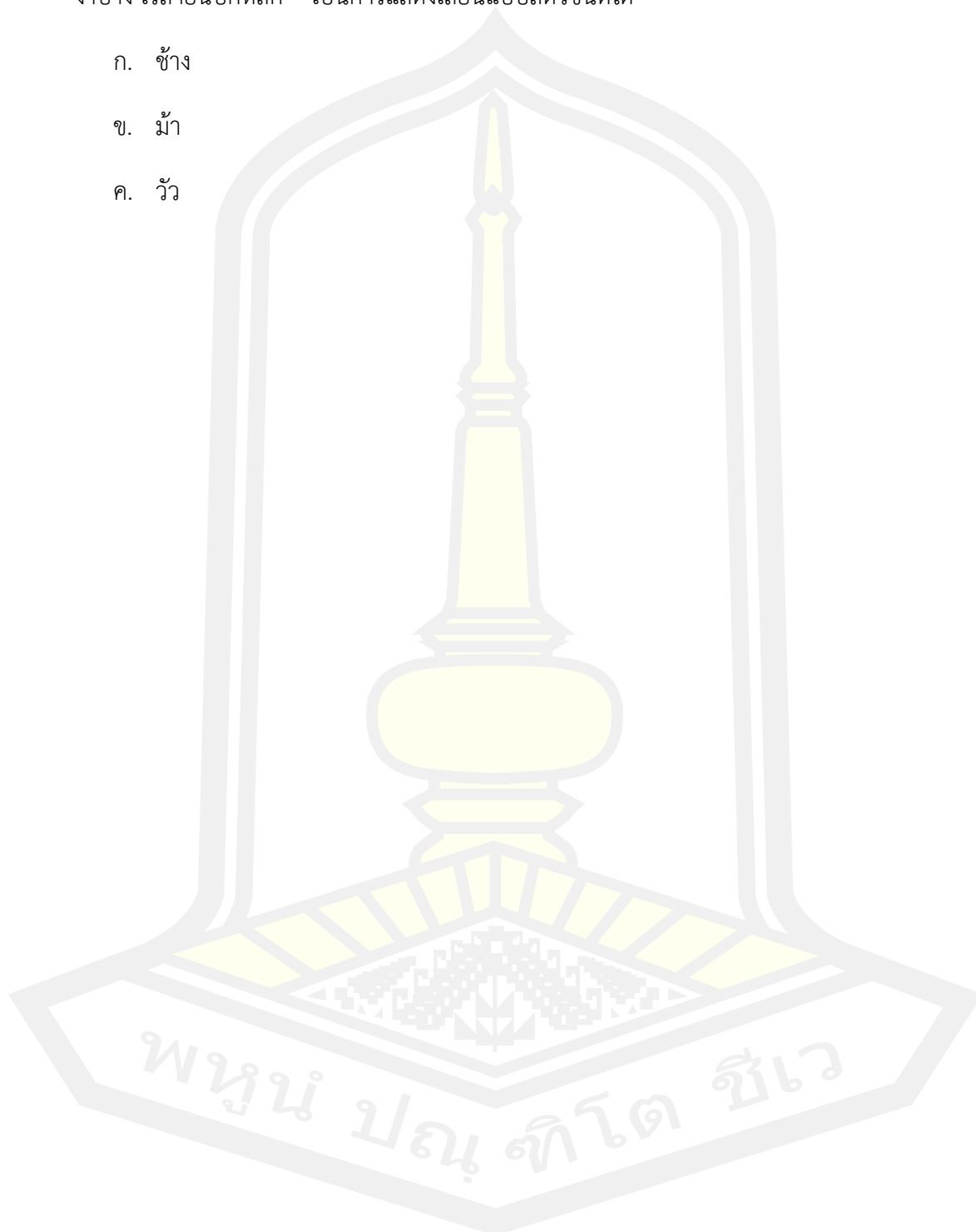


ค.

ปณฺฑิตโต ชีโว

20. “ แฝ่มือมือแบนๆเหยียดนิ้วตึง แขนตึงให้ฝ่ามือขนานกับพื้น ก้มตัวมากๆ สายหัวไปมา ก้มเงยเสยงบ้าง เวลายืนปีกหลัก “ เป็นการแสดงเลียนแบบสัตว์ชนิดใด

- ก. ช้าง
- ข. ม้า
- ค. วัว



เฉลย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(ก่อนเรียน-หลังเรียน)

เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2565

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ รวม 30 คะแนน
2. ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ลงในช่อง ข้อที่ถูกต้องที่สุดลงในกระดาษคำตอบเพียงคำตอบเดียว

1. นาฏยศัพท์ หมายถึงข้อใด

- ก. คำที่ใช้เรียกชื่อท่ารำ
- ข. การรำที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์
- ค. ศัพท์ที่เกี่ยวกับการแสดงละคร

2. การตั้งวงกลาง ควรให้ปลายนิ้วอยู่ในระดับใด

- ก. ระดับศีรษะ
- ข. ระดับไหล่
- ค. ระดับเอว

3. การจับใช้นิ้วใดสัมผัสกัน

- ก. นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วก้อย
- ข. นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วกลาง
- ค. นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้

4. การจับปรกข้าง มีลักษณะอย่างไร

- ก. การคว่ำลำแขนหักข้อมือลงแล้วทำท่าจับ ให้ลายนิ้วที่จับชี้ลงล่าง
- ข. การจับหงาย แล้วงอแขนขึ้นเกือบตั้งฉาก หันจับเข้าหาหน้าหรือยกมือสูงขึ้นระดับหน้า
- ค. การจับคล้ายจับปรกหน้าแต่ลำแขนอยู่ด้านข้าง ยกมือสูงระดับศีรษะ

5. ข้อใดไม่ใช่นาฏยศัพท์ การใช้เท้า

- ก. จับคว่ำ
- ข. กระดกหลัง
- ค. กระดกเสี้ยว

6. “การเหยอจุมกเท้าข้างใดข้างหนึ่งเพียงชนิดเดียว ใช้จุมกเท้ากระทบพื้น” เป็นนาฏยศัพท์ การใช้เท้าในข้อใด

- ก. รวมเท้า
- ข. ประเท้า
- ค. ซอยเท้า

7. จากภาพเป็นนาฏยศัพท์ การใช้เท้า ในข้อใด



- ก. ประเท้า
- ข. ยกหน้า
- ค. กระดกเสี้ยว

8. ข้อใดไม่ใช่นาฏยศัพท์ส่วนลำตัว

ก. ตั้งวงบน

ข. กตเกลียวข้าง

ค. กตไหล่

9. “การกระทำเพื่อให้เอวดูอ่อน เป็นกิจริยาที่กระทำ ต่อเนื่องจากการกตไหล่” หมายถึง นาฏยศัพท์

ในข้อใด

ก. เอียง

ข. ลักคอ

ค. กตเกลียวข้าง

10. ภาษาท่า หมายถึงข้อใด

ก. คำที่ใช้เรียกชื่อท่ารำ

ข. การพูดแสดงความรู้สึก

ค. การแสดงออกมาเป็นท่าทางแทนคำพูด

11. ข้อใดคือภาษาท่าทางนาฏศิลป์ไทยทั้งหมด

ก. ท่าม้า, ท่าตั้งวงล่าง

ข. ท่าโกรธ, ท่าไศกเศร้าย

ค. ท่ารัก, ท่าจีบหมาย

12. ท่าปฎิเสธ ต้องปฏิบัติตามข้อใด

ก. การขีมือที่ปาก

ข. ปาดมือพร้อมหักข้อมือ แล้วกรีดนิ้วจีบเข้ามาหา

ค. การตั้งวงสั่นปลายนิ้วมือ โดยใช้มือซ้าย

13. ข้อใดเป็นภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออริยาบถ

ก. การนั่งพับเพียบไปทางขวา มือวางบนขา

ข. การตั้งวงส้นปลายนิ้วมือ โดยใช้มือซ้าย

ค. การประสานมือทาบฐานไหล่

14. จากภาพ เป็นการแสดงภาษาท่าแสดงกิริยาอาการหรืออริยาบถใด



ก. ท่าเดิน

ข. ท่ายืน

ค. ท่ามอง

15. จากภาพ เป็นภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ใด



ก. โศกเศร้า

ข. โกรธ

ค. รัก

พหุ ประถมศึกษา

16. “ใช้มือซ้ายจับคิ้ว แล้ววาดมือมาใกล้ปาก” เป็นการแสดงภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ใด

ก. โกรธ

ข. ตีใจ

ค. อาย

17. ข้อใด หมายถึงภาษาที่แสดงถึงความรัก

ก. ประสานมือทาบฐานไหล่

ข. ใช้ฝ่ามือปกป้องที่ปาก

ค. ใช้มือซ้ายจับคิ้ว แล้ววาดมือมาใกล้ปาก

18. จากภาพ เป็นการแสดงท่าเลียนแบบสัตว์ชนิดใด



ก. ม้า

ข. นก

ค. ปลา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

19. “ท่าปลา” ปฏิบัติตามข้อใด



20. “ แฝ่มือแบนๆเหยียดนิ้วตึง แขนตึงให้ฝ่ามือขนานกับพื้น ก้มตัวมากๆ สายหัวไปมา ก้มเงยเสยงบ้าง เวลายืนปักหลัก “ เป็นการแสดงเลียนแบบสัตว์ชนิดใด

ก. ช้าง

ข. ม้า

ค. วัว

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ค

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่า

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโตฺ ซิวเว

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การตั้งวงบน			
2	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การตั้งวงกลาง			
3	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การตั้งวงล่าง			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 9 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์การตั้งวง

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การตั้งวงบน	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การตั้งวงกลาง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การตั้งวงล่าง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถ แก้ไขปัญหาในระหว่าง ปฏิบัติและให้คำแนะนำ ผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น
-----------------------------------	--	---	---

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	7 - 9	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	4 - 6	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 3	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน	4 - 9	ผ่านเกณฑ์
ได้คะแนน	1 - 3	ไม่ผ่านเกณฑ์

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชิว

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบหงาย			
2	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจีบคว่ำ			
3	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจีบส่งหลัง			
4	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจีบปรกข้าง			
5	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจีบปรกหน้า			
6	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจีบล่อแก้ว			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 18 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์การจีบ

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์การจีบหงาย	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจับคว่ำ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น

เกณฑ์การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจับส่งหลัง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจับปรกข้าง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจับปรกหน้า	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การจับล่อแก้ว	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	13 - 18	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	7 - 12	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 6	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน	7 - 18	ผ่านเกณฑ์
ได้คะแนน	1 - 6	ไม่ผ่านเกณฑ์

พหุบัณฑิต ชีวะ

แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัตินาฏศิลป์การประเท้า			
2	ปฏิบัตินาฏศิลป์การยกเท้า			
3	ปฏิบัตินาฏศิลป์การก้าวเท้า			
4	ปฏิบัตินาฏศิลป์การก้าวข้าง			
5	ปฏิบัตินาฏศิลป์การกระดกหลัง			
6	ปฏิบัตินาฏศิลป์การกระดกเสี้ยว			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 18 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์การใช้เท้า

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏศิลป์การประเท้า	ปฏิบัตินาฏศิลป์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏศิลป์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏศิลป์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัตินาฏศิลป์การยกเท้า	ปฏิบัตินาฏศิลป์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏศิลป์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏศิลป์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การก้าวเท้า	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การก้าวข้าง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การกระดกหลัง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การกระดกเสี้ยว	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	13 - 18	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	7 - 12	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 6	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน	7 - 18	ผ่านเกณฑ์
ได้คะแนน	1 - 6	ไม่ผ่านเกณฑ์



แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การเอียง			
2	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การลักคอ			
3	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การกอดเกลียวข้าง			
4	ปฏิบัตินาฏยศัพท์การกอดไหล่			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 12 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะนาฏยศัพท์การใช้ศีรษะและลำตัว

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์การเอียง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์การลักคอ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การกตเกลียวข้าง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น
ปฏิบัตินาฏยศัพท์ การกตใหญ่	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วย ตนเอง สามารถแก้ไข ปัญหาในระหว่างปฏิบัติ และให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครู หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	9 - 12	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	5 - 8	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 4	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน	5 - 12	ผ่านเกณฑ์
ได้คะแนน	1 - 4	ไม่ผ่านเกณฑ์

**แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่า
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5**

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัติทำฉัน			
2	ปฏิบัติทำเธอ			
3	ปฏิบัติทำเรียก			
4	ปฏิบัติทำไป			
5	ปฏิบัติทำปฏิเสธ			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 15 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติทำฉัน	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำเธอ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติทำเรียก	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำไป	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำปฏิเสธ	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัติมาตรฐานร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	11 - 15	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	6 - 10	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 5	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน	6 - 15	ผ่านเกณฑ์
ได้คะแนน	1 - 5	ไม่ผ่านเกณฑ์

**แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่า
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6**

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัติทำยื่น			
2	ปฏิบัติทำนั่ง			
3	ปฏิบัติทำนอน			
4	ปฏิบัติทำมอง			
5	ปฏิบัติทำเดิน			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 15 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติทำยื่น	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำนั่ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติท่านอน	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติท่ามอง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติท่าเดิน	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

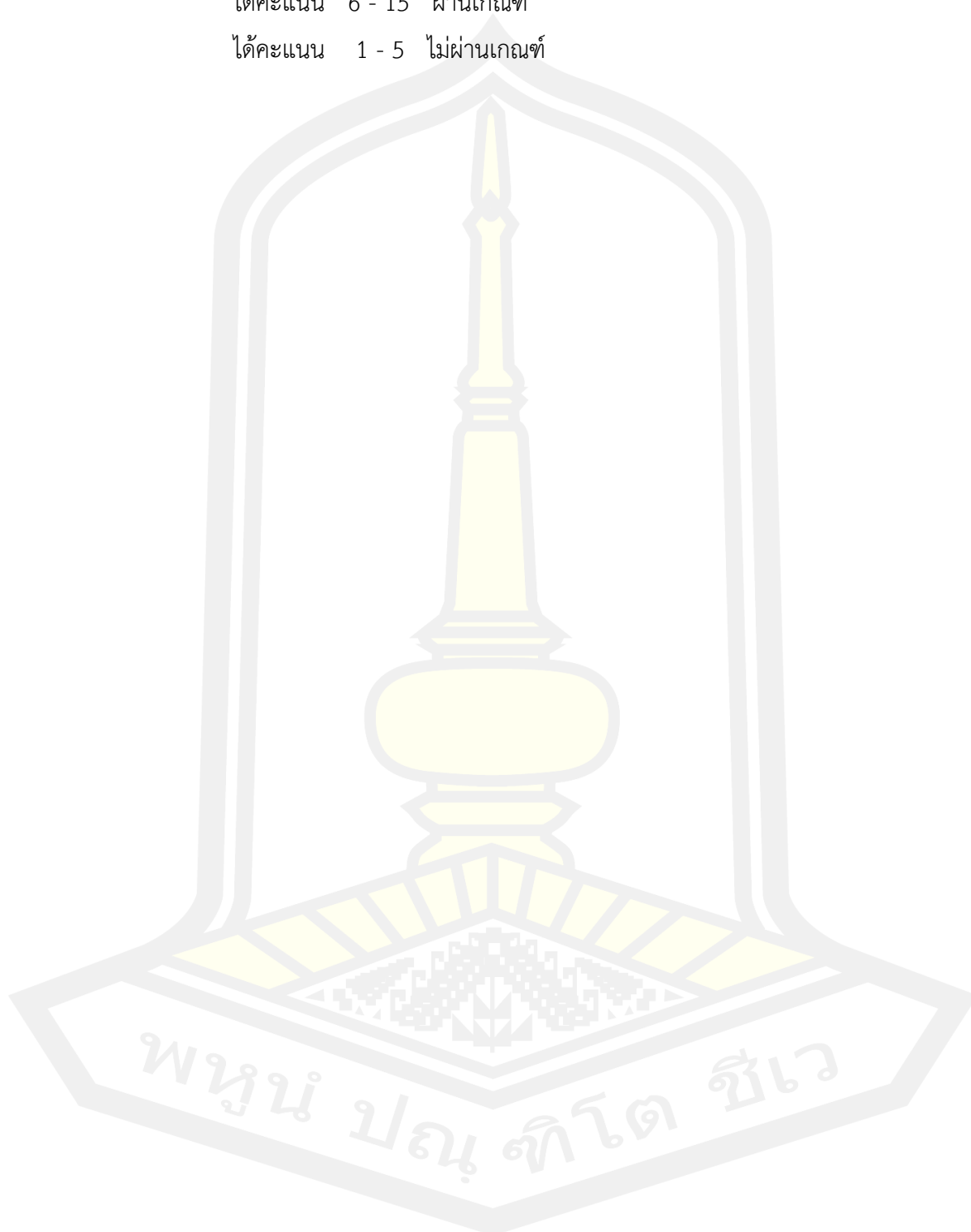
ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	11 - 15	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	6 - 10	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 5	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 6 - 15 ผ่านเกณฑ์

ได้คะแนน 1 - 5 ไม่ผ่านเกณฑ์



**แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่า
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7**

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัติท่าดีใจ			
2	ปฏิบัติท่าโศกเศร้า			
3	ปฏิบัติท่ารัก			
4	ปฏิบัติท่าโกรธ			
5	ปฏิบัติท่าอาย			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 15 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติท่าดีใจ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติท่าโศกเศร้า	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติทำรัก	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำโกรธ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำอาย	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

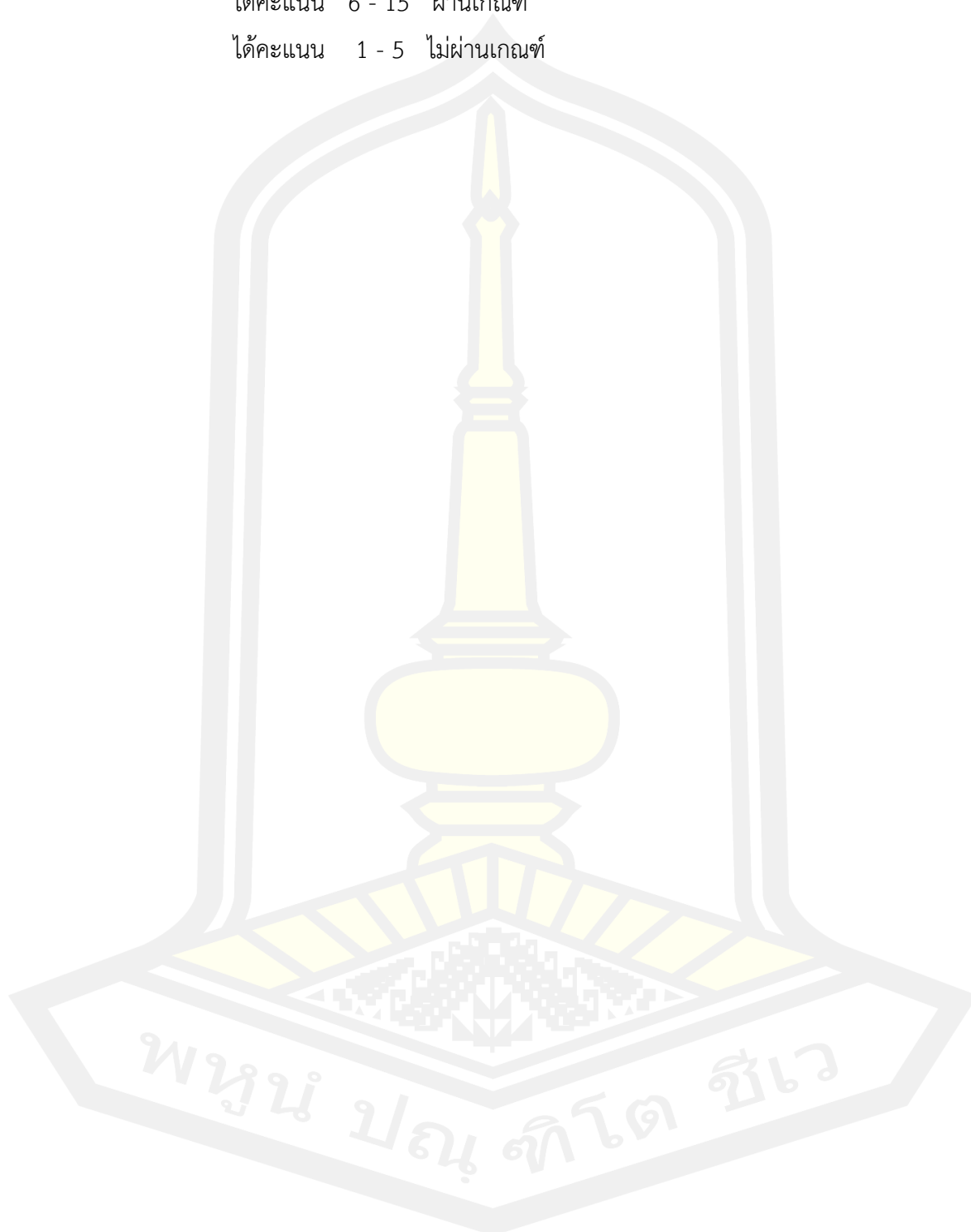
ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	11 - 15	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	6 - 10	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 5	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 6 - 15 ผ่านเกณฑ์

ได้คะแนน 1 - 5 ไม่ผ่านเกณฑ์



**แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่า
ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่**

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ปฏิบัติท่านก			
2	ปฏิบัติท่าเปิด			
3	ปฏิบัติท่าปลา			
4	ปฏิบัติท่ากวาง			
5	ปฏิบัติท่าม้า			
6	ปฏิบัติท่าช้าง			
7	ปฏิบัติท่ากบ			
8	ปฏิบัติท่าลิง			
รวมคะแนนที่ได้ (เต็ม 24 คะแนน)				

เกณฑ์ประเมินความสามารถในการปฏิบัติทักษะภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติท่านก	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเองสามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติทำเปิด	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำปลา	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำกลาง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำม้า	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาใน ระหว่างปฏิบัติและให้ คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือ ผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
ปฏิบัติทำข้าง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำกบ	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น
ปฏิบัติทำลึง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง สามารถแก้ไขปัญหาในระหว่างปฏิบัติและให้คำแนะนำผู้อื่นได้	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำ บางครั้ง	ปฏิบัตินาฏยศัพท์ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก	3	คะแนน
มีคุณภาพปานกลาง	2	คะแนน
มีคุณภาพน้อย	1	คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

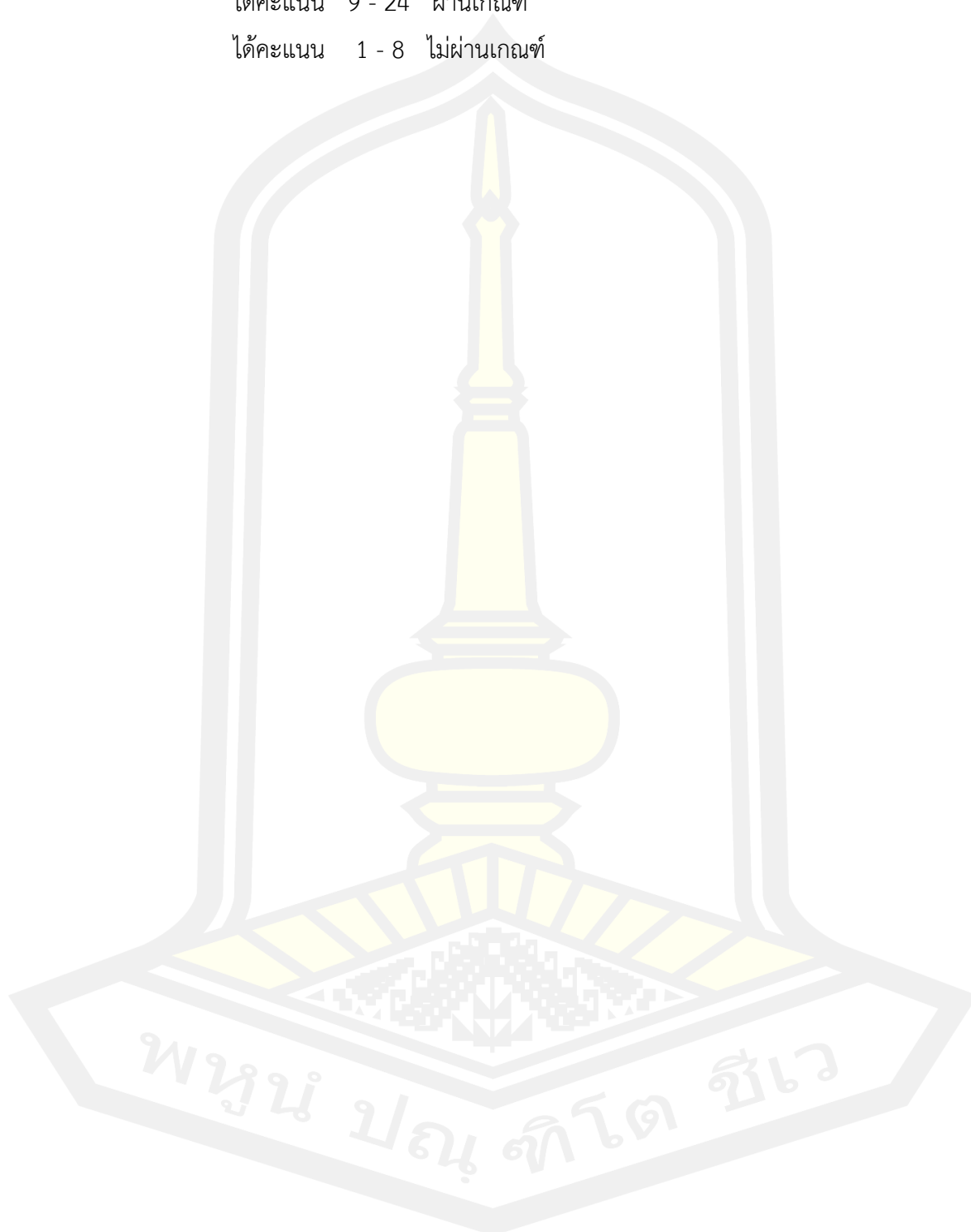
ระดับคะแนนเฉลี่ย

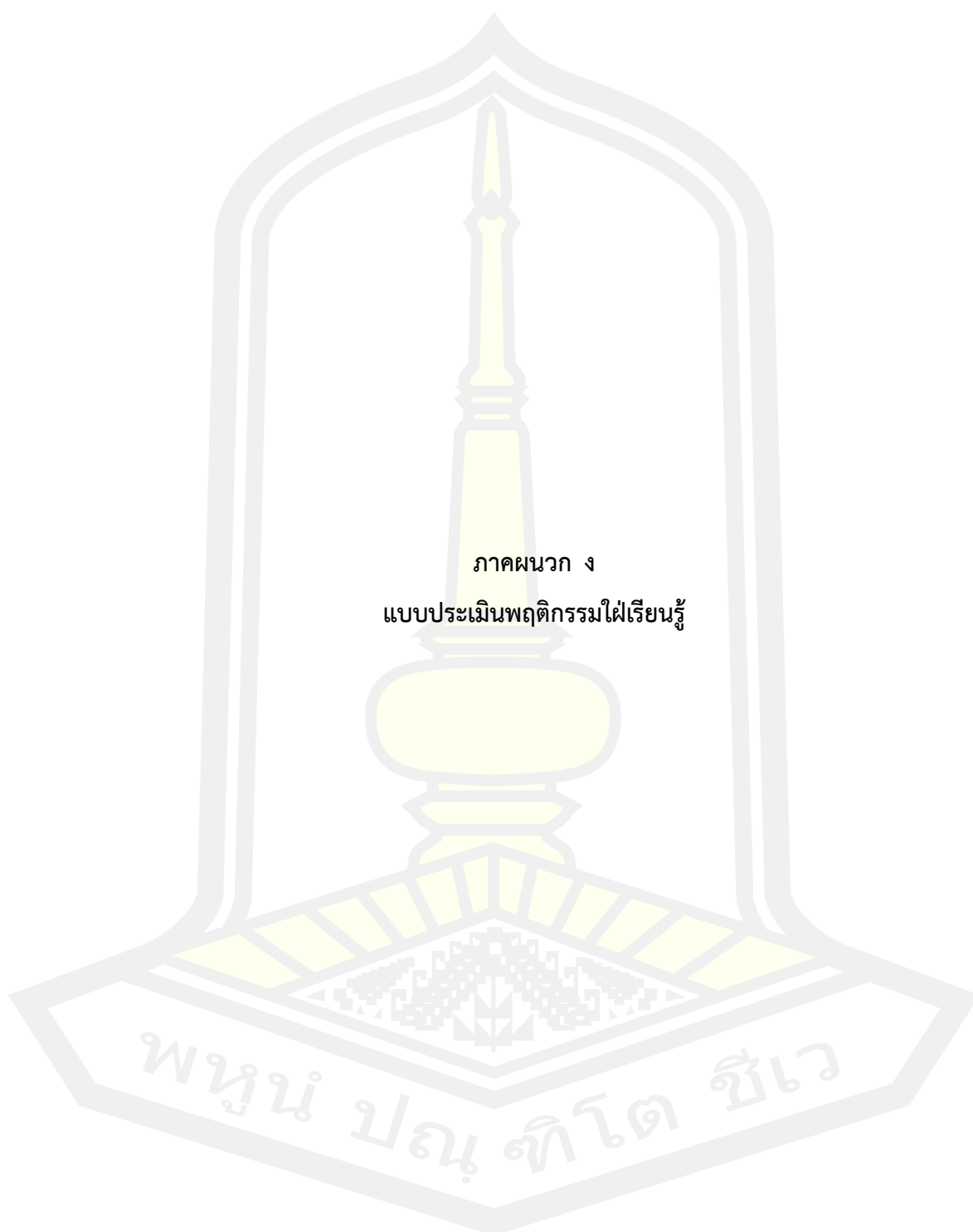
ได้คะแนน	17 - 24	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	9 - 16	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 8	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 9 - 24 ผ่านเกณฑ์

ได้คะแนน 1 - 8 ไม่ผ่านเกณฑ์





ภาคผนวก ง
แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

พหุบัณฑิตวิทยาลัย

แบบประเมินพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓
ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน			
	เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้			
	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ			
	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อ เทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก โรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม			
	บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบจากสิ่งที่เรียนรู้ สรุป เป็นองค์ความรู้			
	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน			

ระดับคุณภาพ

มีคุณภาพมาก 3 คะแนน

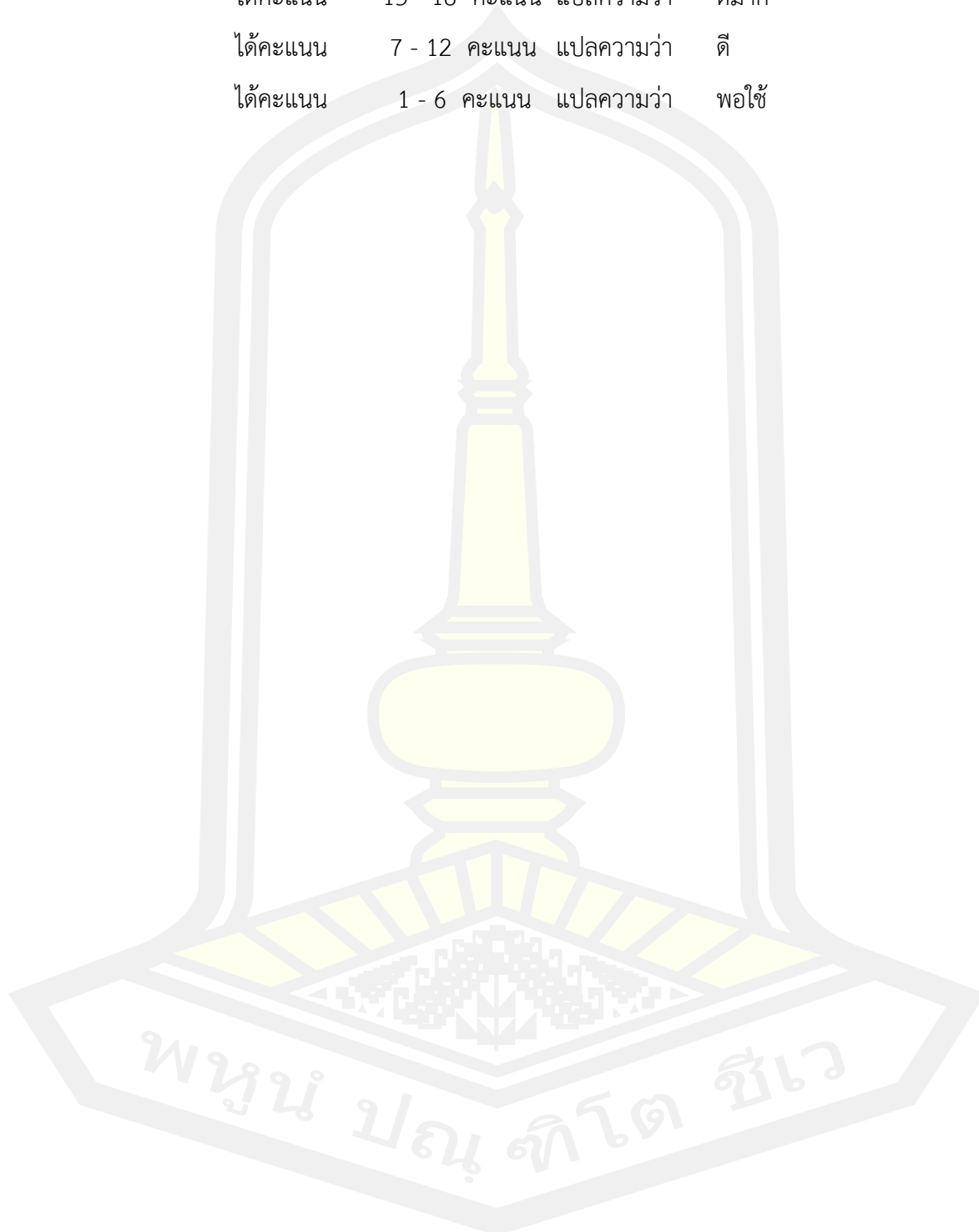
มีคุณภาพปานกลาง 2 คะแนน

มีคุณภาพน้อย 1 คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน	13 - 18	คะแนน	แปลความว่า	ดีมาก
ได้คะแนน	7 - 12	คะแนน	แปลความว่า	ดี
ได้คะแนน	1 - 6	คะแนน	แปลความว่า	พอใช้





ภาคผนวก จ

แบบประเมินพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติต่อวิชาศิลปะ สารานุกรมศิลป์

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต สีเว

แบบประเมินพฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติต่อวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์

คำชี้แจง : ให้ นักเรียน เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		มาก	ปาน กลาง	น้อย
1	วิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่ช่วยให้ข้าพเจ้ามีบุคลิกท่าทางเคลื่อนไหวสง่างาม			
2	วิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่ช่วยให้ข้าพเจ้ากล้าแสดงออก			
3	สื่อในการเรียนการสอนน่าสนใจ			
4	วิชานาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้าสนุกกับกิจกรรมการเรียนการสอน			
5	การเรียนวิชานาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้ารู้จักการทำงานร่วมกับคนอื่น			
6	การเรียนวิชานาฏศิลป์ช่วยส่งเสริมให้ข้าพเจ้ามีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน เพราะได้ฝึกฝนเป็นกลุ่ม			
7	การเรียนรู้อวิชานาฏศิลป์ทำให้ฝึกสมาธิมากขึ้น			
8	ยินดีเข้าเรียนวิชานาฏศิลป์เสมอ			
9	การเรียนนาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้ารักวัฒนธรรมไทย			
10	เรียนวิชานาฏศิลป์มีประโยชน์สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้			

ระดับความคิดเห็น

เห็นด้วยมาก 3 คะแนน

เห็นด้วยปานกลาง 2 คะแนน

เห็นด้วยน้อย 1 คะแนน

โดยกำหนดระดับพฤติกรรมเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย ตามเงื่อนไขค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย

ได้คะแนน 21 - 30 คะแนน แปลความว่า เห็นด้วยมาก

ได้คะแนน 11 - 20 คะแนน แปลความว่า เห็นด้วยปานกลาง

ได้คะแนน 1 - 10 คะแนน แปลความว่า เห็นด้วยน้อย



ภาคผนวก ฉ
ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

พหุณฺ ปณฺ จิตฺ ชิเว

ตาราง 25 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการ
เรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความ เหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนกาจัดการ เรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4.33	มาก
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ใน หลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	4	4.67	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ใน หลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 25 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	4	4.67	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4	5	4	4.33	มาก
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 25 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติและ การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	4	4.67	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้และ พฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการจัด สภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 เร้าความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	4	5	4	4.33	มาก
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน	5	4	5	4.67	มากที่สุด
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตามจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไปพัฒนาการ จัดการเรียนการสอนได้	4	5	4	4.33	มาก
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.91	มากที่สุด

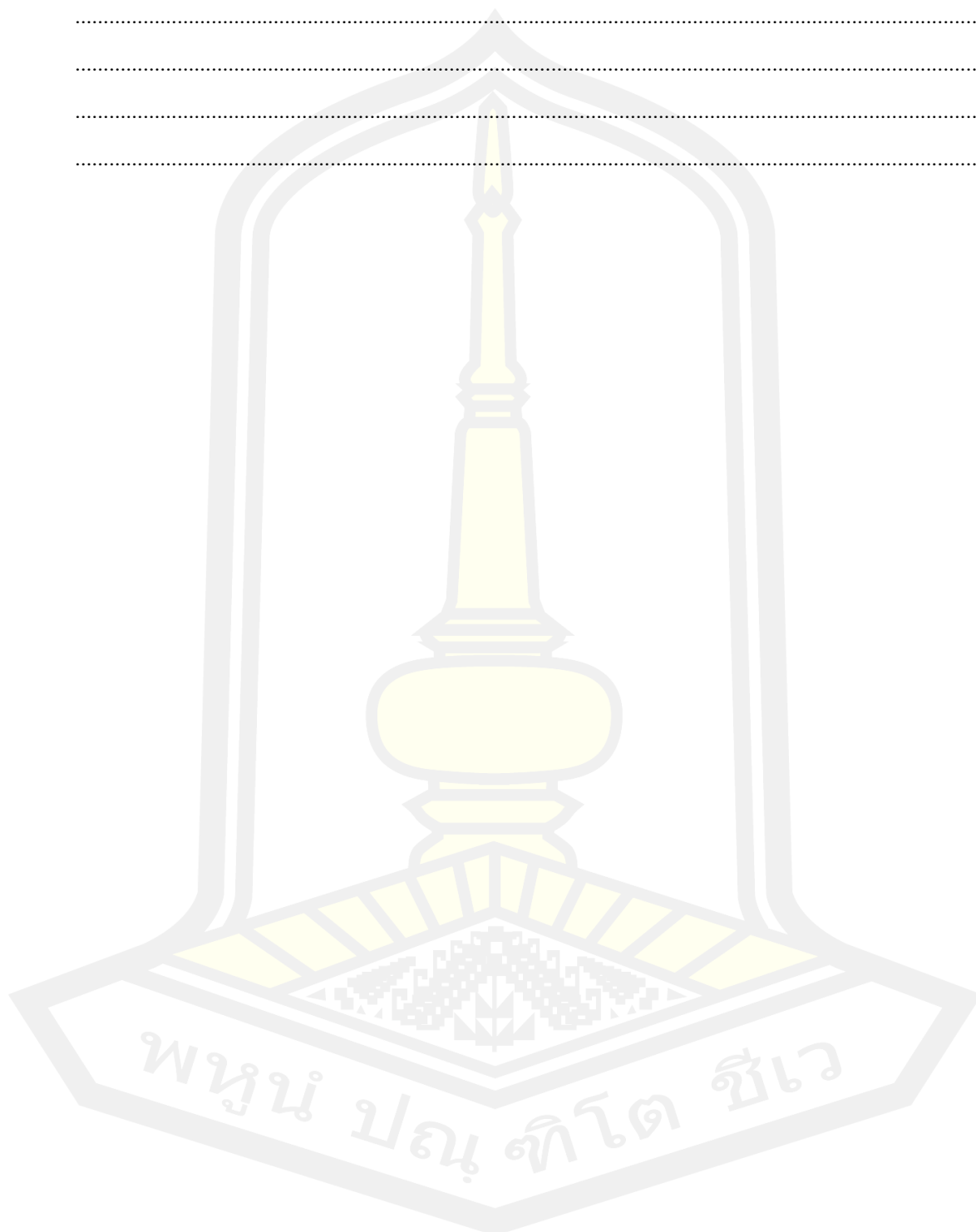
ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ตาราง 26 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 26 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 เร้าความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 26 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 เร้าความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

10.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน					
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน	5	4	5	4.67	มากที่สุด
	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.96	มากที่สุด

ตาราง 27 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 27 (ต่อ)

6. สารระการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ใน หลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่ กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตาม จุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.5 สอดคล้องกับความสามารถของ นักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติ	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 27 (ต่อ)

และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง					
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน					
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน	5	4	5	4.67	มากที่สุด
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของผู้เรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้	4	5	5	4.67	มากที่สุด
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.97	มากที่สุด

ตาราง 28 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ชัดเจน	5	5	4	4.67	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	4	4.67	มากที่สุด

ตาราง 28 (ต่อ)

5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 28 (ต่อ)

10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	4	4.67	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้ และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	5	5	4	4.67	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการ จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้ สื่อ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน	4	4	4	4.00	มาก
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของ ผู้เรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไป พัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.95	มากที่สุด

ตาราง 29 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 29 (ต่อ)

5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	4	4.67	มากที่สุด
10.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 29 (ต่อ)

10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้ และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการ จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้ สื่อ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน	4	4	5	4.33	มาก
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของ ผู้เรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไป พัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.98	มากที่สุด

ตาราง 30 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการ
เรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความ เหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 30 (ต่อ)

5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 30 (ต่อ)

10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้ และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการ จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้ สื่อ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน	4	4	5	4.33	มาก
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของ ผู้เรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไป พัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.99	มากที่สุด

ตาราง 31 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 31 (ต่อ)

5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	4	5	4	4.33	มากที่สุด
10.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 31 (ต่อ)

10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	4	4.67	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้ และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการ จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้ สื่อ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน	5	4	5	4.67	มาก
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของ ผู้เรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไป พัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.97	มากที่สุด

ตาราง 32 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ความเหมาะสม
	1	2	3		
1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้/ส่วนนำแผนการจัดการเรียนรู้					
1.1 มีความถูกต้องชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ระบุชื่อรูปแบบการจัดกิจกรรมไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.3 ระบุเวลาในกระบวนการจัดการเรียนรู้ไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.4 ระบุระดับชั้นไว้ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.5 ระบุชื่อหน่วยการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. มาตรฐานการเรียนรู้					
2.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3. ตัวชี้วัด					
3.1 ถูกต้องตามหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4. สาระแกนกลาง					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. สาระสำคัญ					
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 32 (ต่อ)

5.4 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. สารการเรียนรู้					
6.1 กะทัดรัด ชัดเจน และสมบูรณ์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7. สมรรถนะของผู้เรียน					
7.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
7.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8. คุณลักษณะอันพึงประสงค์					
8.1 ถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
8.2 สอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตร	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9. จุดประสงค์การเรียนรู้					
9.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
9.3 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้					
10.1 เป็นไปตามขั้นตอนของวิธีการสอนที่กำหนด	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.2 พัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.4 ได้รับความสนใจของนักเรียน	4	5	5	4.67	มากที่สุด
10.5 สอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 32 (ต่อ)

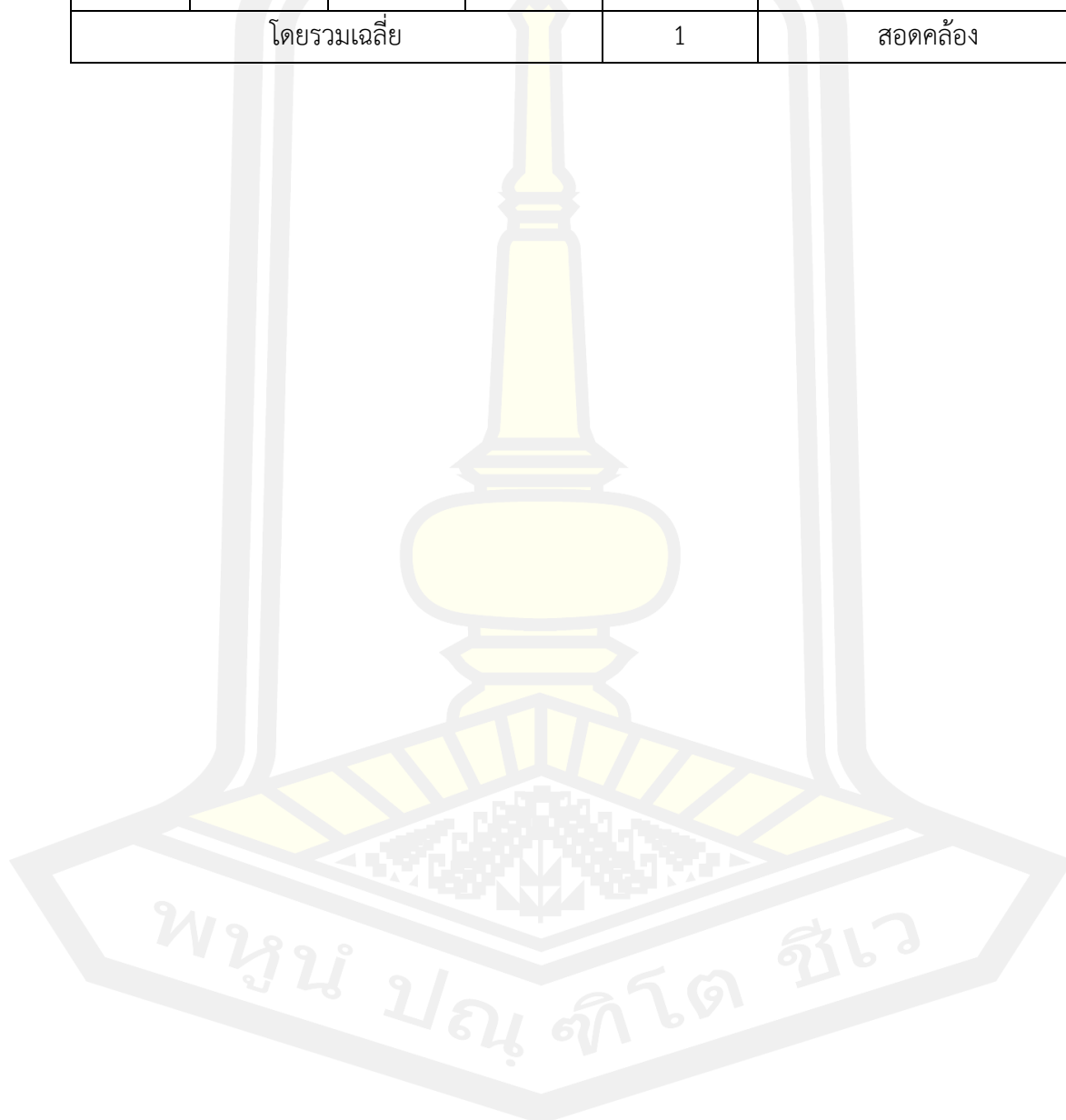
10.6 เน้นกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.7 เน้นการพัฒนาให้นักเรียนมากกว่าครูนำ	5	5	4	4.67	มากที่สุด
10.8 นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.9 กิจกรรมเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
10.10 กิจกรรมเสริมสร้างทักษะ ความรู้ และพฤติกรรมที่กำหนดอย่างครบถ้วน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11. สื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และการ จัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน					
11.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.3 ได้รับความสนใจของนักเรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.4 นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการใช้ สื่อ	5	5	5	5.00	มากที่สุด
11.5 ประหยัดเวลาในการสอน	5	4	5	4.67	มาก
11.6 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของ ผู้เรียน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12. การวัดผล ประเมินผล					
12.1 สามารถประเมินผลตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.2 มีแบบประเมินปรากฏในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.3 สามารถนำผลการประเมินไป พัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.4 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน ชัดเจน	5	5	5	5.00	มากที่สุด
12.5 มีวิธีการและเครื่องมือวัดสอดคล้อง กับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.97	มากที่สุด

ตาราง 33 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อสอบ ข้อที่	คะแนนประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	1	2	3		
1	1	1	1	1	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	สอดคล้อง
4	1	1	1	1	สอดคล้อง
5	1	1	1	1	สอดคล้อง
6	1	1	1	1	สอดคล้อง
7	1	1	1	1	สอดคล้อง
8	1	1	1	1	สอดคล้อง
9	1	1	1	1	สอดคล้อง
10	1	1	1	1	สอดคล้อง
11	1	1	1	1	สอดคล้อง
12	1	1	1	1	สอดคล้อง
13	1	1	1	1	สอดคล้อง
14	1	1	1	1	สอดคล้อง
15	1	1	1	1	สอดคล้อง
16	1	1	1	1	สอดคล้อง
17	1	1	1	1	สอดคล้อง
18	1	1	1	1	สอดคล้อง
19	1	1	1	1	สอดคล้อง
20	1	1	1	1	สอดคล้อง
21	1	1	1	1	สอดคล้อง
22	1	1	1	1	สอดคล้อง
23	1	1	1	1	สอดคล้อง
24	1	1	1	1	สอดคล้อง
25	1	1	1	1	สอดคล้อง

ตาราง 33 (ต่อ)

26	1	1	1	1	สอดคล้อง
27	1	1	1	1	สอดคล้อง
28	1	1	1	1	สอดคล้อง
29	1	1	1	1	สอดคล้อง
30	1	1	1	1	สอดคล้อง
โดยรวมเฉลี่ย				1	สอดคล้อง



ตาราง 34 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินคุณภาพบอร์ดเกม เรื่อง นาฏยศัพท์ และภาษาท่า

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3		
1. คู่มือการเล่น						
1.1	รูปแบบการเล่นมีความน่าสนใจ	5	5	5	5	มากที่สุด
1.2	ขั้นตอนการเล่นเข้าใจง่าย ชัดเจน ไม่ซับซ้อน	4	5	4	4.33	มาก
1.3	คู่มือมีรายละเอียดครบถ้วน	5	5	5	5	มากที่สุด
1.4	ความเหมาะสมของวัสดุที่ใช้ในการจัดทำคู่มือ	4	5	4	4.33	มาก
1.5	ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรและรูปภาพ	5	5	5	5	มากที่สุด
1.6	สามารถนำรูปแบบการเล่นไปใช้ได้จริง	5	5	5	5	มากที่สุด
1.7	ความเหมาะสมกับระดับผู้เล่น	5	5	5	5	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง						
2.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	4	5	4	4.33	มาก
2.2	ให้สาระการเรียนรู้ที่ถูกต้อง	5	5	5	5	มากที่สุด
2.3	เนื้อหาและภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	5	4	4.33	มาก
2.4	ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นกระบวนการ	5	5	5	5	มากที่สุด
2.5	ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดได้ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น	5	5	5	5	มากที่สุด
2.6	ผู้เล่นร่วมกำหนดปัญหาในเกม	4	5	4	4.33	มาก
2.7	ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการสื่อสาร	4	5	5	4.67	มากที่สุด

ตาราง 34 (ต่อ)

2.8 ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้ผู้เรียนพัฒนา ศักยภาพทางการคิด คิดไตร่ตรอง คิด สร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ	5	5	5	5	มากที่สุด
2.9 สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ การเรียนรู้ที่แปลกใหม่น่าสนใจและทำให้อยาก รู้ อยากเห็น	5	5	5	5	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง (ต่อ)					
2.10 ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกัน ระหว่างผู้เรียน	5	5	5	5	มากที่สุด
2.11 เกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและ ความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกันให้เรียนรู้ ได้เท่าเทียมกัน	4	5	4	4.33	มาก
2.12 ผู้เรียน ผู้สอน จัดทำ/พัฒนาสื่อเอง	5	5	5	5	มากที่สุด
3. ด้านกราฟิก ตัวอักษรและสี					
3.1 ความเหมาะสมขององค์ประกอบ ภาพ	5	5	5	5	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมในการจัดรูปแบบ	4	5	5	4.67	มากที่สุด
3.3 ความเหมาะสมในการเลือกตัวอักษร และพื้นหลัง	4	5	4	4.33	มาก
3.4 การออกแบบมีความสวยงามและ ดึงดูดผู้เรียน	5	5	5	5	มากที่สุด
โดยรวมเฉลี่ย				4.77	มากที่สุด

ตาราง 35 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างรายการ ประเมินทักษะปฏิบัติกับจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผน ที่	จุดประสงค์การ เรียนรู้	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	แปลผล
			1	2	3		
1	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ นาฏศิลป์ การตั้ง วงได้	ปฏิบัตินาฏศิลป์การตั้งวงบน	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การตั้งวงกลาง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การตั้งวงล่าง	1	1	1	1	สอดคล้อง
2	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ นาฏศิลป์ การจับ ได้	ปฏิบัตินาฏศิลป์การจับหาง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การจับคว่ำ	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การจับปรกข้าง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การจับส่งหลัง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การจับปรกหน้า	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การจับล่อแก้ว	1	1	1	1	สอดคล้อง
3	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ นาฏศิลป์ การใช้ เท้าได้	ปฏิบัตินาฏศิลป์การประเท้า	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การยกเท้า	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การก้าวเท้า	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การก้าวข้าง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การกระดกหลัง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศิลป์การกระดกเสี้ยว	1	1	1	1	สอดคล้อง

ตาราง 35 (ต่อ)

แผน ที่	จุดประสงค์การ เรียนรู้	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	แปลผล
			1	2	3		
4	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ นาฏศัพท์ การใช้ ศิระและลำตัวได้	ปฏิบัตินาฏศัพท์การเอียง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศัพท์การลักคอง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศัพท์การกดเกลียวข้าง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัตินาฏศัพท์การกดไหล่	1	1	1	1	สอดคล้อง
5	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ ภาษาท่าที่ใช้แทน คำพูดได้	ปฏิบัติท่าฉัน	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าเรือ	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าเรียก	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าไป	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าปฏิเสธ	1	1	1	1	สอดคล้อง
6	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ ภาษาท่าที่ใช้แสดง กิริยาอาการหรือ อิริยาบถได้	ปฏิบัติท่ายื่น	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่านั่ง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่านอน	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่ามอง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าเดิน	1	1	1	1	สอดคล้อง
7	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ ภาษาท่าที่ใช้แสดง อารมณ์ได้	ปฏิบัติท่าดีใจ	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าโศกเศร้า	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่ารัก	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าโกรธ	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติท่าอาย	1	1	1	1	สอดคล้อง

ตาราง 35 (ต่อ)

แผน ที่	จุดประสงค์การ เรียนรู้	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	แปลผล
			1	2	3		
8	เพื่อส่งเสริม ความสามารถใน การปฏิบัติทักษะ ภาษาทำที่ เลียนแบบสัตว์ได้	ปฏิบัติทำนก	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติทำเปิด	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติทำปลา	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติทำกวาง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติทำม้า	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติทำช้าง	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติทำกบ	1	1	1	1	สอดคล้อง
		ปฏิบัติทำลิง	1	1	1	1	สอดคล้อง
โดยรวมเฉลี่ย						1	สอดคล้อง

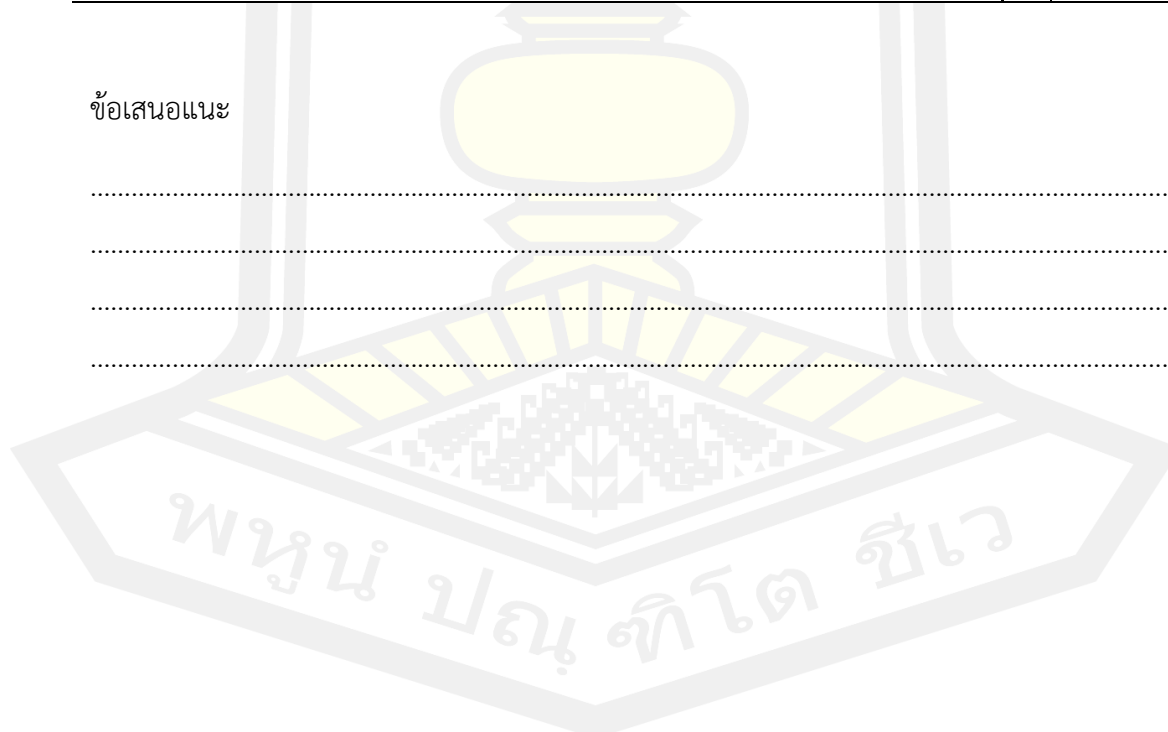
ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ตาราง 36 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรม
 บ่งชี้กับการใฝ่เรียนรู้ รายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ด้าน	พฤติกรรมบ่งชี้	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	แปลผล
		1	2	3		
ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน	1	1	1	1	สอดคล้อง
	เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการ เรียนรู้	1	1	1	1	สอดคล้อง
	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ	1	1	1	1	สอดคล้อง
	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้ง ภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้ สื่อได้อย่างเหมาะสม	1	1	1	1	สอดคล้อง
	บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบจากสิ่งที่ เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้	1	1	1	1	สอดคล้อง
	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และ นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	1	1	1	1	สอดคล้อง
โดยรวมเฉลี่ย					1	สอดคล้อง

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ตาราง 37 คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อความกับ
พฤติกรรมแสดงออกถึงเจตคติต่อวิชาศิลปะ สารนาฏศิลป์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน			\bar{x}	แปลผล
		1	2	3		
1	ด้านการเห็นคุณค่าต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์					
	1.1 ข้าพเจ้าชอบเรียนวิชานี้	1	1	1	1	สอดคล้อง
	1.2 วิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่ช่วยให้ข้าพเจ้ามี บุคลิกท่าทางเคลื่อนไหวสง่างาม	1	1	1	1	สอดคล้อง
	1.3 วิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่ช่วยให้ข้าพเจ้า กล้าแสดงออก	1	1	1	1	สอดคล้อง
	1.4 การเรียนวิชานาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้ารู้จัก การทำงานร่วมกับคนอื่น	1	1	1	1	สอดคล้อง
	1.5 การเรียนวิชานาฏศิลป์มีประโยชน์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	1	1	1	1	สอดคล้อง
2	ด้านความรู้สึกต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์					
	2.1 เข้าใจเนื้อหาวิชา	1	1	1	1	สอดคล้อง
	2.2 ข้าพเจ้าชอบวิชานาฏศิลป์เพราะได้ แสดงออก	1	1	1	1	สอดคล้อง
	2.3 การเรียนวิชานาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึก ตื่นเต้น	1	1	1	1	สอดคล้อง
	2.4 ข้าพเจ้าคิดว่าชั่วโมงเรียนวิชานาฏศิลป์ หมดเร็วมาก	1	1	1	1	สอดคล้อง
	2.5 วิชานาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้าสนุกกับ กิจกรรมการเรียนการสอน	1	1	1	1	สอดคล้อง
	2.6 ผู้สอนให้คำแนะนำอย่างทั่วถึง	1	1	1	1	สอดคล้อง
	2.7 มีการฝึกฝนทักษะปฏิบัติของตนเอง	1	0	1	0.67	สอดคล้อง
	2.8 สื่อในการเรียนการสอนน่าสนใจ	1	1	1	1	สอดคล้อง
	2.9 สื่อในการเรียนการสอนทำให้เข้าใจ บทเรียนได้ง่าย	1	1	1	1	สอดคล้อง

ตาราง 37 (ต่อ)

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{x}	แปลผล
		1	2	3		
3	แนวโน้มต่อพฤติกรรมต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์					
	3.1 การเรียนวิชานาฏศิลป์ช่วยส่งเสริมให้ข้าพเจ้ามีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน เพราะได้ฝึกฝนเป็นกลุ่ม	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.2 การเรียนวิชานาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้ารับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.3 การเรียนนาฏศิลป์ทำให้ข้าพเจ้ารักวัฒนธรรมไทย	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.4 การเรียนรูวิชานาฏศิลป์ทำให้ฝึกสมาธิมากขึ้น	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.5 การเรียนนาฏศิลป์มีภาระงานเยอะทำให้ไม่มีเวลาเล่นและทบทวนบทเรียนวิชาอื่น	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.6 การเรียนวิชานาฏศิลป์นี้ทำให้เป็นคนที่ไม่ทอดทิ้งต่อความยากของบทเรียน หรือความเมื่อยล้าที่เกิดขึ้น	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.7 ยินดีเข้าเรียนวิชานาฏศิลป์เสมอ	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.8 ได้แสดงความคิดเห็นของแต่ละบุคคล	1	0	1	0.67	สอดคล้อง
	3.9 ควรใช้การเรียนการสอนแบบนี้กับทุกวิชา	1	1	1	1	สอดคล้อง
	3.10 เข้าใจบทเรียนได้อย่างรวดเร็วทำให้ประหยัดเวลา	1	1	1	1	สอดคล้อง
	โดยรวมเฉลี่ย				0.97	สอดคล้อง

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



ภาคผนวก ข
หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว2404

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางณิชนันต์ สมบัติชัย

ด้วย นางสาวธนิดา ตระกูลศรี นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติในรายวิชาคณิตศาสตร์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแอร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร อัมจักร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ กุสี่ออน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0998019683



ที่ อว 0605.5(2)/ว2404

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางสาวสุนันทา ล้อมกลาง

ด้วย นางสาวธนิศา ตระกูลศรี นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร อัจฉกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0998019683



ที่ อว 0605.5(2)/ว2404

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางวิภาวดี ปัจจัยโก

ด้วย นางสาวอนिता ตระกูลศรี นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติในวิชาชีพและภาษาท่า ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของแฮร์โรว์ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร อัจฉกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นขอความอนุเคราะห์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0998019683

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวธนิตา ตระกูลศรี
วันเกิด	วันที่ 3 มกราคม พ.ศ. 2539
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	136 หมู่ที่ 3 ตำบลโนนตูม อำชุมพวง จังหวัดนครราชสีมา
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	เจ้าหน้าที่ธุรการโรงเรียน
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านหัวอ้อมทะมวงสามัคคี อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2551-2554 มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาทร้ายวิทยาคม จังหวัดนครราชสีมา พ.ศ. 2554-2557 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาทร้ายวิทยาคม จังหวัดนครราชสีมา พ.ศ. 2557-2562 ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2563-2566 ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ฑิต ชีเว