



การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

ณัฐธิดา รุ่งเรือง
นฤมล โททอง
สุนันท์ ถีระแก้ว

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2566

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

ณัฐธิดา รุ่งเรือง

นฤมล โททอง

สุนันท์ ถีระแก้ว

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2566

สงวนลิขสิทธิ์

DEVELOPMENT OF ACTIVITY SETS TO PROMOTE LEARNING IN
DANCE ABOUT THAI CHILDREN'S PLAY USING MULTIMEDIA

NATTHIDA	RUNGRUANG
NARUEMON	THOTHONG
SUWANAN	THIRAKAEW

The Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Bachelor Education
Major in Thai Classical Dance Education
Department of Drama and Music
Faculty of Fine and Applied Arts
Rajamangala University of Technology Thanyaburi
Academic Year 2023
Copyright

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย Development of Activity Sets to Promote Learning in Dance About Thai Children's Play Using Multimedia
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวสุนันท์ ถิระแก้ว นางสาวณัฐธิดา รุ่งเรือง นางสาวณฤมล โททอง
สาขาวิชา	นาฏศิลป์ไทยศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุลย์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช บุญทองเล็ก
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์อาทิตยา เงินแดง
ปีการศึกษา	2566

คณะกรรมการตรวจสอบศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ณัฐนันท์ จันนินวงศ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช บุญทองเล็ก)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์อาทิตยา เงินแดง)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(อาจารย์ ดร.ศิริพร มีขำ)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(อาจารย์ ดร.ธัญญาภรณ์ บุญยัง)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา

ลงชื่อ.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช บุญทองเล็ก)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
วันที่ 3 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2566

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวณัฐธิดา รุ่งเรือง นางสาวณมล โททอง นางสาวสุนันท์ ถิระแก้ว
ปริญญา	ศึกษาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นาฏศิลป์ไทยศึกษา
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย 2) เพื่อทดลองและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย หลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1 จำนวน 32 คน โรงเรียนวัดศรีสโมสร โดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ซึ่งลักษณะภายในกลุ่มตัวอย่างมีความคล้ายคลึงกัน โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย แบบประเมินคุณภาพสื่อ แบบประเมินความพึงพอใจ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีความสอดคล้อง และกระบวนการพัฒนาสื่อตามรูปแบบADDIE MODEL

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีเนื้อหาสาระสำคัญประกอบด้วย ที่มาของการละเล่น วิธีการเล่นและกฎกติกา เพลงประกอบการละเล่นและประโยชน์ จากกรณีศึกษาค่าความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกัน โดยมีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 97.13/87.50 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 3) ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.66 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.61 การทดสอบหลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.77 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย หลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้,การละเล่นของเด็กไทย,สื่อมัลติมีเดีย,นวัตกรรมการเรียนรู้

Art Thesis Title	Development of Activity Sets to Promote Learning in Dance About Thai Children's Play Using Multimedia
Researcher	Ms.Natthida Rungruang Ms.Naruemon Thothong Ms.Suwanan Thirakaew
Degree	Bachelor of Education (B.Ed.)
Program	Thai Classical Dance Education
Academic Year	2023

Abstract

The objectives of this research are: 1) To develop a set of activities to promote learning in the performing arts on the topic of Thai children's play. 2) To experiment and find out the effectiveness of the activity set to promote learning in the performing arts on the topic of Thai children's play. 3) To compare the results before and after school of the set of activities to promote learning in the performing arts on the topic of Thai children's play. 4) To study the satisfaction of the set of activities to promote the learning of the performing arts on the topic of Thai children's play after learning using multimedia. The sample group used in the research consisted of 32 first grade students at Wat Sri Samoson School. The group sampling method was used. The characteristics within the sample were similar by using random units as classrooms. The tools were used including a set of activities to promote learning in performing arts on the subject of Thai children's plays by using the media quality assessment form, the satisfaction assessment form, Pre and post tests, statistics, mean, standard deviation, conformity index value and the media development process according to the ADDIE MODEL format.

The results of the research found that; 1) the development of activity sets to promote learning in dance on the subject of Thai children's plays by using multimedia which has important content consisting of the origin of the play, how to play and rules, songs for games and benefits. From considering the consistency values, experts are of the opinion that they are consistent with the appropriateness value being at the highest level. 2) the results of testing the effectiveness of activity sets to promote learning in dance on the subject of Thai children's plays. The efficiency according to the criteria is equal to 97.13/87.50, which is effective according to the criteria. 3) The comparative results of achievement before and after school of a set of activities to promote learning in dance on the subject of Thai children's plays. The pre-test had a mean score of 10.66 and a standard deviation of 6.61. The post-test had a higher mean score. The average score was 17.50 and the standard deviation was 1.77. The results of the analysis of achievement after studying were significantly higher than before studying at the 0.05 level. 4) The results of the satisfaction assessment of the activity set to promote learning in dance on the subject of Thai children's plays. After learning using multimedia, the average score was 4.72 and the standard deviation was 0.43, at the highest level.

Keywords: development of learning activity sets, Thai children's plays, multimedia, learning innovations

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย โดยมุ่งส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการละเล่นของเด็กไทย ซึ่งมีกระบวนการและขั้นตอนการพัฒนาสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ด้วยการนำหลักการออกแบบของ ADDIE MODEL มาใช้ในการพัฒนาระบบ

การวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างดีมาโดยตลอดจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุลย์ ที่ท่านได้กรุณาแนะนำและข้อคิดเห็นที่เป็นสารประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย โดยเฉพาะการสละเวลาอันมีค่าของท่านในการช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ผู้วิจัยรู้สึกประทับใจและทราบซึ่งในน้ำใจเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยทั้ง 5 ท่าน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา อนุวัฒน์ อาจารย์นุชนารถ รอดสะอาด นายฉัตรทราวดี ปานเพ็ง และนายอนุชา ภาผล

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์มาสอบศิลปนิพนธ์ กลุ่มนวัตกรรมการศึกษาทั้ง 6 ท่าน คือ อาจารย์ณัฏฐนันท์ จันนิวงค์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุลย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก อาจารย์อาทิตย์ยา เงินแดง อาจารย์ ดร.ศิริพร มีขำ และอาจารย์ ดร.ธัญญาภรณ์ บุญยัง

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณนายฉัตรทราวดี ปานเพ็ง และโรงเรียนวัดศรีสโมสรณ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่ในการวิจัยข้อมูลในรายวิชา เวลาเรียน และนักเรียน ผู้วิจัยขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1 จำนวน 32 คน ที่สละเวลามาเป็นกลุ่มตัวอย่าง และให้ความร่วมมือในการกิจกรรมในการวิจัย สุดท้ายนี้ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณผู้เขียนตำราเอกสารวิชาการต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและนำมาอ้างอิงในการวิจัยครั้งนี้ คุณค่าและประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการวิจัยฉบับนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และหากมีข้อผิดพลาดประการใดเกี่ยวกับการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องขอภัยไว้ ณ ที่นี้ จะขอน้อมรับพร้อมทั้งจะนำไปพัฒนาปรับปรุงในโอกาสต่อไป

คณะผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ช
สารบัญตาราง	ซ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 สมมติฐานของการวิจัย	3
1.4 กรอบแนวคิดของการวิจัย	4
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
1.7 นิยามศัพท์	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551	9
2.2 การเล่นเกมของเด็กไทย	12
2.3 สื่อมัลติมีเดีย	20
2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับวิธีการสอน	24
2.5 ความพึงพอใจ	32
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	33

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	35
3.1 แบบแผนการวิจัย	35
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	36
3.3 วิธีการดำเนินการวิจัย	36
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	37
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	47
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	48
บทที่ 4 ผลการวิจัย	52
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	52
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย	59
5.1 สรุปผลการวิจัย	59
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	61
5.3 ข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	66
ภาคผนวก	69
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	70
ข หนังสือราชการ	72
ค แบบประเมินในงานวิจัย ตารางผลการประเมิน	79

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ง ขั้นตอนการสร้างสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน นาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย	96
จ คู่มือการใช้งาน ตัวอย่างสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย	103
ฉ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน	111
ช ภาพกิจกรรม	115
ประวัติผู้วิจัย	117

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย	4
2.1 การละเล่นเด็กไทย (งูกินหาง)	13
2.2 การละเล่นเด็กไทย (รีรีข้าวสาร)	15
2.3 การละเล่นเด็กไทย (มอญซ่อนผ้า)	16
2.4 การละเล่นเด็กไทย (โพงพาง)	18
2.5 การละเล่นเด็กไทย (จ้ำจี้)	19
2.6 ระบบสีของอัลเบิร์ต เฮนรี มันทเซลล์ (Aldert Henry Munsell)	30
3.1 แบบแผนผังโครงสร้างเนื้อหา	38
4.1 ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ (ที่มา วิธีการเล่นและกฎกติกา เพลงประกอบประโยชน์)	51

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 ประถมศึกษาปีที่1
3.1	แบบแผนการวิจัย One-Group Pretest-Posttest Design
3.2	ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด
4.1	ผลการประเมินค่าความเหมาะสมของสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
4.2	ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
4.3	ผลการหาประสิทธิภาพของการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
4.4	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังเรียน ด้วยการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
4.5	ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 จากชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญต่อชีวิตเพราะการที่ทุกคนจะเติบโตเป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ ทั้งร่างกายและจิตใจได้ ต้องอาศัยการศึกษาเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่สำคัญ ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงจำเป็นที่จะต้องให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ เอาใจใส่ต่อการเรียนรู้ และรู้จักแสวงหาความรู้ที่จะพัฒนาตนเองซึ่งปัจจุบันวิธีการศึกษาเรียนรู้ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปตามความเจริญของเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ดังนั้น ครูมีหน้าที่ต้องค้นคว้าหาวิธีการจัดการศึกษาเรียนรู้ให้เหมาะสมสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงนั้นเพื่อให้ศิษย์ทุกคนเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถและดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กรมวิชาการ 2544 : บทนำ)

แนวทางการพัฒนาทักษะทางสังคมในเด็กมีหลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงวัยและลักษณะเฉพาะของกลุ่มบุคคล หน่วยงาน/บุคคล ที่เกี่ยวข้องควรพิจารณาบริบทและสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ กิจกรรมการเล่นเป็นการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างให้เด็กได้พัฒนาความสัมพันธ์กับสังคมและทักษะของการอยู่ร่วมกันในสังคม เรียนรู้โดยการละเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นกิจกรรมการเล่นในเวลาว่างที่เน้นความสนุกสนานและผ่อนคลาย เล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้รวมถึงการแสดงที่มีทั้งบทร้อง บทราประกอบกันเป็นประเพณี นิยมในท้องถิ่นด้วยมีผลดีต่อพัฒนาการของเด็กทั้งด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา นอกจากนี้การเล่นพื้นบ้านของไทยยังเป็นกิจกรรมกลุ่มที่สนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสนปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ปัญหาข้อขัดแย้ง คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง เด็กมี โอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ ผ่อนคลายอารมณ์ แสดงออกถึงตนเองและยังส่งผลให้ผู้เล่นได้รับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม รู้จักเคารพกฎกติกา รู้จักการปรับตัวเข้ากับกลุ่ม รู้จักการรอคอย กล้าตัดสินใจ มีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ส่งเสริมความรู้สึกที่ดีต่อตนเองรู้บทบาทหน้าที่ของตนและผู้อื่น (อังศุธร อังคะนิต, 2556)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนผ่านของความรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วและไม่มีที่สิ้นสุด ครูผู้สอนจึงต้องพัฒนาตนเองเพื่อก้าวผ่านเข้าสู่โลกแห่งการเรียนรู้แบบใหม่ ต้องปรับเปลี่ยนวิธีจากการบรรยายในชั้นเรียนเป็น让孩子ได้ลงมือทำและได้เห็นความสำเร็จที่มาจากผลงานปรับกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาวะแวดล้อมและพฤติกรรมของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามา เพื่อเป็นเครื่องมือกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน (สุวิทย์ เมษินทรีย์ 2556) ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด หรือจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนนั้นๆ ด้วย เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น แต่ผู้เรียนยังจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย (ทศนา แคมมณี, 2550)

ความสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในวงการศึกษา มัลติมีเดียได้นำมาใช้เพื่อการเรียนการสอนในลักษณะแผ่นซีดีรอม หรืออาจใช้ในลักษณะห้องปฏิบัติการมัลติมีเดีย โดยเฉพาะก็ได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามัลติมีเดียจะกลายมาเป็นเครื่องมือที่สำคัญทางการศึกษาในอนาคต ทั้งนี้เพราะว่ามัลติมีเดียสามารถที่จะนำเสนอได้ทั้งเสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ดนตรี กราฟิก ภาพถ่าย วัสดุตีพิมพ์ ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ประกอบกับความสามารถที่จะจำลองภาพของการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองแบบเชิงรุก (Active Learning) (ถนอมพร, 2541 : 8-10)

จากการศึกษาปัญหาการเรียนการสอนที่คณะผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพระหว่างเรียนผ่านรายวิชา การปฏิบัติการสอน 3 พบว่าในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบบรรยายใช้เวลาค่อนข้างเยอะทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยจดจ่อและไม่สนใจในเนื้อหา และเวลาเรียนไม่เพียงพอที่จะสามารถให้ผู้เรียนปฏิบัติจริงได้

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้คณะผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับชุดกิจกรรมในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยมีเนื้อหาในการเรียน เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนทั้งยังสร้างการจดจำที่ดีให้แก่ผู้เรียน และสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้สนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

1.2.2 เพื่อทดลองและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย หลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

1.3.1 การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย มีคุณภาพในระดับดีมาก

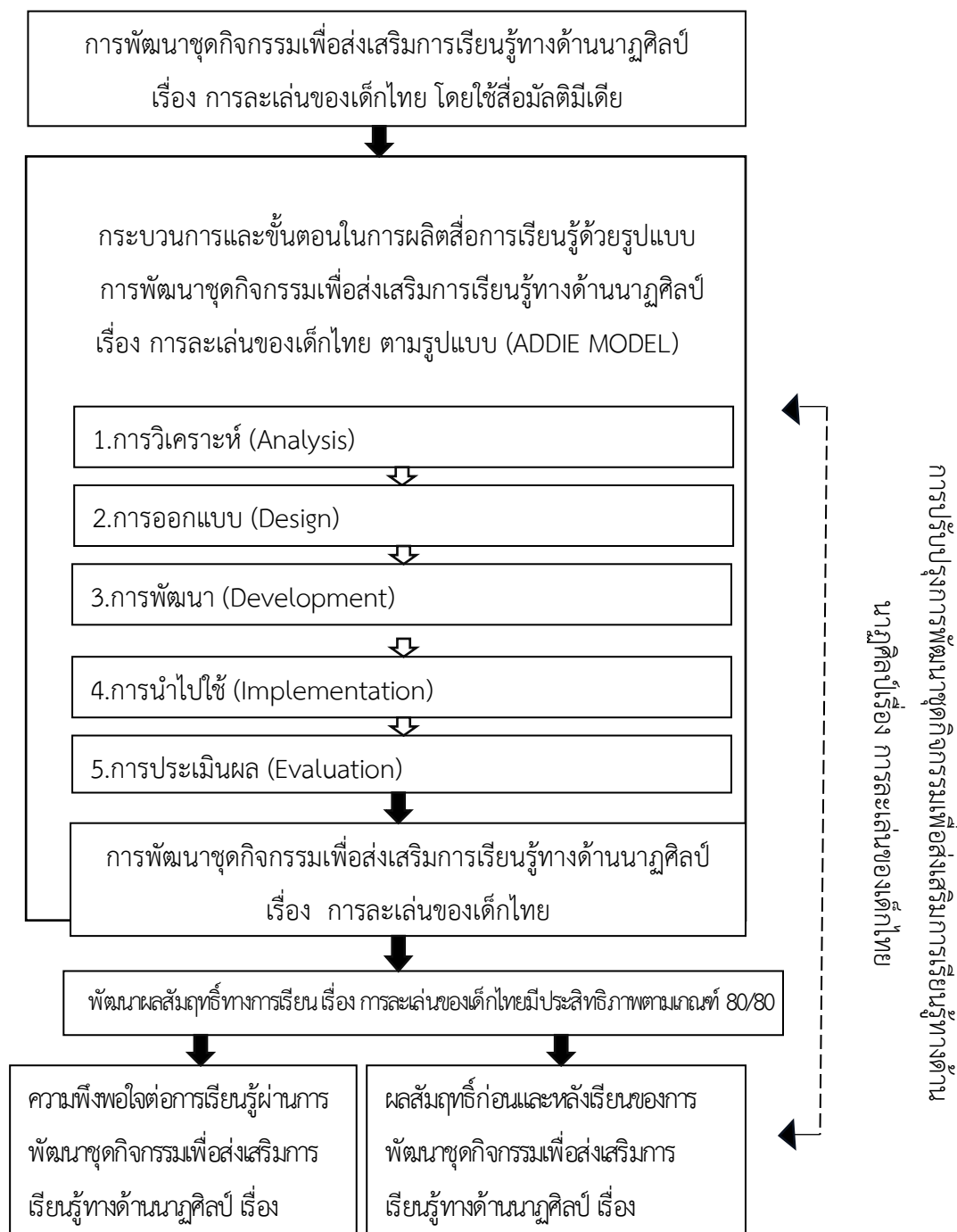
1.3.2 การทดลองและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.3.3 นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.3.4 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ในระดับความพึงพอใจมาก

1.4 กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อประมวลความคิดรวบยอดของงานการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

ที่มา: ญัฐธิดา รุ่งเรือง, นฤมล โททอง และสุนันท์ ธีระแก้ว

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ประกอบด้วยที่มาของการละเล่น วิธีการเล่นและกฎกติกา เพลงประกอบการละเล่น และประโยชน์ของการละเล่น

1.5.2 ขอบเขตระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

1.5.3 ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดศรีสโมสร จำนวน 32 คน
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 32 คน โรงเรียนวัดศรีสโมสร โดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ซึ่งลักษณะภายในกลุ่มตัวอย่างมีความคล้ายคลึงกัน โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน ที่ศึกษาเรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ศ.3.2 ป.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

1.5.4 ขอบเขตความสามารถของสื่อ

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย มีเนื้อหาและองค์ประกอบที่หลากหลาย เสียง ภาพ ข้อความ เพื่อเพิ่มความรู้เนื้อหาภายในชุดกิจกรรมในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียจะประกอบไปด้วย ที่มาของการละเล่น วิธีการเล่นและกฎกติกา เพลงประกอบการละเล่นและประโยชน์ของการละเล่นในรูปแบบตัวละครที่มีเสียงพากย์เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดี หลังจากเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ผู้เรียนสามารถย้อนกลับมาเรียนเพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาในบทเรียนได้ตามต้องการ

1.5.5 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

- 1) ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย
- 2) ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.1 พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

2.2 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

2.3 ผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

2.4 ความพึงพอใจของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย หลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้องค์ความรู้และแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี

1.6.2 มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ที่มีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

1.6.3 ผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.6.4 ได้ทราบผลความพึงพอใจของผู้ใช้การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

1.7 นิยามศัพท์

1.7.1 การละเล่นของเด็กไทย หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

1.7.2 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น

1.7.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการวัดคะแนนหรือเกรดเฉลี่ยทางการเรียน การสอนในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ในการทำแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 32 คน ของโรงเรียนวัดศรีสโมสร

1.7.4 ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกในทางบวกหรือความรู้สึกในทางที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ที่ทำให้ความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนอง ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและความเชื่อที่เหมาะสม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

2.1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2.1.2 มาตรฐานและตัวชี้วัด ระดับประถมศึกษาตอนต้น

2.2 การละเล่นของเด็กไทย

2.2.1 จู๋กินหาง

2.2.2 รีรีข้าวสาร

2.2.3 มอญซ่อนผ้า

2.2.4 โพงพาง

2.2.5 จำจี้

2.3 สื่อมัลติมีเดีย

2.3.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

2.3.2 คุณลักษณะสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย

2.3.3 บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย

2.4 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.4.2 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนแบบ PLEARN (Play & Learn)

2.4.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.5 ความพึงพอใจ

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

2.5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

2.5.3 การวัดความพึงพอใจ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, น.4)

2.1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

-ทัศนศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมรวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

-ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรี แสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ร้องเพลงและเล่นดนตรี

-นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมเห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ,2551, น. 1-2)

2.1.2 มาตรฐานและตัวชี้วัด ระดับประถมศึกษาตอนต้น

มาตรฐานการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งที่กำหนดขึ้นเพื่อกำหนดทิศทางเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอนโดยเน้นความรู้และทักษะที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

มาตรฐานการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาตอนต้น การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและวัฒนธรรมโดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (ชั้นประถมศึกษาปีที่1-6)

มาตรฐานการเรียนรู้แบบช่วงชั้น จะมีความยืดหยุ่นสูงแต่ก็มีข้อจำกัดการจัดหลักสูตรของโรงเรียนมีเนื้อหาแน่นและซับซ้อน การกำหนดตัวชี้วัดเป็นขั้นปีหรือที่เรียกว่า มาตรฐานการเรียนรู้ขั้นปี จึงเป็นการกำหนดลำดับการเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจนเพื่อสร้างฐานความรู้ให้สูงขึ้นทีละขั้นและหลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อนในเนื้อหาที่เรียนสำหรับชั้นประถมศึกษาตอนต้นทางกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ 2 มาตรฐาน ดังนี้

1) มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 200)

2) มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 202)

โดยในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้เลือกมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.202)

ตารางที่ 2.1 มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 ประถมศึกษาปีที่ 1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.๑	๑. ระบุและเล่นการละเล่นของเด็กไทย	• การละเล่นของเด็กไทย - วิธีการเล่น - กติกา
	๒. บอกสิ่งที่ตนเองชอบในการแสดงนาฏศิลป์	• การแสดงนาฏศิลป์
ป.๒	๑. ระบุและเล่นการละเล่นพื้นบ้าน	• การละเล่นพื้นบ้าน - วิธีการเล่น - กติกา
	๒. เชื่อมโยงสิ่งที่พบเห็นในการละเล่นพื้นบ้านกับสิ่งที่พบเห็นในการดำรงชีวิตของคนไทย	• ที่มาของการละเล่นพื้นบ้าน
	๓. ระบุสิ่งที่ชื่นชอบและภาคภูมิใจในการละเล่นพื้นบ้าน	• การละเล่นพื้นบ้าน
ป.๓	๑. เล่าการแสดงนาฏศิลป์ที่เคยเห็นในท้องถิ่น	• การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านหรือท้องถิ่นของตน
	๒. ระบุสิ่งที่เป็นลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของการแสดงนาฏศิลป์	• การแสดงนาฏศิลป์ - ลักษณะ - เอกลักษณ์
	๓. อธิบายความสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์	• ที่มาของการแสดงนาฏศิลป์ - สิ่งที่เราพบ

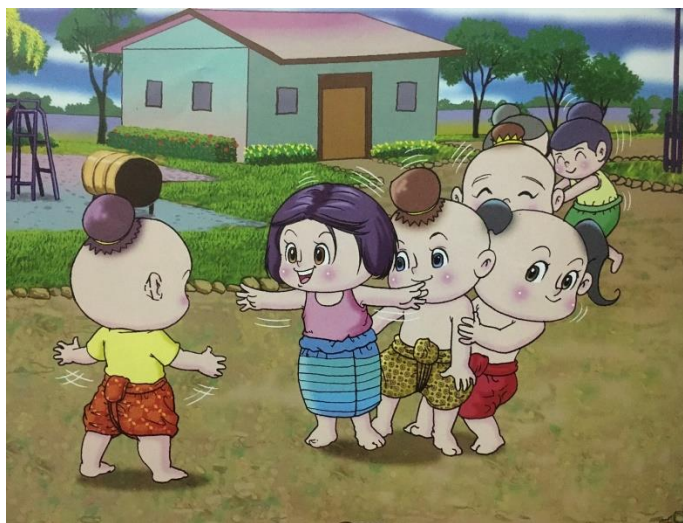
2.2 การละเล่นของเด็กไทย

การละเล่นของเด็กไทย หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

การละเล่นไทย หมายถึง กิจกรรมการเล่นของประเทศไทยที่มีการสืบทอดต่อกันมา จากรุ่นสู่รุ่น เป็นการเล่นทั้งของผู้ใหญ่และเด็กที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน บันเทิงใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวร่างกายขณะเล่นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีทั้งการเล่นที่มีกติกาแน่นอนและการเล่นที่ไม่มีกติกา บางเกมมีบทร้องประกอบแต่บางเกมไม่มีบทร้องประกอบ สามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความมั่นใจในตนเองและเกิดการเตรียมความพร้อมในพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเป็นวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น (ปิยะนุช สุวรรณเทพ-สุเทพ อ่วมเจริญ, 2558, น. 260)

เมื่อนำความหมายของ การละเล่น ทั้งหมดมาพิจารณาแล้วการละเล่นของเด็กไทยน่าจะมีลักษณะเป็นทั้ง PLAY และ GAME กล่าวคือ การละเล่นของเด็กไทยบางชนิดจะมีลักษณะที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขัน เช่น การเล่นขายของ จำใจ ุงกินหาง ตบแผละ เป็นต้น บางชนิดก็เป็นการแข่งขันมีกฎเกณฑ์กติกา เช่น อีตักเตย และรวมทั้งการละเล่นของไทยอื่นๆที่ผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎกติกาชัดเจนได้

2.2.1 งูกินหาง



ภาพที่ 2.1 การเล่นเกมของเด็กไทย(งูกินหาง)

ที่มา : โอม รัชเวทย์

ที่มาการเล่นงูกินหาง

การเล่นงูกินหาง เป็นการเล่นพื้นเมืองที่เก่าแก่ของไทย เล่นกันทุกภาคของประเทศไทย ทั้งภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ การเล่นงูกินหาง ได้มีการบันทึกไว้เป็นทางการเมื่องานตรุษสงกรานต์ ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อ พ.ศ. 2475 การเล่นงูกินหางเป็นการเล่นเลียนแบบชีวิตสัตว์ คือ เลียนแบบลักษณะท่าทางของงูที่มีลำตัวยาวเลื้อยคดไปคดมา นิยมเล่นในงานเทศกาล งานประจำปีและงานรื่นเริงต่างๆ แล้วยังได้บันทึกไว้อีกว่าในสมัยก่อนการเล่นงูกินหางนั้นจะมีแค่สาวมอญที่ไม่ค่อยได้เล่นเท่าไร เพราะชาวมอญมองว่าไม่ค่อยสุภาพสักเท่าไร คือฝ่ายผู้ชายกับฝ่ายผู้หญิงต้องมาจับมือถือแขนกัน ผู้ใหญ่ผู้อาวุโสชาวมอญไม่นิยมที่จะให้มาเล่นสนทนกันถึงเนื้อถึงตัวกัน ถึงแม้ผู้เล่นจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็ตามที่ ส่วนมากจะเป็นคนไทยที่เล่นกัน

วิธีการเล่นและกฎกติกาการเล่นงูกินหาง

การเล่นงูกินหางนั้น น้องๆควรมีเพื่อนร่วมเล่นถึง 7-8 คนขึ้นไป เลือก 1 คน เป็นพ่องูและอีก 1 คนเป็นแม่งู เด็กๆที่เหลือจะเป็นลูกงูเกาะเอวแม่งูต่อแถวกันจนหมด เริ่มเล่นโดยพ่องูจะร้องถามตามบทร้องจนถึงตอนพ่องูถามว่า “กินหัวหรือกินหาง” แม่งูเลือกตอบ 1 คำตอบ พ่องูจะต้องจับลูกงูตามที่แม่งูตอบ เช่น ถ้าตอบว่า “กินกลางตลอดตัว” ก็เลือกจับลูกงูตัวใดก่อนก็ได้ เว้นตัวหัวกับหาง ถ้าแม่งูตอบว่า “กินหัวตลอดหาง” ก็ให้จับลูกงูตัวแรกไล่ลงไปหาหาง ถ้ากินหางตลอดหัวก็ให้จับตัวสุดท้ายไล่ขึ้นมา ขณะที่พ่องูวิ่งหลอกเพื่อที่จะจับลูกงู แม่งูต้องพยายามกันพ่องูไว้ ลูกงูต้องหลบหลีกตามหลังแม่งูแต่ต้องไม่ให้มือหลุดจากเอว ถ้ามือหลุดจากเอวหรือพ่องูจับได้ต้องออกจากแถว พ่องู

จะถามลูกงูว่า อยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่ ถ้าลูกงูตอบว่า “อยู่กับพ่อ” พ่องูแม่งก็จะร้องว่า “หักคอจี้มน้ำพริก” แล้วก็ทำท่าหักคอ ลูกงูก็ออกจากการเล่นไป แต่ถ้าตอบว่า “อยู่กับแม่” พ่องูแม่งก็จะร้องว่า “ล่อยแพไป” แล้วผลักลูกงูไป ลูกงูก็ต้องออกจากการเล่นไปเช่นกัน แล้วพ่องูก็จะไล่จับลูกงูตัวต่อไป ถ้าจับไม่ได้ก็จะเริ่มต้นร้องถามแม่งใหม่ “แม่งเอ๋ย” “เอ๋ย” “กินน้ำบ่อไหน” เล่นไปเรื่อย ๆ ถ้าพ่องูจับลูกงูได้หมด พ่องูชนะ แต่ถ้าเวลาพอสมควรแล้ว พ่องูยังจับลูกงูได้ไม่หมดก็ถือว่าพ่องูแพ้ (นลินี ครู, 2552, น. 32-35)

เพลงประกอบการละเล่นงูกินหาง

พ่องู : “แม่งเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน”

แม่ง : “กินน้ำบ่อโสโกโยกไปโยกมา” พร้อมแสดงอาการส่ายตัวไปมา

พ่องู : “แม่งเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน”

แม่ง : “กินน้ำบ่อหินบินไปบินมา” พร้อมแสดงอาการบินไปบินมา

พ่องู : “แม่งเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน”

แม่ง : “กินน้ำบ่อทรายย้ายไปย้ายมา” พร้อมแสดงอาการส่ายตัวไปมา

พ่องู : “กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว”

ประโยชน์ของการละเล่นงูกินหาง

- 1) ทำให้ผู้เล่นเกิดความสามัคคี ทำงานเป็นกลุ่ม
- 2) รู้จักช่วยเหลือกัน
- 3) รู้จักการต่อสู้เพื่อเอาตัวรอด เมื่อภัยมาถึงตัว
- 4) ฝึกร่างกายให้แข็งแรง และจิตใจเบิกบานสนุกสนานไปด้วย

2.2.2 ริริข้าวสาร



ภาพที่ 2.2 การเล่นเกมของเด็กไทย(ริริข้าวสาร)

ที่มา : โอม รัชเวทย์

ที่มาการเล่นริริข้าวสาร

ริริข้าวสาร เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เด็กไทยในสมัยก่อนนิยมเล่นกัน เพื่อฝึกหัดความว่องไวของผู้ที่เป็นขุมประตูและผู้อยู่ท้ายแถว

วิธีการเล่นและกฎกติกาการเล่นริริข้าวสาร

น้องๆเล่นกันอย่างน้อย 6-7 คนขึ้นไป เรียกเพื่อนออกมา 2 คน อาจใช้วิธีเลือกเพื่อนที่สูงที่สุด 2 คน หรือใช้วิธีจับไม้สั้นไม้ยาว จับฉลาก ฯลฯ ยืนหันหน้าเข้าหากันห่างกันพอประมาณให้เด็กคนอื่นๆเดินผ่านได้ประสานมือกันยกขึ้นสูงทำเป็นสะพานโค้ง

เด็กๆที่เหลือดั้งแถวเกาะเอวกัน หัวแถวจะพาเดินวนรอบใต้สะพานโค้งไปเรื่อยๆ เด็กทุกคนจะร้องเพลงริริข้าวสาร เมื่อถึงประโยค “พานเอาคนข้างหลังไว้” ผู้ที่เป็นสะพานโค้งจะลดมือลงกักเด็กคนสุดท้าย คนสุดท้ายจะพยายามหลบหลีกการกักตัวโดยที่มือต้องไม่หลุดจากการเกาะเอวคนข้างหน้า ถ้าหลบไม่พ้นจะถูกกักตัวเอาไว้ได้ก็ถือว่าตาย จะถูกให้ออกจากการเล่นครั้งนี้ไปก่อน แถวที่เหลือจะเริ่มเดินรอบใต้สะพานโค้งใหม่อีกรอบโดยเริ่มต้นร้องบทร้องเช่นเดิมจนถึงท่อนสุดท้าย “พานเอาคนข้างหลังไว้” เด็ก 2 คน จะลดมือลงกักคนสุดท้ายเช่นเดิมเล่นเช่นนี้จนหมดคนในแถวเป็นการจบการเล่น (นลิน ครู, 2552, น. 102-103)

เพลงประกอบการเล่นริริข้าวสาร

ริริข้าวสาร	สองทะนานข้าวเปลือก
เลือกท้องโบลาน	เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน
คดข้าวใส่จาน	พานเอาคนข้างหลังไว้

ประโยชน์ของการเล่นรีรีข้าวสาร

- 1) เพลิดเพลินจิตใจร่าเริงแจ่มใสซึ่งจะทำให้เด็กยอมรับในกฎเกณฑ์กติกาในการเล่น
- 2) ได้ออกกำลังกายพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆของร่างกายให้แข็งแรง
- 3) หัดให้เด็กมีไหวพริบปฏิภาณและรู้จักใช้กลยุทธ์ที่จะให้ตนรอดจากการถูกคล้องตัวไว้
- 4) หัดให้เด็กรู้จักทำงานเป็นกลุ่มโดยหัวแถวต้องพยายามพาแถวโดยเฉพาะคนสุดท้ายให้รอดพ้นจากการถูกกักตัวให้ได้

2.2.3 มอญซ่อนผ้า



ภาพที่ 2.3 การเล่นเกมของเด็กไทย(มอญซ่อนผ้า)

ที่มา : โอม รัชเวทย์

ที่มาการเล่นมอญซ่อนผ้า

มอญซ่อนผ้า คือ การเล่นเกมพื้นบ้านของเด็กไทยที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ คาดว่ามีต้นกำเนิดมาจากกลุ่มชาวมอญที่อาศัยอยู่ในจังหวัดกาญจนบุรีและมักนิยมเล่นกันในช่วงเทศกาลวันสงกรานต์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาวันหยุดพักผ่อนของคนไทย แม้จะได้ชื่อว่า ‘มอญซ่อนผ้า’ แต่ไม่ปรากฏหลักฐานที่ยืนยันว่าเป็นการเล่นในวัฒนธรรมของคนมอญตามคำกล่าวขององค์บรรจุน จากนิตยสารศิลปวัฒนธรรม ฉบับมิถุนายน 2548 กล่าวไว้ว่า มอญซ่อนผ้า เป็นการเกมที่คนไทยคิดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน และเป็นการหยอกล้อกับเพื่อนชาวมอญที่จะ ‘ไม่เล่นตุ๊กตา’ ตามความเชื่อทางศาสนาที่สืบทอดต่อกันมาในกลุ่มชาวมอญนั่นเองในครอบครัวคนเชื้อสายมอญในสมัยก่อนมักสั่งห้ามไม่ให้ลูกหลานเล่นหรือนำตุ๊กตาเข้าบ้าน โดยเฉพาะตุ๊กตาที่มีลักษณะรูปร่างเหมือนคน เพราะมีความเชื่อกันว่า ตุ๊กตาเป็นที่สถิตของวิญญาณและสิ่งไม่ดี นอกจากนี้ตุ๊กตาก็ยังเป็นสิ่งของที่ใช้ประกอบพิธีปิดป่าสิ่งชั่วร้ายตามความเชื่อของชาวมอญ จะมีการใช้ตุ๊กตาลักษณะเหมือนคนมาเป็นตัวแทนรับเคราะห์และโรคภัยไข้เจ็บแทนตนเองหรือคนในครอบครัว ในปัจจุบันเราเรียกตุ๊กตาประเภท

นี้ว่า ‘ตุ๊กตาเสียกบาล’ นั่นเอง จึงเป็นความเชื่อที่สืบทอดต่อกันมาว่า ตุ๊กตาเป็นสิ่งไม่เป็นมงคล การเข้าไปแตะต้องหรือนำเข้าบ้านอาจเป็นการนำความโชคร้าย โรคภัยไข้เจ็บเข้าสู่ตัวเองได้นั่นเอง

วิธีการเล่นและกฎกติกาการเล่นมอญซ่อนผ้า

ผู้เล่นจำนวน 8-12 คน หาผู้เล่นเป็นมอญ 1 คน โดยการจับไม้สั้นไม้ยาว โยน้อยออก ฯลฯ เป็นผู้ถือผ้าเพื่อนที่เหลือนั่งล้อมวงทุกคนจะร้องเพลง “มอญซ่อนผ้า” มอญจะถือผ้าโดยถือแอบๆไว้อย่าให้เพื่อนเห็น เดินวนไปรอบๆหลังเพื่อน พอเห็นเพื่อนคนไหนเปลือยแอบวางผ้า(ซ่อนผ้า) ไว้ข้างหลังอย่าให้เขารู้ตัว แล้วเดินอีกรอบพอถึงผ้าที่ซ่อนไว้หยิบผ้าตีหลังเพื่อนคนนั้นคนที่ถูกตีจะต้องลุกขึ้นวิ่งรอบวง แล้วกลับมานั่งที่เดิมคนที่เล่นเป็นมอญก็จะได้เล่นเป็นมอญอีกครั้ง แต่ถ้าเพื่อนที่ถูกซ่อนผ้าไว้ข้างหลังรู้ตัว ก็หยิบผ้าแล้ววิ่งไล่ตีมอญ มอญจะวิ่งรอบวงแล้วกลับมานั่งแทนที่เพื่อนคนนั้นเพื่อนที่พกผ้าหลังตัวเองก็จะเป็นมอญแทนและทำหน้าที่ซ่อนผ้าต่อไป การเล่นมอญซ่อนผ้าเพื่อนๆที่นั่งทุกคนห้ามหันหลังไปมองข้างหลังตัวเองให้สังเกตและคาดเดาเอาเองว่ามอญซ่อนผ้าไว้ที่หลังใคร และห้ามให้เพื่อนๆบอกหรือให้สัญญาณกับเพื่อนที่ถูกซ่อนผ้า (นลินี ครุ, 2552, น. 88-89)

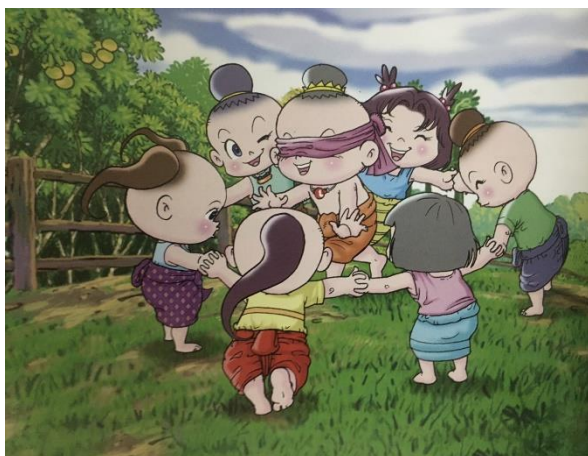
เพลงประกอบการเล่นมอญซ่อนผ้า

มอญซ่อนผ้า	ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง
ไวโน่นไว้นี้	ฉันจะตีกันเธอ

ประโยชน์ของการเล่นมอญซ่อนผ้า

- 1) ด้านร่างกาย ได้ออกกำลังกายด้วยการเดินการวิ่งทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรงกระฉับกระเฉง
- 2) ด้านสติปัญญา การมีไหวพริบปฏิพานและมีความรู้สึกรวดเร็วขึ้น
- 3) ด้านอารมณ์ สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ในขณะเล่น
- 4) ด้านสังคม ได้เข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนๆ ทำให้รู้จักการอยู่ร่วมกันและเล่นกันเป็นหมู่คณะ

2.2.4 โพงพาง



ภาพที่ 2.4 การละเล่นของเด็กไทย(โพงพาง)

ที่มา : โอเม รัชเวทย์

ที่มาการเล่นโพงพาง

โพงพางชื่อของกับดักปลาชนิดหนึ่ง เป็นการละเล่นดั้งเดิมอย่างหนึ่งของไทย มีบทร้องประกอบการเล่นเพื่อให้เกิดความบันเทิง สนุกสนาน

วิธีการเล่นและกฎกติกาการเล่นโพงพาง

ผู้เล่นจำนวนอย่างน้อย 5 คนขึ้นไป เตรียมผ้าหนึ่งผืน จะเป็นผ้าเช็ดหน้า ผ้าพันคอ ลูกเสือหรือผ้าอะไรก็ได้ไว้ปิดตาเพื่อน เลือกเพื่อนหนึ่งคนเป็นเสือปลาตาบอด โดยการจับไม้สั้นไม้ยาว โอน้อยออกกาลา เราเอาผ้าผูกตาเสือปลาไว้ทดสอบเสียหน่อยว่าปิดตาแน่นจนมองไม่เห็นหรือยัง โดยลองชูนิ้วให้เสือปลาทายดูว่าชูไว้กี่นิ้ว ถ้าทายถูกให้ขยับผ้าปิดตาให้มืดชิดกว่าเดิมจนแน่ใจว่าเสือปลามองไม่เห็น แล้วจับตัวเสือปลาหมุนหลายรอบจนจำทิศทางไม่ได้ น้องๆคนอื่นจับมือกันเป็นวง ล้อมรอบเสือปลาแล้วเดินวนไปรอบๆเสือปลา พร้อมกับร้องเพลงโพงพางเอ๋ย จนจบเพลง ให้หยุดเดิน แล้วนั่งลงถามเสือปลาว่า ปลาเป็นหรือปลาตายถ้าเสือปลาตอบ “ปลาตาย” ทุกคนต้องอยู่กับที่ห้ามเคลื่อนย้าย แต่ถ้าเสือปลาตอบว่า “ปลาเป็น” ก็เปลี่ยนที่นั่งกันได้ เปลี่ยนแล้วให้นั่งกับที่ เสือปลาจะเดินไปหาผู้ที่นั่งรอบวง เมื่อจับตัวใครได้เสือปลาจะต้องทายว่าเป็นใคร ถ้าทายถูกคนนั้นต้องตายมาเป็นเสือปลาแทน ถ้าทายไม่ถูกเสือปลาก็ต้องเป็นเสือปลาต่อไป (นลินี ครู, 2552, น. 86-87)

เพลงประกอบการเล่นโพงพาง

โพงพางเอ๋ย	ปลาเข้าลอด
ปลาทาบอด	เข้าลอดโพงพาง
โพงพางเอ๋ย	นกกระยางเข้าลอด
เสื่อปลาทาบอด	เข้าลอดโพงพาง
กินปลาเป็นหรือกินปลาทาย (เสื่อปลาทอบ “ปลาเป็น”หรือ”ปลาทาย”)	

ประโยชน์ของการเล่นโพงพาง

- 1) เด็กได้พัฒนาร่างกาย การเคลื่อนไหว
- 2) พัฒนาทักษะทางภาษาในการสื่อสาร
- 3) เรียนรู้การควบคุมตนเองจากสถานการณ์ที่กำหนด

2.2.5 จ้ำจี้



ภาพที่ 2.5 การเล่นเกมของเด็กไทย(จ้ำจี้)

ที่มา : โอม รัชเวทย์

ที่มาการเล่นจ้ำจี้

การเล่นจ้ำจี้เป็นการเล่นของเด็กไทยที่มีมาแต่โบราณและเด็กๆในสมัยนั้นนิยมกันเล่นและได้มีเพลงหลายเพลงที่มีการดัดแปลงหลายเรื่องราว ซึ่งการเล่นนี้เป็นการเล่นที่เล่นง่ายและมีความเพลิดเพลินในการเล่น ซึ่งไม่ใช่เฉพาะเด็กไทยยอที่นิยมเล่นกัน แต่เด็กทั่วไปก็รู้จักการเล่นนี้ ไม่ว่าจะเป็นเด็กไทยไซ้ หรือเด็กผุ้ไท ที่ได้รับการฝึกเล่นจากคุณครูหรือจากผู้ใหญ่และการเล่นนี้ก็เป็นการเล่นที่รู้จักกันดีในปัจจุบัน

วิธีการเล่นและกฎกติกาการเล่นจ้ำจี้

ให้ผู้เล่นทุกคนนั่งล้อมวงกันเป็นวงกลมไม่ต้องห่างกันมาก แล้วให้ทุกคนยื่นมือทั้งสองข้างคว่ำลงบนพื้นวางไว้ข้างหน้าตัวเอง ยกเว้นผู้เล่นเป็นคนแรกที่เป็นคนร้องเพลงประกอบ (เพียงคนเดียว) ให้วางมือเพียงข้างเดียว เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นที่เป็นคนร้องเพลง และใช้นิ้วชี้จี้มนิ้วหัวแม่มือของผู้ร้องเอง จากนั้นนิ้วแม่มือไปนิ้วชี้ นิ้วกลางแล้วจี้ไล่ไปเรื่อย ๆ ตามนิ้วของผู้เล่นคนอื่นรอบวงจนกระทั่งเพลงจบ ถ้ากำลังจี้มนิ้วผู้เล่นคนใด ก็ให้ผู้เล่นคนนั้นงอนิ้วพับเอาไว้และเริ่มต้นร้องเพลงใหม่ หากเล่นกันจนนิ้วของผู้เล่นคนใดงอจนหมดก็ถือว่าแพ้ให้ออกจากวงแล้วเริ่มต้นเล่นใหม่ จนนิ้วทุกคนงอจนหมด จึงจะจบการเล่นนี้ (รุ่งนภา ทิมหาญ, 2544, น.87-89)

เพลงประกอบการเล่นจ้ำจี้

จ้ำจี้มะเขือเปราะ	กะเทาะหน้าแว่น
พายเรือออกแอ่น	กระตังตันกุ่ม
สาวๆหนุ่มๆอาบน้ำท่าไหน	อาบน้ำท่าวัด
เอาแป้งที่ไหนผัด	เอากระຈກที่ไหนส่อง
เยี่ยมๆมองๆ	นกขุนทองร้องฮู้

ประโยชน์ของการเล่นจ้ำจี้

- 1) พัฒนาทักษะทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัยผ่านบทร้อง
- 2) พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์จากการนับนิ้ว
- 3) เป็นการฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา
- 4) การมีปฏิสัมพันธ์จากการเล่นร่วมกับผู้อื่น
- 5) เป็นการคลายเครียด สนุกสนาน ทำให้เด็กอารมณ์ดี

2.3 สื่อมัลติมีเดีย

2.3.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

Jeffcoate (1995) สื่อมัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์

Vaughan (1993) สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์(Interactive Multimedia)

Hall (1996) สื่อมัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอโปรแกรมประยุกต์ซึ่งรวมถึงการนำเสนอข้อความสีสรร ภาพกราฟิก (Graphic images) ภาพเคลื่อนไหว(Animation) เสียง (Sound) และภาพยนตร์วิดิทัศน์ (Full motion Video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์(Interactive Multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้คีย์บอร์ด (Key board) เมาส์(Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer)

ดังนั้นจึงสามารถสรุปความหมายของสื่อมัลติมีเดียได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายด้วยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดิทัศน์ (Video) เป็นต้น และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า สื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้(Pointer) เป็นต้น การใช้สื่อมัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรมรวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเองได้สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และสร้างความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

Daungchan Poopian (2554: 80) สื่อมัลติมีเดียเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในวงการธุรกิจและอุตสาหกรรม โดยเฉพาะได้นำมาใช้ในการฝึกอบรมและให้ความบันเทิง ส่วนในวงการศึกษามัลติมีเดียได้นำมาใช้เพื่อการเรียนการสอนในลักษณะแผ่นซีดีรอม หรืออาจใช้ในลักษณะห้องปฏิบัติการมัลติมีเดียโดยเฉพาะก็ได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามัลติมีเดียจะกลายมาเป็นเครื่องมือที่สำคัญทางการศึกษาในอนาคต ทั้งนี้เพราะว่ามัลติมีเดียสามารถที่จะนำเสนอได้ทั้งเสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ดนตรี กราฟิก ภาพถ่าย วัสดุตีพิมพ์ ภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ ประกอบกับสามารถที่จะจำลองภาพของการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองแบบเชิงรุก (Active Learning)

สื่อมัลติมีเดียเริ่มต้นในราว ๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อมๆ กับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่ากราฟิกยูเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic USer Interface) หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งานต่อมาในราว ๆ ต้นปี พ.ศ.2535 บริษัทไมโครซอฟต์ด้วยพัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและ

เสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบ ปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราว ๆ ต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มีดี (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

2.3.2 คุณลักษณะสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย

ในการผลิตมัลติมีเดียเพื่อเป็นสื่อประกอบการพูดการนำเสนอเน้นการออกแบบสื่อด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ผสมผสานข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิทัศน์ เข้าด้วยกันเพื่อนำเสนอที่น่าสนใจ น่าติดตาม และง่ายต่อการสื่อความหมาย หากใช้ประกอบการบรรยายของครูผู้สอนก็จะทำหน้าที่ช่วยขยายเนื้อหาการบรรยายให้สามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น ส่วนการผลิตในรูปแบบบทเรียนมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นจะออกแบบการนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในบทเรียนตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้ เน้นให้บทเรียนมีลักษณะการโต้ตอบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้หรือผู้เรียนมากขึ้น มีการใช้งานที่ง่าย สะดวก และเหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน

ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2541) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะสำคัญของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(Computer-assisted Instruction : CAI) ซึ่งเป็นมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมอย่างมากในอดีตและยังคงมีการศึกษาและพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน คุณลักษณะดังกล่าวถือเป็นหลักการพื้นฐานที่สามารถนำมาใช้เป็นเกณฑ์เบื้องต้นที่จะพิจารณาว่าสื่อใดเป็นหรือไม่เป็นมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประการ (4Is) ได้แก่

1) Information (สารสนเทศ) หมายถึง เนื้อหาสาระ (content) ที่ได้รับการเรียบเรียงแล้วเป็นอย่างดีซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือได้รับทักษะอย่างหนึ่งอย่างใดที่ผู้สร้างได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ โดยอาจจะนำเสนอเนื้อหาในลักษณะทางตรงหรือทางอ้อมก็ได้

2) Individualization (ความแตกต่างระหว่างบุคคล) การตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งจากบุคลิกภาพ สติปัญญา ความสนใจ พื้นฐานความรู้ คือลักษณะสำคัญของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยผู้เรียนจะมีอิสระในการควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง รวมทั้งการเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับตนเองได้ เช่น สามารถควบคุมเนื้อหา ควบคุมลำดับของการเรียน ควบคุมการฝึกปฏิบัติ หรือการทดสอบ เป็นต้น

3) Interaction (การมีปฏิสัมพันธ์) เนื่องจากผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นหากได้มีการโต้ตอบหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน ดังนั้น สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่ออกแบบมาเป็นอย่างดีจะเอื้ออำนวยให้เกิดการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอย่างต่อเนื่องและตลอดทั้งบทเรียนการอนุญาตให้ผู้เรียนเพียงแต่คลิกเปลี่ยนหน้าจอไปเรื่อยๆที่ละหน้า ไม่ถือว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้ แต่ต้องมีการให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาในส่วนของความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์เพื่อให้ได้มาซึ่งกิจกรรมการเรียนนั้นๆ

4) Immediate Feedback (ผลป้อนกลับโดยทันที) การให้ผลป้อนกลับนี้เป็นสิ่งที่ทำให้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแตกต่างไปจากมัลติมีเดีย-ซีดีธรรมดาส่วนใหญ่ ซึ่งได้มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวของสิ่งต่างๆ แต่ไม่ได้มีการประเมินความเข้าใจของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นอยู่ในรูปแบบของการทดสอบ แบบฝึกหัด หรือการตรวจสอบความเข้าใจในรูปแบบใด

2.3.3 บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย

เนื่องจากประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์ และอื่น ๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ประจวบเหมาะสมระบบติดต่อผู้ใช้ (GU:Graphics User Interface) ที่ทำให้ผู้ใช้มีความสะดวกในการใช้งาน สร้างสรรค์งาน ทำให้บทบาทของสื่อฯ มีมากขึ้นตามลำดับ มีการนำสื่อมัลติมีเดีย มาประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ มากมาย เช่น การเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอข้อมูล การประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เอื้อให้นักออกแบบสื่อมัลติมีเดียสามารถประยุกต์สื่อประเภทต่าง ๆ มาใช้ร่วมกันได้บนระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อเหล่านี้ ได้แก่ เสียง วิดีทัศน์กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ เรารวมเรียกสื่อประเภทนี้ว่า มัลติมีเดีย (Multimedia) การพัฒนาระบบมัลติมีเดียมีความก้าวหน้าเป็นลำดับ จนถึงขั้นที่ผู้ใช้โปรแกรมสามารถโต้ตอบกับระบบคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่าง ๆ กันได้ เช่น การใช้คีย์บอร์ด การใช้เมาส์ การสัมผัสจอภาพ และการใช้เสียง เทคโนโลยีต่าง ๆ เหล่านี้ได้พัฒนาขึ้นพร้อม ๆ กับการพัฒนาฮาร์ดแวร์ เช่น การพัฒนาอุปกรณ์ที่ใช้อ่านและบันทึกข้อมูล การพัฒนาหน่วยความจำให้มีขนาดเล็กลง แต่มีความจุมากขึ้น และมีสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลเร็วขึ้น นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาเทคโนโลยี ด้านอุปกรณ์ต่อพ่วงสำคัญๆ เช่น เครื่องกราดภาพ (Scanner) เครื่องบันทึกภาพและเสียงระบบดิจิทัล เครื่องอ่านพิกัด (Digitizer) และอื่น ๆ ซึ่งล้วนสนับสนุนการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้ โปรแกรม แนวคิดใหม่ในการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง บางแนวคิดเกิดขึ้นมานานแล้ว แต่ขัดข้องที่ไม่สามารถนำเสนอด้วยสื่อรูปแบบอื่นที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ได้ บางแนวคิด

เกิดขึ้นมาพร้อมกับการพัฒนาด้านศักยภาพของระบบคอมพิวเตอร์ เทคนิควิธีการออกแบบดังกล่าวทำให้เกิดคำศัพท์ที่มีค่านิยมและความหมายที่หลากหลาย เช่น คำว่า มัลติมีเดีย มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia) ไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) และไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext)

2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับวิธีการสอน

2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

นักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

ยาเป็น เรื่องจรรยาสุริ(2553 : ออนไลน์) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด การริเริ่ม การแสวงหา การวิเคราะห์ การจัดการความรู้และการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวเองตามความต้องการและความสนใจ รวมทั้งสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สุจินต์ ไจกระจำ (2553 : 9) การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การจัดการศึกษาให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง มีอิสระทางความคิด สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ตามความสนใจและความถนัด โดยผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับผู้เรียน

ชัยญารักษ์ ราพรหม (2551 : 51) กล่าวว่า การจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียนเน้นกระบวนการคิดและการปฏิบัติจริง ครูเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้น ผลักดันให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นการจัดการเรียนการสอนตามธรรมชาติ บนพื้นฐานของความแตกต่างระหว่างบุคคลอย่างมีความสุขประเมิณผลและวัดผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ทิตินา แคมมณี (2548 : 120 อ้างถึงใน ยาเป็น เรื่องจรรยาสุริ, 2553 : ออนไลน์) กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้งคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนควรจะได้รับและมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง

จำเนียรน้อย สิงหะรักษ์ (2551 : 5) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง วิธีการสำคัญที่สามารถสร้างและพัฒนาผู้เรียน ให้เกิดคุณลักษณะต่างๆ ที่ต้องการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถของตนและความ

ต้องการของตนเอง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดเป็นทำเป็นและแก้ปัญหาเป็น โดยการพัฒนาความรู้ความสามารถเต็มศักยภาพด้วยตนเองเป็นสำคัญ ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะและช่วยเหลือให้การจัดการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จดังจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

ประเวศ วะสี(2543 : ก อ้างถึงใน สุจินต์ ไจกระจำง, 2553 : 2-3) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นผู้เรียนให้เกิดความรู้ได้จากการคิด การค้นคว้า การทดลองตามความสามารถของผู้เรียนและสามารถสรุปองค์ความรู้ของตนเองด้วยตนเอง ผู้เรียนจะทำกิจกรรมทั้งหลายด้วยความสามารถของตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะให้ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องสอนตามความต้องการของผู้เรียนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การเรียนรู้ในสถานการณ์จริง ครูจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์กิจกรรมและการทำงานซึ่งนำไปสู่การพัฒนาเด็กเรียนครบทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543 : 79 อ้างถึงใน ยาเป็น เรื่องจรรยา ศรี, 2553 : ออนไลน์) กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุดโดยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ได้คิดเองปฏิบัติเองและมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลหรือแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย จนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้ โดยครูเป็นผู้วางแผนร่วมกับผู้เรียน จัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ กระตุ้นท้าทาย ให้กำลังใจและช่วยแก้ปัญหาหรือชี้แนะแนวทางการแสวงหาความรู้ที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

2.4.2 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสอนแบบ PLEARN (Play & Learn)

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (ม.ป.ป. อ้างถึงใน พูนสุข บุญยสวัสดิ์, 2551 : ออนไลน์) กล่าวว่า การสอนเด็กๆ ควรผ่านวิธีการ PLEARN คือ PLAY + LEARN เท่ากับเพลินเน้นการเล่นที่สนุกและผู้เรียนเรียนรู้ไปด้วยการเล่นที่สนุกทำให้เกิดความเพลิน เพราะขณะที่เด็กเล่นจะมีใจจดจ่อกับสิ่งที่เล่นหรือของเล่นนั้นนั่นคือเด็กมีสติ(awareness) รู้ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่และเขาจะมีความตั้งใจ เอาใจใส่ (attention) ต่อสิ่งที่เล่นอย่างสนุกและเพลิดเพลินอันนำมาซึ่งสมาธิ (concentration) และปัญญา (intelligence) ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านการเล่นจึงทำให้เด็กมีความสุข เซลล์สมองก็จะเกิดจุดเชื่อมโยงประสาทมากมายซึ่งจะเปลี่ยนเป็นความคิด (thought) ความรู้สึก 30 (feeling) หรือการกระทำ (action) อันจะทำให้เกิดความรู้ยิ่งถ้าให้เด็กมีเวลาเล่นมากๆก็จะทำให้เขาสามารถแยกแยะวิเคราะห์สังเคราะห์เข้าใจและหาข้อสรุปรวบยอดได้

สมหวัง วิทยาปัญญานนท์(ม.ป.ป. อ้างถึงใน นุชจรีสละริม, ม.ป.ป. : ออนไลน์) ได้กล่าวเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้แบบเพลิน ดังต่อไปนี้

- 1) ครูต้องหยุดการสอนแบบตะลุมบอนลุลยสอนละวางจากการสอนแบบอัด ยัดเยียดเร่งความเร็ว
- 2) ครูต้องคิดใหม่ทำใหม่ คิดใหม่อย่างสร้างสรรค์เข้าหาสายกลาง ลองหาวิธีการใหม่ๆให้เปลี่ยนแนวคิดทัศนคติใหม่ หนีความเคยชินต่างๆที่เร่งสอนให้ทันหลักสูตร
- 3) ครูต้องออกแบบการเรียนการสอนใหม่ เอาวัตถุประสงค์ที่จะให้เด็กเรียนรู้เป็นตัวตั้ง เอาพฤติกรรมศิษย์เป็นตัวตั้งและออกแบบวิธีการสอนใหม่เพื่อให้ศิษย์เรียนรู้เองแบบธรรมชาติ
- 4) เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนมีโอกาสพูดกับครูเพื่อค้นหาแนวร่วม (Learning Participation) วิธีการเรียนรู้ด้วยกันว่าจะเรียนแบบไหนดีจึงจะสนุก ครูจะสอนแบบไหนดีจึงจะสนุก
- 5) ต่างฝ่ายต่างสังเกตกันว่า อากัปกริยาการเรียน การเล่น ว่าเพลิดเพลินหรือเปล่า มีอาการเซ็งๆหรือไม่ ถ้ามีจะแก้ไขอย่างไรต้องทบทวนวิธีการใหม่ใช้เวลามากหรือน้อยไปเนือหาน้อยไป ค้นหาความสมดุลพอดี
- 6) ในเบื้องต้นอาจใช้วิธีการเรียนแบบแยกส่วน ครึ่งชั่วโมงเรียนจากการฟัง อีกครึ่งชั่วโมงเป็นเล่นตามที่เรียน
- 7) หากชำนาญก็จะรวมกระบวนการเรียนและเล่นเป็นหนึ่งเดียว แบบบูรณาการสรุปได้ว่าวิธีการเรียนการสอนตามแนว PLEARN (Play & Learn) เป็นการเรียน ที่เน้นกระบวนการเรียนพร้อมทั้งเกิดความสุขสนานพร้อมกัน ซึ่งเน้นการลงมือปฏิบัติจริงเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่น โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน (Teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)

2.4.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ศักดิ์ ศิริพันธุ์ (2545, อ้างถึงใน อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) สี่เป็นองค์ประกอบหนึ่งในหลายองค์ประกอบ ประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงต้องทำการศึกษาและทำความเข้าใจในเรื่องทฤษฎีสี่และอิทธิพลของสี่ที่มีต่อจิตใจมนุษย์ เพื่อใช้ให้ถูกตามวัตถุประสงค์ นักจิตวิทยาได้ทำการค้นคว้าเรื่องสี่ที่ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกและอารมณ์ ซึ่งมีผลต่อความเป็นอยู่และพฤติกรรมของมนุษย์เป็นจิตวิทยาของสี่โดยสี่นั้นมีอิทธิพลต่อความสดใสในชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์เป็นอย่างมาก เมื่อปรากฏเป็นสี่ล้าลงก็ทำให้บังเกิดพลังต่อชีวิตหรือความรู้สึกในทางตรงกันข้าม

ความสำคัญของสี่ที่มีต่อวิถีชีวิตของเรา สี่เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของเราอย่างมากนับแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงปัจจุบัน เราได้นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์โดยใช้เป็นสัญลักษณ์ใน

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิมแม่สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

1) แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสีซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่างๆ เป็นต้น

2) แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติและการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมีมี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะวงการอุตสาหกรรมฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุเมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้เกิดวงจรสีซึ่งเป็นวงจรธรรมชาติเกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุเป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไปในวงจรสีจะแสดงสิ่งต่างๆดังต่อไปนี้

วงจรสี (Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สีได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากันจะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับ สีเหลืองได้สี ส้ม

สีแดง ผสมกับ สีน้ำเงิน ได้สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับ สีน้ำเงิน ได้สีเขียว

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากันจะได้สีอื่นๆอีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับ สีส้ม ได้สีส้มแดง

สีแดง ผสมกับ สีม่วง ได้สีม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับ สีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับ สีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับ สีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

สีเหลือง ผสมกับ สีส้ม ได้สีส้มเหลือง

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และ สีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับสีเหลืองซึ่งเป็นได้ทั้ง 2 วรรณะ

สีตรงข้ามหรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิกิริยเป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกัน อย่างรุนแรงในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกันเพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกันอาจกระทำไดดังนี้

- 1) มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
- 2) ผสมสีอื่นๆลงไปสีใดสีหนึ่งหรือทั้งสองสี
- 3) ผสมสีตรงข้ามลงไปสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับทุกสี สีกลางในวงจรสีมี 2 สี คือ สีน้ำตาลกับสีเทา สีน้ำตาลเกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้นๆเข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมากๆเข้าก็จะกลายเป็นสี น้ำตาล สีเทาเกิดจากสีทุกสีในวงจรสีผสมกันในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทามีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ ผสมกับสีอื่นๆแล้วจะทำให้มืดหม่น ใช้ในส่วนที่เป็นเงาซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่างๆ ถ้าผสมมากๆเข้าจะกลายเป็นสีเทา

แม่สีวัตถุธาตุ (PIGMENTARY PRIMARIES) หมายถึง "วัตถุที่มีอยู่ในตัว" สามารถนำมาระบาย ทา ย้อมและผสมได้เพราะมีเนื้อสีและสีเหมือนตัวเองเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีของช่างเขียนสีต่างๆจะเปิดขึ้นมาอีกมากมายด้วยการผสมของแม่สีซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 สีคือ

- 1) สีแดง (CRIMSON LAKE) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง
- 2) สีเหลือง (GAMBOGE YELLOW) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง
- 3) สีน้ำเงิน (PRESSION BLUE) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน

วรรณะของสี คือ สีที่ให้ความรู้สึกร้อนเย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับสีเหลืองเป็นได้ทั้งสอง วรรณะแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

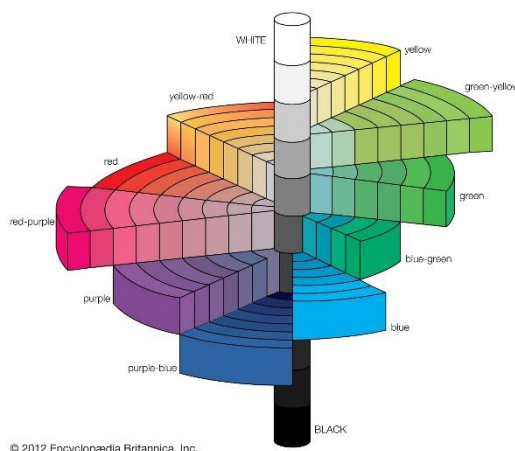
1) วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สี ส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้ จะไม่ใช่สีสดๆดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใดค่อนข้างไปทางสีแดง หรือสี ส้ม เช่นสีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2) วรรณะสีเย็น (COOL TONE ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สี เขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงินและสีม่วง ส่วนสีอื่นถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสี

วรรณะเย็น ดังเช่นสีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วยสีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น สรุเชษฐ์ มีฤทธิ์. (2554. 58-60, อ้างถึงในอรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557)

ทฤษฎีสีของ มันเซลล์

ทฤษฎีสีของมันเซลล์ เป็นทฤษฎีสีที่มีอิทธิพลและถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในวงการสี ผู้คิดค้นทฤษฎีนี้ก็คือ อัลเบิร์ต เฮนรี มันเซลล์ (Albert Henry Munsell) จิตรกรชาวอเมริกันเมื่อปี ค.ศ. 1898 เขาได้ออกแบบผังของสีเป็นลักษณะรูปทรงกลมหรือผังที่มีการแผ่กระจายของสีออกจากศูนย์กลางเหมือนต้นไม้และกำหนดชื่อและตำแหน่งของสีที่ผสมกันอย่างหลากหลายออกเป็นตัวอักษรและตัวเลข มันเซลล์ตีพิมพ์ผลงานค้นคว้านี้ในชื่อว่า Color Notation ในปีค.ศ. 1905 และได้ถูกพิมพ์ซ้ำอีกนับไม่ถ้วน ทำให้ทฤษฎีสีของมันเซลล์ได้เป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางและถูกนำมาใช้ศึกษาอ้างอิงในวงการใช้สีในทุกวงการมาจนทุกวันนี้



© 2012 Encyclopædia Britannica, Inc.

ภาพที่ 2.6 ระบบสีของอัลเบิร์ต เฮนรี มันเซลล์ (Aldert Henry Munsell)

ที่มา : britannica.com

มิติของสีตามทฤษฎีมันเซลล์ (Munsell's Dimension of Color)

จากรูปแบบทฤษฎีสีของมันเซลล์ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ใน 3 มิติ (Three Dimension) คือ Hue / Value / Chroma ซึ่งความสัมพันธ์นี้ทำให้ได้สีที่แตกต่างกันออกมามากมาย นับไม่ถ้วนมีรายละเอียด ดังนี้

1) สีแท้ (Hue) ของมันเซลล์จะมีตำแหน่งอยู่ที่วงแหวนโดยรอบ ซึ่งมีอยู่ 5 สีหลักคือสีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียวและสีม่วงเรียงกันแนววงแหวนและหมุนด้วยความเร็วจะเกิดเป็นสีเทา

หรือสีดำ เมื่อสีทั้งห้าผสมกันทีละสีจะได้สีเพิ่มอีก 5 สี เรียกว่า "Intermediate" หรือ "Compound" สีที่เกิดขึ้นจะมีชื่อโดยใช้อักษรตัวแรกของสีถัดไปนำหน้า (นับตามเข็มนาฬิกา เช่น YR (Yellow-Red) GY (Green-Yellow) BG (Blue-Green) PB (Purple-Blue) และ RP (Red-Purple) มันทเซลล์ได้แบ่งวงสีของเขาให้ละเอียดยิ่งขึ้นอีก โดยแบ่งวงสีออกเป็นส่วนๆจำนวน 100 ส่วน และใช้ตัวเลขกับชื่อย่อกำกับแต่ละสีของสีหลักและสีรอง ดังเช่น 5R 5YR 5Y 5GY 5G 5BG 5B 5PB 5P และ 5RP สำหรับการแบ่งส่วนและกำหนดตัวเลขที่ละเอียดระหว่างสีเหล่านั้น ซึ่งตัวเลขและตัวอักษรที่กำกับสีนี้เป็นค่ามาตรฐานสำหรับนำไปใช้อ้างอิงในงานที่เกี่ยวข้องต่อไปตัวอย่างเช่น 5R หมายถึง สีแดงจัด 2.5R คือสีแดงออกไปทางสีม่วง 2.5RY คือสีส้มออกไปทางสีเหลือง เป็นต้น

2) ค่าของสี (Value) มันทเซลล์กำหนดค่าของสีโดยใช้แกนกลางของวงสีและใช้อักษร N แทนและแบ่งค่าของสีออกเป็น 11 ระดับ เริ่มจากสีดำโดยใช้หมายเลข 0 และสีขาวแทนหมายเลข 10 อย่างไรก็ตามเขาให้ข้อสังเกตว่าสีขาววัตถุอาจไม่ได้สะท้อนสีขาวทั้งหมดหรือสีดำไม่ได้ดูดซึมแสงไว้ทั้งหมด ฉะนั้นเราจึงไม่สามารถมองเห็นสีขาวบริสุทธิ์หรือสีดำบริสุทธิ์ ดังนั้นหมายเลขที่ขาวที่สุดจะได้แก่ หมายเลข 9 และสีดำสุดหมายเลข 1 โดยมีสีเทาอยู่ระหว่าง 1-9 (เลขจำนวน มากสีจะมีลดลง เลขจำนวนน้อยสีจะสว่างขึ้น ในระบบการกำหนดหมายเลขนี้หมายเลขค่าของสีหรือน้ำหนักของสีจะเขียนไว้ด้านหลังชื่อสีและตามด้วยเส้นเฉียง ตัวอย่างเช่น 5R หมายถึงสีแดงจัด 2.5R คือสีแดงออกไปทางสีม่วง 2.5RY คือสีส้มออกไปทางสีเหลือง เป็นต้น

3) ความเข้มของสี (intensity) มันทเซลล์ใช้คำว่า "Chroma" โดยกำหนดความเข้มของสีด้วยระยะทางจากแกนกลาง (สีเทา) ของวงออกไป ความเข้มของสีมีดจะใช้หมายเลขจำนวนน้อยและความเข้มของสีที่ห่างออกไปจากแกนกลางใช้หมายเลขจำนวนมาก หมายเลขความเข้มของสีจะอยู่หลังขีดเฉียงต่อจากหมายเลขค่าของสี เช่น 5R 8/7 คือสีชมพูสว่างและ 5R 8/3 คือสีชมพูคล้ำ อาจกล่าวได้ว่า สีแท้ที่มีความเข้มสว่างมากจะมีความเข้มของสีไกลออกไปจากแกนกลางมากที่สุด สีแดงจะมีค่าความสว่างมากที่สุดในระดับ 14 สีเหลือง-แดง 12 สีเหลือง 12 สีเขียว-เหลือง 8 สีเขียว 8 สีน้ำเงิน เขียว 5 สีน้ำเงิน 6 สีม่วง-น้ำเงิน 9 สีม่วง 6 และสีแดง-ม่วง 6 หมายเลขเหล่านี้อาจสูงขึ้นอีกถ้าใช้เนื้อวัตถุที่มีคุณสมบัติสว่าง

2.5 ความพึงพอใจ

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ลัวัน สายยศ และอังคณา สายยศ (2553 : 15) ได้ให้ความหมาย ความพึงพอใจในการตอบสนองว่าเป็นความรู้สึกพอใจในการร่วมกิจกรรมแบบเต็มใจและพึงพอใจจนเกิดสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ร้องรำทำเพลงร่วมกับคนอื่นด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินสนุกกับการเล่นเกมตัวเลข เป็นต้น

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ต้องการก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น (สาโรจน์ ไสยสมบัติ, 2534 : 39)

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2556 : 244) ได้อธิบายว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆหลังจากที่บุคคลได้มีประสบการณ์ในสิ่งนั้นโดยความรู้สึกนั้นเป็นความรู้สึกทางบวก

2.5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2558 : 143) ให้ความสำคัญของความพึงพอใจไว้ดังนี้

- 1) การรับรู้ปัจจัยต่างๆ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจงานทำให้หน่วยงานสามารถนำไปใช้ในการสร้างปัจจัยที่ทำให้เกิดขึ้นเป็นประโยชน์ต่อการทำงาน
- 2) ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานทำให้บุคคลมีความตั้งใจในการทำงาน ลดการขาดงาน การลางาน การมาทำงานสายและขาดความรับผิดชอบ
- 3) ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานเป็นการเพิ่มผลผลิตของบุคคลทำให้องค์การมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลได้บรรลุเป้าหมาย

ความพึงพอใจมีความสำคัญต่อการดำเนินการกิจกรรมหรือการปฏิบัติงานต่างๆ ดังนี้ (อเนก สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อุดุลพัฒนกิจ, 2548; ปภาวดี ดุลยจินดา, 2540)

- 1) ช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิตในการปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมต่างๆ หากมีความพึงพอใจจะส่งผลต่อความตั้งใจในการปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมส่งผลให้เกิดผลงานที่ดี นำมาซึ่งผลตอบแทนที่สูงขึ้น มีการดำรงชีวิตและคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น
- 2) เกิดความรู้สึกกระตือรือร้น มีความ เชื้อมั่นและความมุ่งมั่นในการทำงาน ความพึงพอใจ ทำให้เกิดความสุขจากการปฏิบัติงาน ต้องการ ให้งานมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด ช่วยให้ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติงาน

3) เป็นสิ่งกำหนดลักษณะการดำเนินงาน หรือการปฏิบัติงานที่ดี มีคุณภาพ
ตอบสนองต่อ ความต้องการและความคาดหวังของผู้รับบริการ ที่เหมาะสม เกิดความประทับใจ

4) ช่วยพัฒนาคุณภาพของงาน หากมีความพึงพอใจจะเกิดความเต็มใจ
ทุ่มเท สร้างสรรค์ และส่งเสริมมาตรฐานของงานที่สูงขึ้น

2.5.3 การวัดความพึงพอใจ

1) การสังเกต เป็นวิธีการสำหรับใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการสังเกตพฤติกรรมและ
จดบันทึกความพึงพอใจที่แสดงออกมาในประเด็นที่ต้องการประเมินอย่างมีแบบแผนโดยผู้สังเกตจะ
ไม่มีการปฏิบัติการหรือมีส่วนร่วมกับผู้ถูกสังเกต ต่อจากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สรุปและ
ตีความตามวัตถุประสงค์ของการประเมิน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่และเป็นที่ยอมรับใช้อย่าง
แพร่หลายที่ใช้สำหรับการศึกษาในกรณีศึกษาเท่านั้น (พรนภา เตียสุทธิกุล พัฒนา พรหมณีจันทศรี
เกตุ นาวิณ มินะกรรณ และสุวุฒิ พงษ์วารินศาสตร์ (2561: 214-225)

2) การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้ประเมินจะต้องออกไปพูดคุยกับบุคคลนั้นๆโดยตรง
มีการเตรียมแผนล่วงหน้าเป็นการถามให้ตอบปากเปล่า แต่อาจไม่ได้ข้อมูลที่แท้จริงจาก ผู้ตอบ
เนื่องจากผู้ตอบอาจรู้สึกไม่อิสระในการตอบหรือไม่คุ้นเคยกับผู้ถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง มาก
ที่สุดควรเตรียมตัวให้พร้อมก่อนดำเนินการ สัมภาษณ์ควรลงพื้นที่เพื่อทำความคุ้นเคยก่อนให้เกิดความ
สนิทสนมและความไว้วางใจ ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด (พรนภา เตียสุทธิกุล พัฒนา
พรหมณีจันทศรีเกตุ นาวิณ มินะกรรณ และสุวุฒิพงษ์ วารินศาสตร์ (2561: 214-225)

3) การใช้แบบสอบถามประมาณค่า เป็นการประเมินโดยใช้เครื่องมือที่เป็นการสร้าง
ประโยคข้อความต่างๆ ทั้งที่เป็นข้อความทางบวก (พรนภา เตียสุทธิกุล พัฒนา พรหมณีจันทศรีเกตุ
นาวิณ มินะกรรณ และสุวุฒิพงษ์ วารินศาสตร์ (2561: 214-225)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปสุตา แก้วมณี และอาฉะ บิลหิม (2560) ได้ดำเนินการศึกษา เรื่อง พัฒนาชุดกิจกรรมการ
เรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยี
ทางการศึกษา โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1) เพื่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคม
ออนไลน์ เรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาให้มีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ 80/80 2)
เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อ
มัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา3)

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปี 3 คณะครุศาสตร์ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต จำนวน 524คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีการจับสลาก จำนวน 42คนและ2) กลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มกลุ่มโดยทำการสุ่มมา 1 ห้องเรียนจำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางก่อน-หลังเรียน จำนวน 30 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนจากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.72/81.772) ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนจากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.32)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งผู้วิจัยนั้นได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

- 3.1 แบบแผนการวิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 วิธีการดำเนินการวิจัย
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบ One-Group Pretest-Posttest Design ตารางที่ 3.1 แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
E	O ₁	X	O ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- | | |
|----------------|--|
| E | แทน กลุ่มตัวอย่าง |
| O ₁ | แทน การทดสอบก่อนเรียน |
| X | แทน การเรียนการสอนผ่านการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย |
| O ₂ | แทน การทดสอบหลังเรียน |

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีดังต่อไปนี้

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดศรีสโมสร จำนวน 32 คน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 32 คน โรงเรียนวัดศรีสโมสร โดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ซึ่งลักษณะภายในกลุ่มตัวอย่างมีความคล้ายคลึงกัน โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน ที่ศึกษาเรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ศ.3.2 ป.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการวางแผนและดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.3.1 การจัดเตรียมโครงการวิจัยเพื่อให้เกิดระบบการดำเนินการตามโครงการอย่างเป็นขั้นตอน โดยศึกษาเอกสาร ตำรา ข้อมูลสาระสนเทศต่างๆรวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างและปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.2 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความสอดคล้องเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือ แล้วนำกลับมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.3.3 นำเครื่องมือที่ได้รับการสร้างและปรับปรุงมาใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 32 คน โรงเรียนวัดศรีสโมสร โดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ซึ่งลักษณะภายในกลุ่มตัวอย่างมีความคล้ายคลึงกัน โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน ที่ศึกษาเรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ศ.3.2 ป.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3.3.4 เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญนำมาวิเคราะห์สรุปผล และนำเสนอผลการวิจัย โดยการจัดทำเป็นรูปเล่มฉบับสมบูรณ์

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังต่อไปนี้

3.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

2) แบบประเมินคุณภาพการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ

3) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากการสอนโดยการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

3.4.2 ขั้นตอนและวิธีการสร้างเครื่องมือ

1) การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1) ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา ข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เรื่องการละเล่นของเด็กไทยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

1.2) การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการสร้างสื่อการเรียนรู้ (ADDIE MODEL) มาเป็นหลักการเพื่อใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ตามขั้นตอนดังนี้

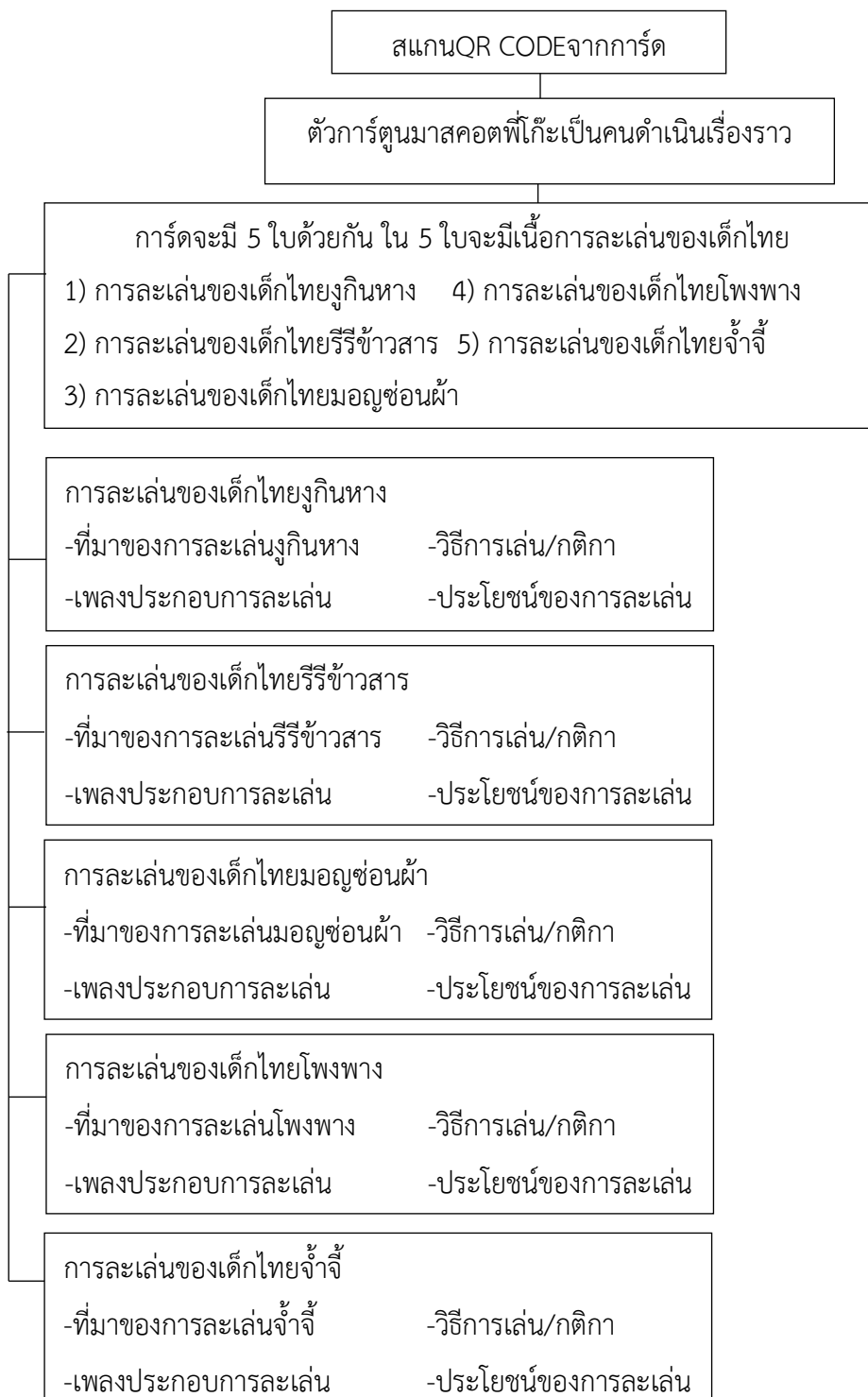
ขั้นตอนที่1 การวิเคราะห์(Analysis)

-วิเคราะห์ด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ศ3.2 ป.1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่องการละเล่นของเด็กไทย และวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำราและสรุปออกได้เป็นขอบข่ายเนื้อหาการละเล่นของเด็กไทย แบ่งออกได้ดังนี้ ที่มาของการละเล่น วิธีการเล่นและกฎกติกา เพลงประกอบการละเล่น และประโยชน์ของการละเล่น

ขั้นตอนที่2 การออกแบบ (Design)

-ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย หลังจากนั้นได้ทำการออกแบบ โดยเลือกทำเป็นดีไซน์รูปแบบผ่านทางโปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Animate, Adobe Premiere Pro โดยกำหนดเนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล โครงสร้างและลำดับการนำเสนอเนื้อหา แบ่งเนื้อหาออกเป็นหมวดหมู่ที่จะนำไป ออกแบบโครงร่างและรูปแบบของสื่อ โดยออกแบบให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้สามารถย้อนกลับมาเรียนในเนื้อหาได้ตามที่ต้องการก็ครั้งก็ได้ เวลาใดก็ได้และที่ใดก็ได้ตามความต้องการ มีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพ เสียง ข้อความ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและมีความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

แบบแผนผังโครงสร้างเนื้อหา ดังภาพ 3.1



ภาพที่3.1 โครงสร้างเนื้อหา

ที่มา: ญัฐธิดา รุ่งเรือง, นฤมล โททอง และสุนันท์ ถิระแก้ว

ตารางที่ 3.2 สตอรี่บอร์ด

ฉากที่	ภาพประกอบ	รายละเอียด	เสียง
1		เมื่อสแกนคิวอาร์โค้ดที่การ์ดการละเล่นงูกินหางก็จะพบกับหน้าแรกของการละเล่นงูกินหาง (ตัวการ์ตูนมาสคอตพีโก๊ะ) หมายเหตุ : มีเสียงพากย์ของพีโก๊ะและตัวมาสคอตพีโก๊ะดำเนินเรื่อง	มาสคอตพีโก๊ะ : “สวัสดีครับ เด็กๆทุกคน วันนี้พีโก๊ะมีเรื่องที่น่ารู้และน่าสนใจเกี่ยวกับการละเล่นงูกินหางมาเล่าให้เด็กๆ ฟังครับ” (ประมาณ 12 วินาที) บรรยายที่มาจากกินหาง มาสคอตพีโก๊ะ : “เด็กๆรู้ไหมครับการละเล่นงูกินหางเป็นการเล่นเลียนแบบชีวิตสัตว์เลียนแบบลักษณะท่าทางของงูนิยมเล่นในงานเทศกาล และงานรื่นเริงต่างๆครับเด็กๆ” (ประมาณ 15 วินาที) มาสคอตพีโก๊ะ : “ช่วงต่อไปพีโก๊ะจะพาเด็กๆไปเรียนรู้วิธีการเล่นและกฎกติกาของกินหางกันครับ ถ้าเด็กๆพร้อมแล้วไปกันเลย” (ประมาณ 12 วินาที) (มีทำนองเพลงประกอบระหว่างบรรยาย)

ตารางที่ 3.2 สตอรี่บอร์ด (ต่อ)

ฉากที่	ภาพประกอบ	รายละเอียด	เสียง
2		วิถีโอวีวิธีการเล่นและกฎกติกา หมายเหตุ : มีเสียงพากย์ของพี่โก๊ะ แต่ไม่มีตัวมาสคอสพี่โก๊ะ	บรรยายวิธีการเล่นและกฎกติกา มาสคอสพี่โก๊ะ : “การเล่นของงูกินหาง ผู้เล่นจะเล่นเป็นกลุ่ม โดยมีหนึ่งคนที่เป็นพ่องูและอีกหนึ่งคนเป็นแม่งูครับ ผู้เล่นที่เหลือจะเป็นลูกงูและให้เกาะเอวแม่งูไว้ และระหว่างพ่องูและแม่งูจะมีบทสนทนาโต้ตอบกัน ต่อไปพี่โก๊ะจะพาเด็กๆ ไปดูวิธีและกฎกติกาการเล่นกันครับ” (ประมาณ 28 วินาที) เสียงพ่องู “แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน” เสียงแม่งู : “กินน้ำบ่อโสกโยกไปโยกมา” เสียงพ่องู : “แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน” เสียงแม่งู : “กินน้ำบ่อหิน บินไปบินมา” เสียงพ่องู : “แม่งูเอ๋ยกินน้ำบ่อไหน” เสียงแม่งู : “กินน้ำบ่อทราย ย้ายไปย้ายมา” เสียงพ่องู : “กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว” (ประมาณ 27 วินาที) (มีทำนองเพลงตามบทร้อง)

ตารางที่ 3.2 สตอรี่บอร์ด (ต่อ)

ฉากที่	ภาพประกอบ	รายละเอียด	เสียง
3		หลังจากที่จับวิดีโอ การเล่นงูกินหาง ตัวมาสคอตฟักะ ออกมาเล่าประโยชน์ การเล่นงูกินหาง หมายเหตุ : มีเสียง พากย์ของฟักะและ ตัวมาสคอตฟักะ	บรรยายประโยชน์การเล่นงูกินหาง มาสคอตฟักะ : “เป็นยังไงกันบ้าง ครับเตี๋ยๆ การเล่นงูกินหางสนุก ใช่มั้ยล่ะ นอกจากสนุกมันยังมี ประโยชน์ด้วยนะ มีประโยชน์ อะไรบ้างเดี๋ยวกฟักะจะเล่าให้ฟังกัน นะครับ” (ประมาณ 15 วินาที) มาสคอตฟักะ : “การเล่นงูกิน หางทำให้ผู้เล่นเกิดความสามัคคีกัน ในกลุ่ม รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งเด็กๆจะเห็นได้ว่าฝั่งแม่งูที่มี ความสามัคคีการวิ่งหลบพองูจึงทำ ให้ลูกงูถูกจับได้น้อยและเหมือนเป็น การออกกำลังกายให้เด็กๆมีสุขภาพ ร่างกายแข็งแรงอีกด้วย” (ประมาณ 25 วินาที) มาสคอตฟักะ : “วันนี้ฟักะขอตัว ลาไปก่อนนะครับ แล้วเด็กๆอย่าลืม นำการเล่นงูกินหางไปเล่นกันนะ ครับ บ้าย บาย” (ประมาณ 10 วินาที) รวมเวลาทั้งหมด 2 นาที 25 วินาที (มีทำนองเพลงประกอบระหว่าง บรรยาย)

หมายเหตุ: สื่อเป็นรูปแบบเดียวกันทั้ง 5 การเล่นเกม

ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

ที่มา: ณัฐธิดา รุ่งเรือง, นฤมล โททอง และสุวนันท์ ถิระแก้ว

-สร้างองค์ประกอบต่างๆที่จะนำมาใช้ตามแนวทางที่ได้ออกแบบไว้ ได้แก่ ภาพ กราฟิก การบันทึกเสียงและข้อความ

-ดำเนินการสร้างสื่อการเรียนรู้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ได้ศึกษาแนวทางการสร้างสื่อผ่านโปรแกรม Adobe Illustrator

-นำสื่อการเรียนรู้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและนำมาปรับปรุงแก้ไข

-นำสื่อการเรียนรู้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมในด้านเนื้อหาและด้านสื่อจำนวน 5 ท่าน จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่4 การนำไปใช้ (Implementation)

-หลังจากปรับปรุงแก้ไขจนมีประสิทธิภาพแล้ว จึงนำสื่อที่สมบูรณ์ไปใช้จริง และนำสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ใช้อสื่อ

ขั้นตอนที่5 การประเมินผล (Evaluation)

-การประเมินผลชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ด้วยการทำแบบประเมินผลความพึงพอใจในการใช้สื่อเพื่อหาผลสรุปความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อที่มีต่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

2) แบบประเมินคุณภาพเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ มีขั้นตอนการสร้างแบบประเมิน ดังนี้

2.1) ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลสารสนเทศต่างๆและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

2.2) วิเคราะห์องค์ประกอบ ขั้นตอนการเรียนรู้โดยการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย และสร้างข้อคำถามเพื่อใช้สร้างแบบสอบถามปลายปิดเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นแล้วนำผลของความคิดเห็นไปหาค่า (loc : Index of Item Objective Congruence) นำข้อคำถามที่ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้าน

เทคโนโลยีการศึกษาหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 5 ท่านเลือกและเสนอแนะให้ปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปสร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนี้มีความสอดคล้องกัน

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความนี้สอดคล้องกัน

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความนี้ไม่สอดคล้องกัน

2.3) สร้างแบบสอบถามที่เป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของลิเกิร์ต (Likert Scale) เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้น้ำหนักตรงกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมากที่สุด ซึ่งแต่ละระดับมีความหมายดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2536, น. 157)

5 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยใช้เกณฑ์ในการแปลค่าดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
-----------	------------------

4.51- 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
------------	------------------

3.51 - 4.50	เหมาะสมมาก
-------------	------------

2.51-3.50	เหมาะสมปานกลาง
-----------	----------------

1.51-2.50	เหมาะสมน้อย
-----------	-------------

1.00-1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด
-----------	-------------------

2.4) ส่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านเนื้อหาด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านวัดและประเมินผล ด้านละ 5 ท่าน พิจารณาเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ตรงกับเรื่องที่จะศึกษา

2.5) วิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิเคราะห์ด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากการสอน โดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบไว้ ดังนี้

3.1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดไว้

3.2) ดำเนินการสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน โดยวิเคราะห์จากเนื้อหาและวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม จากนั้นสร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ที่ประเมินผลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ข้อสอบที่ได้จะนำมาจำแนกเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน 10 ข้อ

3.3) นำข้อสอบที่จะสร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงของเนื้อหา โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC: Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน +1 คือ แน่ใจว่าแบบทดสอบนี้สอดคล้องตรงกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

คะแนน 0 คือ ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบนี้สอดคล้องตรงกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

คะแนน -1 คือ แน่ใจว่าข้อสอบนี้ไม่สอดคล้องตรงกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

3.4) นำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนไปประเมินผลการเรียนรู้จากนักเรียนที่เรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 จำนวน 10 ข้อ

3.5) นำแบบทดสอบที่หาคุณภาพของแบบทดสอบแล้วซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ได้มาตรฐานไปใช้ในการดำเนินงานวิจัยในครั้งต่อไปได้

4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

4.1) ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากเอกสาร และตำราแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

4.2) นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของข้อถามที่เหมาะสมกับการออกแบบการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการเล่นของเด็กไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องสัมประสิทธิ์ (IOC: Index of ItemObjective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนี้มีความสอดคล้องกัน

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนี้สอดคล้องกัน

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามนี้ ไม่สอดคล้อง

4.3) ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert Scale) ข้อคำถามจำนวน 14 ข้อ โดยกำหนดค่าระดับความพึงพอใจแต่ละช่วงคะแนน ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2536, น. 157)

5 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยใช้เกณฑ์ในการแปลค่าดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
-----------	------------------

4.51 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
-------------	------------------

3.51 - 4.50	เหมาะสมมาก
-------------	------------

2.51-3.50	เหมาะสมปานกลาง
-----------	----------------

1.51 -2.50	เหมาะสมน้อย
------------	-------------

1.00-1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด
-----------	-------------------

4.4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อพิจารณาและปรับปรุง จำนวน 5 ท่าน

4.5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 32 คน

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5.1 การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามรูปแบบ One - Group Pretest - Posttest Design โดยทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design) เป็นการทดลองที่มีการวัดก่อนการทดลอง 1 ครั้ง หลังการทดลอง 1 ครั้งที่ O_1 และ O_2 ใช้เครื่องมือวัดด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนฉบับเดียวกัน

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ซึ่งลักษณะภายในกลุ่มตัวอย่างมีความคล้ายคลึงกัน โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน ทำการทดสอบก่อนการทดลอง แล้วนำการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ที่ทำขึ้นไปใช้ทดลองกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดศรีสโมสร ตำบลบึงบอน อำเภอหนองเสือ จังหวัดปทุมธานี คณะระดับสติปัญญา เก่ง ปานกลาง อ่อนจำนวน 1 ห้อง จำนวน 32 คน และทำการทดสอบอีกครั้งด้วยเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลชุดเดิม เพื่อดูผลหลังการทดลอง และนำผลการวัด O_1 และ O_2 มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และนำไปเปรียบเทียบกันโดยใช้สถิติ t-test แบบ(Dependent) ถ้าผลการวัดของ O_1 สูงกว่า O_2 แสดงว่าการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ที่ทำขึ้นนั้นใช้ได้ผลหรือกล่าวได้ว่าสามารถนำไปใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพจริง

3.5.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการ ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานกับหน่วยงานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาและเก็บข้อมูลเพื่อเข้าพบและชี้แจงวัตถุประสงค์และขอความร่วมมือในการทำวิจัย
- 2) ผู้วิจัยแนะนำให้ทราบถึงรายละเอียดที่สำคัญเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย
- 3) เก็บข้อมูลก่อนทำการทดลองด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนโดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย จำนวน 10 ข้อ
- 4) ให้กลุ่มตัวอย่างใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย
- 5) เก็บข้อมูลหลังทำการทดลองด้วยแบบทดสอบหลังเรียนโดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การละเล่นของเด็กไทยจำนวน 10 ข้อ
- 6) ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ จำนวน 14 ข้อหลังจากเรียนด้วยการ โดยการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

7) ผู้วิจัยดำเนินการตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน จัดเก็บข้อมูลเป็นแบบการใช้คะแนน โดยให้คำตอบถูกเท่ากับ 1 และคำตอบที่ผิดคือ 0 (Zero - One Method) จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาทดสอบด้วยวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

8) ดำเนินการบันทึกข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติต่อไป

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลและมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ โดยนำข้อมูลจากแบบประเมินที่ได้เก็บรวบรวมมาจำแนกเปลี่ยนข้อมูลเป็นรหัสตัวเลข (Code) แล้วป้อนข้อมูลลงในโปรแกรมเพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ดังนี้

3.6.1 ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความถูกต้อง สมบูรณ์ของข้อมูลในแบบประเมินต่าง ๆ ที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วป้อนข้อมูลลงในโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อทำการประมวลผลหาค่าสถิติที่ต้องการ

3.6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าทางสถิติดังนี้ (นิวาตี นิวัตโสภณ, 2556: 85)

1) หาประสิทธิภาพของการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ E1/E2

$$E_1 = \frac{\bar{x}}{N_1} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน

$\bar{x}_1$ แทน คะแนนเฉลี่ยคะแนนระหว่างเรียนของนักเรียนทั้งหมด

N_1 แทน คะแนนเต็มที่ได้ระหว่างเรียน

$$E_2 = \frac{\bar{x}_2}{N_2} \times 100$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอนหลังจากเรียนจบ

$\bar{x}_2$ แทน คะแนนเฉลี่ยของการสอบครั้งสุดท้าย

N_2 แทน คะแนนเต็มของการสอบครั้งสุดท้าย

2) หาผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนจากการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเป็นเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

2.1) ความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Item Objective Congruence) ควรมีค่าตั้งแต่ 0.05 ขึ้นไป

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทุกคน

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2) หาค่า t-test ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบการทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย จากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวกัน แล้วทำข้อสอบฉบับเดียวกัน ซึ่งสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์สมมติฐาน การวิจัยครั้งนี้คือ t-test Dependent ที่มีค่าระดับนัยสำคัญ 0.05 (ล้วยศ สายยศ และอังคณา สายยศ. 2531, น.170)โดยใช้สูตร ดังนี้

$$t = \frac{\frac{\sum D}{N\sum D^2 - (\sum D)^2}}{(N - 1)}$$

โดยที่ t แทน ค่าสถิติทดสอบ

$\sum D$ แทน ผลรวมของคะแนนความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

$\sum D^2$ แทน ผลรวมของกำลังสองของแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบหลังเรียนและก่อนเรียนจากการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

N แทน จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

DF แทน องศาความเป็นอิสระมีค่าเท่ากับ N-1

2.3) สถิติพื้นฐานการวิจัย ได้แก่

2.3.1) ค่าความถี่และร้อยละ

$$\frac{f}{N} x^{100}$$

เมื่อ f แทน ความถี่
 N แทน จำนวนคนทั้งหมด

2.3.2) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{x}$)

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

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

X แทน คะแนนเฉลี่ยแต่ละค่า

f แทน จำนวนผู้ตอบในแต่ละค่า

2.3.3) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ $S.D$ แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum fx^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละข้อยกกำลังสอง

$(\sum fx)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

3) หาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้ค่าสถิติในการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้ สถิติส่วนที่นำมาใช้หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence: IOC) โดยใช้สูตรของโรแนลลีและแฮมเบิลตัน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539, น. 249)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.6.3 การอภิปรายผลข้อมูล ผู้วิจัยนำผลจากการวิเคราะห์ทั้งหมดมานำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตาราง และความเรียง ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 ผลจากวัตถุประสงค์ข้อที่1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย ที่มาของการละเล่น,วิธีการเล่นและกฎกติกา,เพลงประกอบ

การละเล่น,ประโยชน์ของการละเล่น เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

ที่มา: ณัฐธิดา รุ่งเรือง, นฤมล โททอง และสุนันท์ ถีระแก้ว,2566

4.1.1 ผลจากวัตถุประสงค์ที่1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินค่าความเหมาะสมของสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

(N=5)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านสื่อ			
ด้านเนื้อหา	4.73	0.48	มากที่สุด
ด้านการใช้งาน	4.73	0.48	มากที่สุด
รวม	4.73	0.48	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา			
ด้านเนื้อหา	4.70	0.50	มากที่สุด
ด้านภาพและเสียง	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการใช้ภาษา	4.66	0.51	มากที่สุด
รวม	4.66	0.51	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.65	0.52	มากที่สุด

จากตารางที่4.1 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบหาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีความเหมาะสมโดยภาพรวม มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ (N=5)

รายการประเมินความสอดคล้อง	(IOC)	ความหมาย
ด้านเนื้อหา		
ด้านเนื้อหา	0.96	สอดคล้อง
ด้านภาพและเสียง	1.00	สอดคล้อง
ด้านการใช้ภาษา	1.00	สอดคล้อง
ด้านสื่อ		
ด้านสื่อ	0.95	สอดคล้อง
ด้านการใช้งาน	1.00	สอดคล้อง

จากตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 0.98 สรุปได้ว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย มีความสอดคล้องกัน

4.1.2 ผลจากวัตถุประสงค์ที่2 เพื่อทดลองและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

ตารางที่4.3 ผลการหาประสิทธิภาพของการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

(N =32)

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	เกณฑ์มาตรฐาน	E ₁ /E ₂
คะแนนระหว่างกิจกรรม	60	58.28	97.13	80	97.13
คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน	20	17.50	87.50	80	87.50

จากตารางที่4.3 แสดงให้เห็นว่า ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (E1/E2) ของกลุ่มตัวอย่างพบว่าผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 97.13 และสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนถูกต้องได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงตามเกณฑ์ 80/80

4.1.3 ผลจากวัตถุประสงค์ที่3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย

ตารางที่4.4 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

(N=32)

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่า S.D.	t	Sig.
การทดสอบก่อนเรียน	20	10.66	6.61	12.27	0.00
การทดสอบหลังเรียน	20	17.50	1.77		

**p<0.05

จากตารางที่4.4 แสดงให้เห็นว่า ผลการใช้การสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ในการทดสอบก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.66 ค่า S.D. เท่ากับ 6.61 หลังจากที้นักเรียนได้เรียนรู้จากการสอนผ่านสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย แล้วทำการทดสอบหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 มีค่า S.D. เท่ากับ1.77 การวิเคราะห์-t-test ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 12.27 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4.1.4 ผลจากวัตถุประสงค์ที่4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

ตารางที่4.5 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 จากชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

(N=32)

รายการประเมินความเหมาะสม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ส่วนที่1 ระดับความพึงพอใจของนักเรียน			
ด้านเนื้อหา			
1.เนื้อหาวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.81	0.40	มากที่สุด
2.การลำดับเนื้อหาเรียงจากง่ายไปหายาก	4.88	0.34	มากที่สุด
3.ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้รวดเร็ว	4.75	0.44	มากที่สุด
4.ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ง่าย	4.63	0.49	มากที่สุด
5.ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ของความรู้ที่ได้รับ	4.63	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.74	0.43	มากที่สุด
ด้านการนำเสนอด้วยภาพ สี เสียง ภาพประกอบ			
1. ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา	4.81	0.40	มากที่สุด
2. ภาพประกอบมีความน่าสนใจ	4.84	0.31	มากที่สุด
ด้านการนำเสนอด้วยภาพ สี เสียงภาพประกอบ			
3.ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.78	0.42	มากที่สุด
4.เสียงมีความชัดเจนเหมาะสม	4.69	0.47	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.78	0.41	มากที่สุด

ตารางที่4.5 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 จากชุดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย (ต่อ)

(N=32)

รายการประเมินความเหมาะสม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านแบบทดสอบและการประเมินผล			
1.แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้ผู้เรียนได้ ตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนได้เหมาะสม	4.66	0.48	มากที่สุด
2.แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์	4.75	0.44	มากที่สุด
3.คำถามมีความชัดเจน	4.75	0.44	มากที่สุด
4.ความยากง่ายของแบบทดสอบเหมาะสม	4.53	0.51	มากที่สุด
5.สรุปผลคะแนนท้ายบทเรียนให้ชัดเจน	4.63	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.66	0.47	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	4.72	0.43	มากที่สุด

จากตารางที่4.5 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 จากการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย จำนวนทั้งหมด 32 คน ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด ด้วยค่าเฉลี่ย 4.72 โดยมีความพึงพอใจในด้านการนำเสนอด้วยภาพ สี เสียงประกอบสูงที่สุด ด้วยค่าเฉลี่ย 4.78 และไม่พบข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งมีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย 2) เพื่อทดลองและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย หลังการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 32 คน โรงเรียนวัดศรีสโมสร โดยมีวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม ซึ่งลักษณะภายในกลุ่มตัวอย่างมีความคล้ายคลึงกัน โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน มีเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และแบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อชุดกิจกรรม สามารถสรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

5.1.1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ตามรูปแบบ ADDIE MODEL มีดังนี้

1) การวิเคราะห์ (Analysis)

ในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ศึกษาเนื้อหาความรู้ ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา ข้อมูลสาระสนเทศต่างๆ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย และสรุปออกได้เป็นขอบข่ายเนื้อหาการละเล่นของเด็กไทย แบ่งออกได้ดังนี้ ที่มาของการละเล่น วิธีการเล่นและกฎกติกา เพลงประกอบ การละเล่น และประโยชน์ของการละเล่น

2) การออกแบบ (Design)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยเลือกทำเป็นดีไซน์รูปแบบผ่านทางโปรแกรม Adobe Illustrator, Adobe Animate, Adobe Premiere Pro และนำการออกแบบมาเผยแพร่ผ่านทาง Youtube โดยกำหนดเนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล ออกแบบโครงสร้าง และลำดับการวางเนื้อหา แบ่งเนื้อหาออกเป็นหมวดหมู่โดยสามารถให้ผู้เรียนย้อนกลับมาเรียนในเนื้อหาที่ต้องการกี่ครั้งก็ได้ เวลาใดก็ได้ และที่ใดก็ได้ตามความต้องการ และเพิ่มความสนใจโดยการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบภาพและเสียง

3) การพัฒนา (Development)

สร้างองค์ประกอบต่างๆที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ตามแนวทางที่ได้ออกแบบไว้โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างสื่อการพัฒนาออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในการวางโครงสร้างและรวบรวมองค์ประกอบของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ใช้ Adobe Animate ในการออกแบบตัวละคร และนำมาใส่ลงใน Adobe Premiere Pro ภายในประกอบด้วยรูปแบบตัวหนังสือ ภาพ เสียง ให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับมาเรียนในเนื้อหาที่ต้องการเพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาให้แก่ผู้เรียน โดยในระหว่างการดำเนินการ มีการปรึกษาครูที่ปรึกษาอยู่ตลอดเป็นระยะๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นได้นำสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ข้อเสนอแนะ การออกแบบองค์ประกอบต่างๆ เพื่อดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

4) การนำไปใช้ (Implementation)

นำสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่ได้ทำการประเมินประสิทธิภาพ และปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์ แล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 โรงเรียนวัดศรีสโมสร ตำบลบึงบอน อำเภอนองแสง จังหวัดปทุมธานี

5) การประเมินผล (Evaluation)

นำผลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในการหาคุณภาพของสื่อ ผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน และผลสำรวจความพึงพอใจ จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย มาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ

5.1.2 ผลการตรวจสอบวิเคราะห์หาคุณภาพของสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ประสิทธิภาพของสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่ได้ทำการสร้างและพัฒนา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80 กล่าวคือจากการหาประสิทธิภาพได้ค่าร้อยละของคะแนนระหว่างเรียนเท่ากับ 86.56 (E_1) และร้อยละของคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 87.50 (E_2)

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่าคะแนนหลังการเรียนรู้จากการเรียนโดยใช้สื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย มีค่าสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบบรรยายใช้เวลาค่อนข้างเยอะทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยจดจ่อและไม่สนใจในเนื้อหา และเวลาเรียนไม่เพียงพอที่จะสามารถให้ผู้เรียนปฏิบัติจริงได้ จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ค้นพบว่าหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ผู้เรียนมีความชื่นชอบในการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อที่เรียนรู้ได้ง่าย ภายในสื่อประกอบไปด้วยภาพกราฟิก แสง สี เสียง ตัวการ์ตูนที่ดึงดูดความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจและสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสื่อมัลติมีเดียสามารถช่วยลดเวลาของการเรียนรู้ให้สั้นลง ทำให้มีเวลาเหลือเพียงพอที่สามารถให้ผู้เรียนปฏิบัติจริงได้ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

5.2.1 ผลจากการพัฒนาสื่อชุดกิจกรรมเรื่อง ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ตามรูปแบบ ADDIE MODEL มีดังนี้ 1.ขั้นการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาที่จะทำ วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา ข้อมูลสารสนเทศต่างๆ และสรุปออกมาได้เป็นขอบข่ายเนื้อหาดังนี้ ที่มาของการละเล่น วิธีการเล่นและกฎกติกา เพลงประกอบการละเล่น และประโยชน์ของการละเล่น 2.ขั้นการออกแบบ ผู้วิจัยได้

ทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย โดยเลือกทำเป็นรูปแบบดิจิทัลผ่านโปรแกรม Adobe Illustrator ในการวางโครงสร้างและรวบรวมองค์ประกอบของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้ Adobe Photoshop ในการออกแบบตัวละคร และนำมาใส่ลงใน Adobe Premiere Pro ภายในประกอบด้วยรูปแบบ ตัวหนังสือ ภาพ เสียง ให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับมาเรียนในเนื้อหาที่ต้องการเพื่อเป็นการทบทวน เนื้อหาให้แก่ผู้เรียน ซึ่งจะมีความสวยงามและเหมาะสมกับสื่ออย่างมาก โทนสีสดใส และสามารถดึงดูดต่อผู้ใช้สื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นผู้ใช้สื่อสามารถเข้าถึงได้ง่าย ใช้ได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่ต้องโหลดแอปพลิเคชันให้เปลืองพื้นที่ และสามารถใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยกำหนดเนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเนื้อหาออกเป็นหมวดหมู่ และออกแบบโครงร่างสื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเองได้ สามารถย้อนกลับมาเรียนในเนื้อหาที่ต้องการกี่ครั้งก็ได้ เวลาใดก็ได้ และที่ใดก็ได้ตามความต้องการ 3.ขั้นการพัฒนา สร้างองค์ประกอบต่างๆที่จะนำมาใช้ในสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย แนวทางที่ได้ออกแบบสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างสื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator ในยุคสมัย 4.0 การใช้สื่อออนไลน์ทำให้สื่อมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น เพราะผู้ที่สนใจที่จะศึกษาสามารถค้นหาค้นหาบทความและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นของเด็กไทยได้ โดยผู้เรียนหรือผู้ที่สนใจสามารถเรียนรู้ได้จากบทความนี้ที่ใดก็ได้ เวลาใดก็ได้และนำสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เผยแพร่เป็นสื่อออนไลน์โดยในระหว่างการทำดำเนินการมีการปรึกษาครูที่ปรึกษาอยู่ตลอดเป็นระยะๆแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อ ในขั้นตอนนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ และดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น 4.ขั้นนำไปใช้ นำสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ที่ได้ทำการประเมินประสิทธิภาพและปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์แล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดศรีสโมสร ตำบลบึงบอน อำเภอนองเสือ จังหวัดปทุมธานี 5.ขั้นการประเมินผล ประเมินผลด้วยการทำแบบประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อ เพื่อหาผลสรุปความพึงพอใจของนักเรียนและผู้สอนที่มีต่อสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง

การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุไม บิลไบ (2558: 5) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้เว็บบล็อกเป็นสื่อเสริมเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง รายวิชาประวัติศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู โดยนำรูปแบบ ADDIE MODEL มาเป็นหลักการในการพัฒนาสื่อ ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน 1.ขั้นวิเคราะห์ 2.ขั้นออกแบบ 3.ขั้นการพัฒนา 4.ขั้นนำไปใช้ และ 5.ขั้นประเมินผล ผลการวิจัยพบว่าด้านการออกแบบพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อการออกแบบและการจัดรูปแบบเว็บบล็อกอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยรายการที่นักศึกษามีความพึงพอใจมาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ ความถูกต้องในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในเว็บบล็อก คิดเป็นร้อยละ 54 รองลงมาคือหน้าโฮมเพจมีความสวยงามน่าสนใจคิดเป็นร้อยละ 47 และมีความรวดเร็วในการแสดงภาพ ตัวอักษร และข้อมูลต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 46ตามลำดับ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อเนื้อหาภายในเว็บบล็อกอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยรายการที่นักศึกษาพึงพอใจมาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ เนื้อหา มีประโยชน์ต่อผู้ใช้งานและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้คิดเป็นร้อยละ 54 รองลงมา คือ เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน คิดเป็น ร้อยละ 50 และสามารถเป็นแหล่งความรู้ได้คิดเป็นร้อยละ 45 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยภัทร์ จิรบุญญโชติ (2555: 66) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบบทเรียนออนไลน์ รายวิชาวัฒนธรรมเพื่อชีวิต โดยนำรูปแบบ ADDIE MODEL มาเป็นหลักการในการพัฒนา และงานวิจัยของ ณัฐพงษ์ พระลับริक्षा (2559: 99) และ เพ็ญพนอ พ่วงแพ และอรพิน ศิริสัมพันธ์ (2558: 436) และวินชนันท์ นวลคำ และและทัศนันท์ ชูโตศรี (2562: 178)ที่ได้ทำการวิจัย โดย นำรูปแบบADDIE MODEL มาเป็นหลักการในการพัฒนาสื่อ พบว่าคุณภาพของสื่อที่พัฒนาขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ทำให้ผู้ใช้สื่อสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลา

5.2.2 จากการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ที่เรียนโดยใช้สื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ในการทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.66 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 6.61 หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย แล้วทำการทดสอบหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นจากเดิม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.50 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.77 การวิเคราะห์ t-test ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 12.27 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของโสธญา เอื้อสบายและผศ.ดร.เกษมสันต์ พิพัฒน์ศิริศักดิ์ ได้ดำเนินการศึกษาเรื่อง นวัตกรรมของผลิตภัณฑ์และความไว้วางใจต่อผู้ประกอบการ ที่มีผลต่อการ

ตัดสินใจซื้อเครื่องใช้ไฟฟ้าซ้ำทางออนไลน์ของผู้บริโภควัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามโดยเฉลี่ยเห็นด้วยในระดับมากต่อทุกความเห็นที่เกี่ยวข้องกับ นวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ ความไว้วางใจต่อผู้ประกอบการ และการตัดสินใจซื้อซ้ำเครื่องใช้ไฟฟ้าทางออนไลน์ นอกจากนี้ในการทดสอบสมมติฐาน พบว่ามีเพียงความไว้วางใจต่อผู้ประกอบการเท่านั้นที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ ซื้อเครื่องใช้ไฟฟ้าทางออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2.3 จากการวิจัยพบว่า ผลการประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน พบว่ามีค่าดัชนีสอดคล้องโดยรวมอยู่ที่ระดับ 0.98 และผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้สื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.72 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 เมื่อพิจารณารายด้านแต่ละด้านพบว่าค่าความเหมาะสมด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 จากการสังเกตระหว่างจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย พบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน เนื่องจากการสอนผ่านรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย มีทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน ทั้งนี้ผู้เรียนได้เรียนตามเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องการ สามารถกลับไปเรียนก็ครั้งก็ได้ตามความต้องการของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกิติพร (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ทศนธาตุ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโนนสูงศรีธานี ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียเรื่อง ทศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโนนสูงศรีธานี ได้ค่าจากแบบทดสอบภาคสนาม (E1/E2) เท่ากับ 82.80/82.44 ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) เท่ากับ 0.70 ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อการสอนมัลติมีเดียได้ผ่านการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ และกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ทำให้สื่อการสอนมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้มีค่าดัชนีประสิทธิผลอยู่ในระดับที่ดี

ข้อสังเกตที่พบในระหว่างการเรียนรู้จากสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 นักเรียนมีความตั้งใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียน สามารถใช้บทเรียนได้อย่างสนุกสนาน สามารถเรียนรู้ได้เองอย่างอิสระโดยมีครูคอยแนะนำ ชี้แนะแนวทางการแสวงหาความรู้ที่ถูกต้อง

5.3 ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ครูควรศึกษาและทำความเข้าใจในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมจัดการเรียนรู้รูปแบบสื่อมัลติมีเดียให้ชัดเจนก่อน และเตรียมวัสดุอุปกรณ์ได้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน โดยคำนึงถึงการพัฒนาและความสนใจของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยที่ได้สรุปและอภิปรายผล ผู้วิจัยมีแนวคิดเป็นข้อเสนอแนะดังนี้

- 1) ควรศึกษารูปแบบสื่อที่มีความทันสมัยและน่าสนใจมากขึ้นในเรื่องของการใช้สี เช่น สีตัวอักษรไม่ควรกลมกลืนกับฉากหลังของสื่อ
- 2) ไม่มีอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล จึงควรเพิ่มเติมอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล อาจเพิ่มส่วนต้นของคลิป เช่น ไต่เต้ล วัตถุประสงค์ เป็นต้น
- 3) เพิ่มเติมในการเผยแพร่ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย ไปยังต่างชาติ อาจจะปรับสื่อให้เป็นภาษาอังกฤษและตามด้วยภาษาอื่นๆ
- 4) กลุ่มเป้าหมายอาจมีการพัฒนาเพิ่มเติมสำหรับผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
- 5) สื่อมีข้อจำกัดในการใช้สื่อคือ หากผู้เรียนต้องการทบทวนบทเรียนหลังจากจบการเรียนการสอน ทางบ้านผู้เรียนอาจไม่มีความพร้อมในด้านเทคโนโลยี อย่างเช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน เป็นต้น

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). **มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. (2544). **การพัฒนาผลการเรียนรู้ เรื่องการวัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค STAD โดยประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://so05.tcithaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/7213>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
- จำเนียรน้อย สิงห์รักษ์. (2551). **ผลจากการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพุทธศาสนา : กรณีศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร อำเภอมือง จังหวัดกำแพงเพชร**. กำแพงเพชร : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ชัยญารักษ์ รำพรรณ. (2551). **สมรรถภาพผู้สังเกตกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในโรงเรียนประชารัฐ สำนักงานเขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์ศษ.ม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร**.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). **คุณลักษณะสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://kungsaychon.wordpress.com/>
- ทิตนา แคมมณี. (2550). **การศึกษาผลของการสอนโดยใช้เกมด้วยสื่อ 3 รูปแบบ ที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/248034/172105>
- ธนาภิญญ์ อุตตฤทธิ. (2556). **ความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาบัญชีเพื่อการจัดการ ของนักศึกษา สาขาการเงิน คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล อีสาน. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน**.
- นรรีชนต์ ฝันเชียร. (2563). **Games Based Learning หรือ GBL คืออะไร**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://www.truelookpanya.com/blog/content/8443>
- นลินี คู. (2552). **การเล่นของเด็กไทย**. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพฯ : บริษัท สำนักพิมพ์แสงแดดเพื่อนเด็ก จำกัด

บรรณานุกรม (ต่อ)

- นุชจรี สละริม. (ม.ป.ป.). **Game Based Learning** ทางเลือกการเรียนรู้แบบ Plearn (play+learn). [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/492165>
- นิวาดี นิวัตโสภณ. (2556). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานเรื่อง ข้อมูลและเทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* โรงเรียนวัดนางแก้ว อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 6(2), 77-85
- ปสุตา แก้วมณี และอาณิชา บิลหิมา. (2560). พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียบูรณาการร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่องนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก http://webportal.pkru.ac.th/data_journals/8b6fa706a93dc89dab84550b31a5df2a/5b1ef37438828abe06c5121d45651489.pdf
- ปิยะนุช สุวรรณเทพ-สุเทพ อ่วมเจริญ. (2558). การศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/33206/32946>
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. (2549). **ประเภทของเกมการศึกษา**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก http://oservice.skru.ac.th/ebookft/984/chapter_2.pdf
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2556). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ. (2553). **การบริหารงานวิชาการ**. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ
- พรนภา เตียสุทธิกุล, พัฒนา พรหมณี, จานนท์ ศรีเกตุ, นาวัน มีนะกรรณ และสุวิมล พงษ์วารินศาสตร์. (2561). การวัดระดับเจตคติในการดำเนินงานด้านการสาธารณสุข. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์, 8(4), 214-225.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. (2551). **ห้องของเล่นเป็นสุข : พัฒนาสมอง**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://www.cf.mahidol.ac.th/.../MonAugust2008-10-32-23->
- ยาเป็น เรื่องจรรยาศรี. (2553). **การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://www.kroobannok.com/blog/39847>
- ราชบัณฑิตสถาน. (2546). **ความหมายของความพึงพอใจ**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/423313>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- รุ่งนภา ทิมหาญ. (2544). **มรดกไทย การละเล่นเด็กไทย**. พิมพ์ครั้งที่2. หนังสือในโครงการส่งเสริมวัฒนธรรมไทย. ปัญญาสยาม.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2553). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2556). **การศึกษาไทย 4.0 : ภาคปฏิบัติทางวาทกรรมในบริบทการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก file:///C:/Users/Windows%2010/Desktop/บทความการละเล่น/716_20190626_j_2.pdf
- สาโรจน์ มีวงษ์สม. (2541). **การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย 4 ภาค**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : บริษัท เอส.ที.พี. เวิลด์ มีเดีย จำกัด
- สุจินต์ ใจกระจ่าง. (2553). **สภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สาโรจน์ ไสยสมบัติ. (2534). **ความหมายของความพึงพอใจ**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/423313>
- อังศุธร อังคะนิต. (2556). **ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย**. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://so02.tcithaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/242347/164500>
- อเนก สุวรรณบัณฑิต และภาสกร อุดุลพัฒน์กิจ. (2548). **จิตวิทยาการบริการ (Service Psychology Comprehension Strategies and Trend)**. กรุงเทพฯ : เพรส แอนด์ดีไซน์.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

- | | |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ | อาจารย์สาขาวิชาประกาศนียบัตรวิชาชีพครู
คอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา อนุวัฒน์ | อาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏ
ศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 3. อาจารย์นุชนารถ รอดสะอาด | อาจารย์สาขาครุศาสตร์ วิชาเอกนาฏศิลป์ศึกษา
สำนักวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| 4. นายฉัตรทราวดี ปานเพ็ง | กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระนาฏศิลป์)
โรงเรียนวัดศรีสโมสร |
| 5. นายอนุชา ภาผล | กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
(สาระคอมพิวเตอร์) โรงเรียนวัดศรีสโมสร |

ภาคผนวก ข



ที่ อว 0649.09/1562

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ 39 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 12110

10 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีวิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. เอกสารประกอบการประเมินเลื่อนวิทยฐานะทางการศึกษา จำนวน 2 ฉบับ

เนื่องด้วย สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยกระบวนการอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนรายวิชาโครงร่างศิลปนิพนธ์และศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ และทักษะทางวิชาชีพในการผลิตผลงานทางวิชาการ และศิลปะการแสดงในเชิงอนุรักษ์ ประยุกต์ และสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานของการวิจัย และเทคโนโลยี เพื่อเผยแพร่สู่สังคม นั้น

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้พิจารณาแล้ว เห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่าน รายนาม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ และความเชี่ยวชาญเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของเลื่อนวิทยฐานะทางการศึกษา ด้านนาฏศิลป์ศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา หากมีข้อสงสัยหรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมสามารถติดต่อ 081 253 5439 หรือ 02 549 4586 หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านในครั้งนี้ และในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานภาควิชาดุริยางคศิลป์

โทรศัพท์ 02 549 4586

โทรสาร 02 549 4580



ที่ อว 0649.09/1562

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ 39 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 12110

10 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขออนุมัติโครงการเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. เอกสารประกอบการประเมินสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา จำนวน 2 ฉบับ

เนื่องด้วย สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยกระบวนการอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนรายวิชาโครงร่างศิลปนิพนธ์และศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ และทักษะทางวิชาชีพในการผลิตผลงานทางวิชาการ และศิลปะการแสดงในเชิงอนุรักษ์ ประยุกต์ และสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานของการวิจัย และเทคโนโลยี เพื่อเผยแพร่สู่สังคม นั้น

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้พิจารณาแล้ว เห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่าน รายนาม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา อนุวัฒน์ เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ และความเชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์เป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา ด้านนาฏศิลป์ศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุลย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา หากมีข้อสงสัยหรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมสามารถติดต่อ 081 253 5439 หรือ 02 549 4586 หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านในครั้งนี้ และในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานภาควิชาดุริยางคศิลป์

โทรศัพท์ 02 549 4586

โทรสาร 02 549 4580



ที่ อว 0649.09/1562

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ 39 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 12110

10 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีสำนักวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. เอกสารประกอบการประเมินสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา จำนวน 2 ฉบับ

เนื่องด้วย สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยกระบวนการอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนรายวิชาโครงร่างศิลปนิพนธ์และศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ และทักษะทางวิชาชีพในการผลิตผลงานทางวิชาการ และศิลปะการแสดงในเชิงอนุรักษ์ ประยุกต์ และสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานของการวิจัย และเทคโนโลยี เพื่อเผยแพร่สู่สังคม นั้น

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้พิจารณาแล้ว เห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่าน รายนาม **อาจารย์ณัฐชนน รอดสอด** เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ และความเชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์เป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา ด้านนาฏศิลป์ศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา หากมีข้อสงสัยหรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สามารถติดต่อ 081 253 5439 หรือ 02 549 4586 หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านในครั้งนี้ และในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานช บุญทองเล็ก)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานภาควิชาดุริยางคศิลป์

โทรศัพท์ 02 549 4586

โทรสาร 02 549 4580



ที่ อว 0649.09/1562

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ 39 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 12110

10 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดศรีสโมสร

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. เอกสารประกอบการประเมินสื่อวัตกรรมการศึกษา จำนวน 1 ฉบับ

เนื่องด้วย สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยกระบวนการอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนรายวิชาโครงร่างศิลปนิพนธ์และศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ และทักษะทางวิชาชีพในการผลิตผลงานทางวิชาการ และศิลปะการแสดงในเชิงอนุรักษ์ ประยุกต์ และสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานของการวิจัย และเทคโนโลยี เพื่อเผยแพร่สู่สังคม นั้น

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้พิจารณาแล้ว เล็งเห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่าน รายนาม นายฉัตรทราวุธ ปานเพ็ง เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ และความเชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์เป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อวัตกรรมการศึกษาด้านนาฏศิลป์ศึกษา โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุลย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา หากมีข้อสงสัยหรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมสามารถติดต่อ 081 253 5439 หรือ 02 549 4586 หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านในครั้งนี้ และในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานะ บุนทองเล็ก)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์

โทรศัพท์ 02 549 4586

โทรสาร 02 549 4580



ที่ อว 0649.09/1562

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ 39 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 12110

10 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดศรีสโมสร

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. เอกสารประกอบการประเมินเลื่อนวิทยฐานะทางการศึกษา จำนวน 1 ฉบับ

เนื่องด้วย สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร โดยกระบวนการอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนรายวิชาโครงร่างศิลปนิพนธ์และศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 เพื่อเป็นการพัฒนาความรู้ และทักษะทางวิชาชีพในการผลิตผลงานทางวิชาการและศิลปะการแสดงในเชิงอนุรักษ์ ประยุกต์ และสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานของการวิจัย และเทคโนโลยี เพื่อเผยแพร่สู่สังคม นั้น

ในการนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้พิจารณาแล้วเล็งเห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่าน รายนาม **นายอนุชา ภาผล** เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ และความเชี่ยวชาญเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของเลื่อนวิทยฐานะทางการศึกษาด้านนาฏศิลป์ศึกษา โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา หากมีข้อสงสัยหรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมสามารถติดต่อ 081 253 5439 หรือ 02 549 4586 หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านในครั้งนี้ และในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานนช บุนตงเล็ก)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานภาควิชาดุริยางคศิลป์

โทรศัพท์ 02 549 4586

โทรสาร 02 549 4580



ที่ อว 0649.09/1803

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
เลขที่ 39 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก
ตำบลคลองหก อำเภอลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 12110

7 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ลงพื้นที่ทดลองใช้สื่อและเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนวัดศรีสโมสร

เนื่องด้วย นางสาวสุนันท์ ธีระแก้ว นางสาวณัฐธิดา รุ่งเรือง และนางสาวนฤมล โททอง นักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้รับอนุมัติให้ทำศิลปนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทยโดยใช้สื่อ มัลติมีเดีย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญลย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะฯ ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาลงพื้นที่ทดลองใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทยโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย พร้อมเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย โดยใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในวันจันทร์ ที่ 11 กันยายน 2566 เวลา 13.30-14.30 น. ทั้งนี้ได้ประสานงานกับ นายฉัตรทราวดี ปานเพ็ง ครูที่เลี้ยงไว้เบื้องต้นแล้ว หากมีข้อสงสัยหรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมติดต่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญลย์ อาจารย์ที่ปรึกษา เบอร์โทรศัพท์ 081 253 5439 หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากหน่วยงานของท่านในครั้งนี้ และในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานิช บุญทองเล็ก)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์
โทรศัพท์ 02 549 4586
โทรสาร 02 549 4580

ภาคผนวก ค
แบบประเมินในงานวิจัย
ตารางผลการประเมิน

แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน

นาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ

ส่วนที่ 1 ระดับความเหมาะสมของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน

นาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมเล็กน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ส่วนที่1 ระดับความเหมาะสมของผู้เรียน					
ด้านเนื้อหา					
1.อธิบายเนื้อหาของบทเรียนชัดเจน เข้าใจง่าย					
2.สื่อมีความทันสมัย					
3.สื่อมีความสวยงาม และน่าสนใจ					
4.สื่อมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ ในการเรียนการสอน					
5.ความเหมาะสมของการใช้สี					
6.ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
ด้านการใช้งาน					
1. QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบได้ดี					
2. QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย					
3.การเชื่อมโยงกับส่วนต่างๆมีความสะดวก					

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินออนไลน์

ลงชื่อ.....

(.....)

แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน
 นาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา
 ส่วนที่ 1 ระดับความเหมาะสมของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน
 นาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (v) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมเล็กน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1.ความสอดคล้องของเนื้อหากับบทเรียน					
2.ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน					
3.ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา					
4.ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา					
5.ความถูกต้องของเนื้อหา					
6.เนื้อหาครอบคลุม					
ด้านภาพ และเสียง					
1.ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา					
2.ภาพเคลื่อนไหวมีความถูกต้องและเหมาะสม					
3.เสียงที่ใช้ประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา					
4.เสียงดนตรีบรรเลงมีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
ด้านการใช้ภาษา					
1.ความถูกต้องของภาษาที่ใช้					
2.ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัยของผู้เรียน					
3.ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย					

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินออนไลน์

ลงชื่อ.....

(.....)

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
ส่วนที่1 ระดับความเหมาะสมของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน

นาฏศิลป์ เรื่องการเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยแต่ละระดับ
ความหมายดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

รายการประเมิน	ค่าความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ด้านเนื้อหา				
1.ความสอดคล้องของเนื้อหากับบทเรียน				
2.ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน				
3.ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา				
4.ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา				
5.ความถูกต้องของเนื้อหา				
6.เนื้อหาครอบคลุม				
ด้านภาพ และเสียง				
1.ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา				
2.ภาพเคลื่อนไหวมีความถูกต้องและเหมาะสม				
3.เสียงที่ใช้ประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา				
4.เสียงดนตรีบรรเลงมีความเหมาะสมกับเนื้อหา				
ด้านการใช้ภาษา				
1.ความถูกต้องของภาษาที่ใช้				
2.ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัยของผู้เรียน				
3.ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย				

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)



แบบประเมินออนไลน์

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
 ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ
 ส่วนที่1 ระดับความเหมาะสมของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน
 นาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยแต่ละระดับมีความหมายดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้อง

-1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้อง

รายการประเมิน	ค่าความ สอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ด้านสื่อ				
1.คำอธิบายการใช้สื่อชัดเจนและเข้าใจง่าย				
2.สื่อมีความทันสมัย				
3.สื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ				
4.สื่อมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ ในการเรียนการสอน				
5.ความเหมาะสมของการใช้สี				
6.ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร				
7.ความเหมาะสมขององค์ประกอบในหน้าจอ				
8.ความเหมาะสมของเสียงประกอบ				
9.ภาพและวิดีโอในสื่อมีความคมชัด				
ด้านการใช้งาน				
1.QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบได้ดี				
2.QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย				
3.การเชื่อมโยงกับส่วนต่างๆมีความสะดวก				

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ลงชื่อ.....

(.....)

แบบประเมินสื่อออนไลน์

แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่องการเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับผู้เรียนและผู้ใช้สื่อ สำหรับผู้เรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่1

ส่วนที่1 ระดับความเหมาะสมของผู้เรียนที่มีต่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน
นาฏศิลป์ เรื่องการเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจเล็กน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ส่วนที่1 ระดับความพึงพอใจของนักเรียน					
ด้านเนื้อหา					
1.เนื้อหาวิชาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2.การลำดับเนื้อหาเรียงจากง่ายไปหายาก					
3.ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้รวดเร็ว					
4.ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ง่าย					
5.ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ของความรู้ที่ได้รับ					
ด้านการนำเสนอด้วยภาพ สี เสียงประกอบ					
1.ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา					
2.ภาพประกอบมีความน่าสนใจ					
3.ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน					
4.เสียงมีความชัดเจนเหมาะสม					
ด้านแบบทดสอบและการประเมินผล					
1.แบบทดสอบหลังเรียนช่วยให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนได้เหมาะสม					
2.แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์					
3.คำถามมีความชัดเจน					

4.ความยากง่ายของแบบทดสอบเหมาะสม					
5.สรุปผลคะแนนท้ายบทเรียนให้ชัดเจน					

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)



แบบประเมินออนไลน์

ผลการประเมินค่าความเหมาะสมของสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน
นาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ

รายการประเมินความเหมาะสม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ส่วนที่1 ระดับความเหมาะสมของผู้เรียน			
ด้านเนื้อหา			
1.อธิบายเนื้อหาของบทเรียนชัดเจน เข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
2.สื่อมีความทันสมัย	4.80	0.45	มากที่สุด
3.สื่อมีความสวยงาม และน่าสนใจ	4.60	0.55	มากที่สุด
4.สื่อมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ ในการเรียนการสอน	4.80	0.45	มากที่สุด
5.ความเหมาะสมของการใช้สี	4.80	0.45	มากที่สุด
6.ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.73	0.48	มากที่สุด
ด้านการใช้งาน			
1. QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบได้ดี	4.80	0.45	มากที่สุด
2. QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
3.การเชื่อมโยงกับส่วนต่างๆมีความสะดวก	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.73	0.48	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.73	0.48	มากที่สุด

ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน

นาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

รายการประเมินความเหมาะสม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านเนื้อหา			
1.ความสอดคล้องของเนื้อหากับบทเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
4.ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
5.ความถูกต้องของเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
6.เนื้อหาครอบคลุม	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.70	0.50	มากที่สุด
ด้านภาพ และเสียง			
1.ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
2.ภาพเคลื่อนไหวมีความถูกต้องและเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
3.เสียงที่ใช้ประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
4.เสียงดนตรีบรรเลงมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม	4.60	0.55	มากที่สุด
ด้านการใช้ภาษา			
1.ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.60	0.55	มากที่สุด
2.ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัยของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
3.ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.66	0.51	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.65	0.52	มากที่สุด

ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนี IOC	แปรผล
	1	2	3	4	5		
ด้านเนื้อหา							
1	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
5	1	0	1	1	1	0.8	สอดคล้อง
6	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ด้านภาพ และเสียง							
1	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ด้านการใช้ภาษา							
1	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	IOC	ความหมาย
ด้านเนื้อหา		
1.ความสอดคล้องของเนื้อหากับ บทเรียน	1.00	สอดคล้อง
2.ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับ ของผู้เรียน	1.00	สอดคล้อง
3.ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับ เนื้อหา	1.00	สอดคล้อง
4.ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	1.00	สอดคล้อง
5.ความถูกต้องของเนื้อหา	0.8	สอดคล้อง
6.เนื้อหาครอบคลุม	1.00	สอดคล้อง
ด้านภาพ และเสียง		
1.ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ ตรงกับเนื้อหา	1.00	สอดคล้อง
2.ภาพเคลื่อนไหวมีความถูกต้องและ เหมาะสม	1.00	สอดคล้อง
3.เสียงที่ใช้ประกอบมีความสอดคล้อง กับเนื้อหา	1.00	สอดคล้อง
4.เสียงดนตรีบรรเลงมีความเหมาะสม กับเนื้อหา	1.00	สอดคล้อง
ด้านการใช้ภาษา		
1.ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	1.00	สอดคล้อง
2.ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับวัย ของผู้เรียน	1.00	สอดคล้อง
3.ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อ ความหมาย	1.00	สอดคล้อง

ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ

ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนี IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ด้านสื่อ							
1	1	0	1	1	1	0.8	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
4	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
5	1	0	1	1	1	0.8	สอดคล้อง
6	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
7	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
8	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
9	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
ด้านการใช้งาน							
1	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
2	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง
3	1	1	1	1	1	1.00	สอดคล้อง

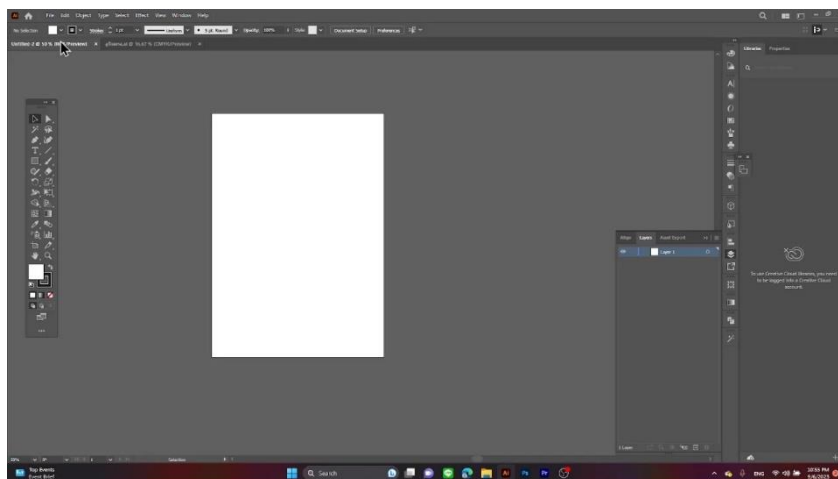
ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อ การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ

รายการประเมิน	IOC	ความหมาย
ด้านสื่อ		
1.คำอธิบายการใช้สื่อชัดเจนและเข้าใจง่าย	0.8	สอดคล้อง
2.สื่อมีความทันสมัย	1.00	สอดคล้อง
3.สื่อมีความสวยงามและน่าสนใจ	1.00	สอดคล้อง
4.สื่อมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ ใน การเรียนการสอน	1.00	สอดคล้อง
5.ความเหมาะสมของการใช้สี	0.8	สอดคล้อง
6.ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร	1.00	สอดคล้อง
7.ความเหมาะสมขององค์ประกอบใน หน้าจอ	1.00	สอดคล้อง
8.ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	1.00	สอดคล้อง
9.ภาพและวิดีโอในสื่อมีความคมชัด	1.00	สอดคล้อง
ด้านการใช้งาน		
1.QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบได้ดี	1.00	สอดคล้อง
2.QR CODE การเข้าใช้งานออกแบบให้ใช้ งานได้ง่าย	1.00	สอดคล้อง
3.การเชื่อมโยงกับส่วนต่างๆมีความสะดวก	1.00	สอดคล้อง

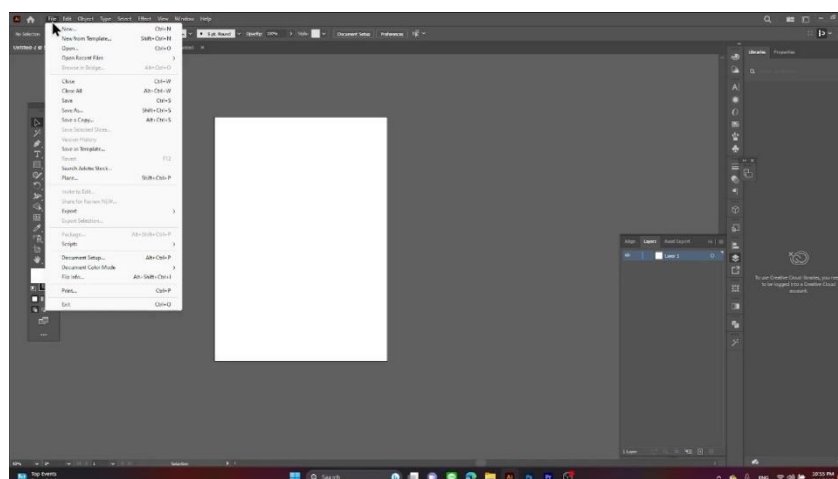
ภาคผนวก ง

ขั้นตอนการสร้างสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่องการเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

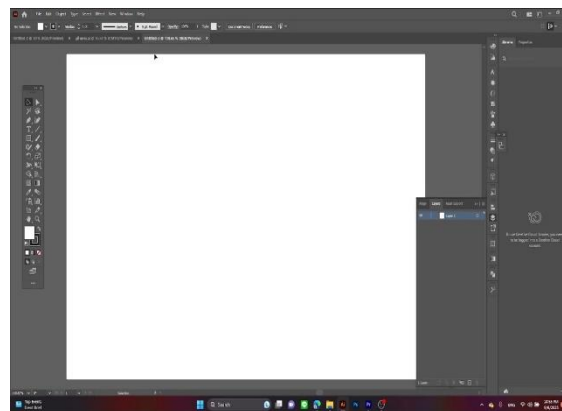
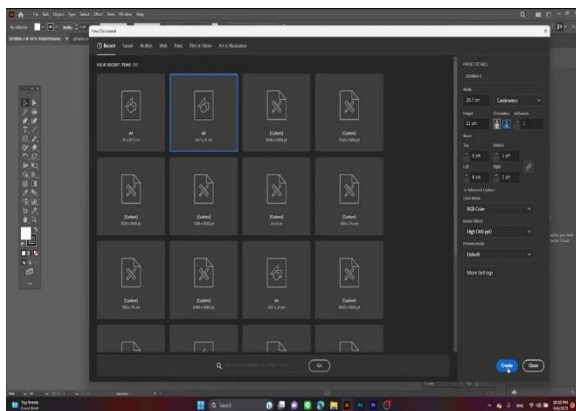
ขั้นตอนการสร้างสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย



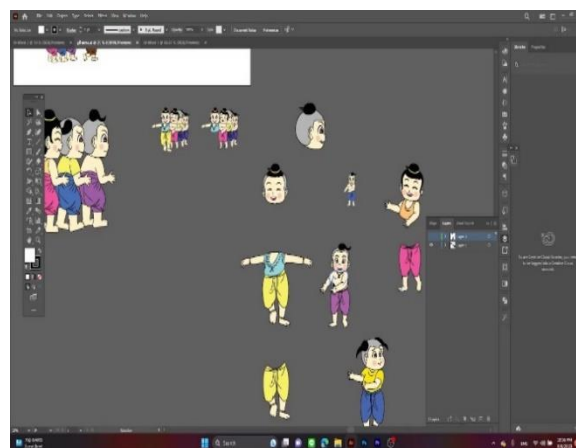
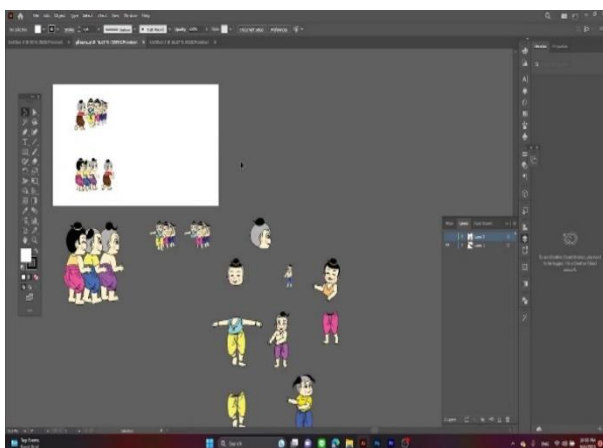
ขั้นตอนที่ 1 กดโปรแกรม Adobe Illustrator



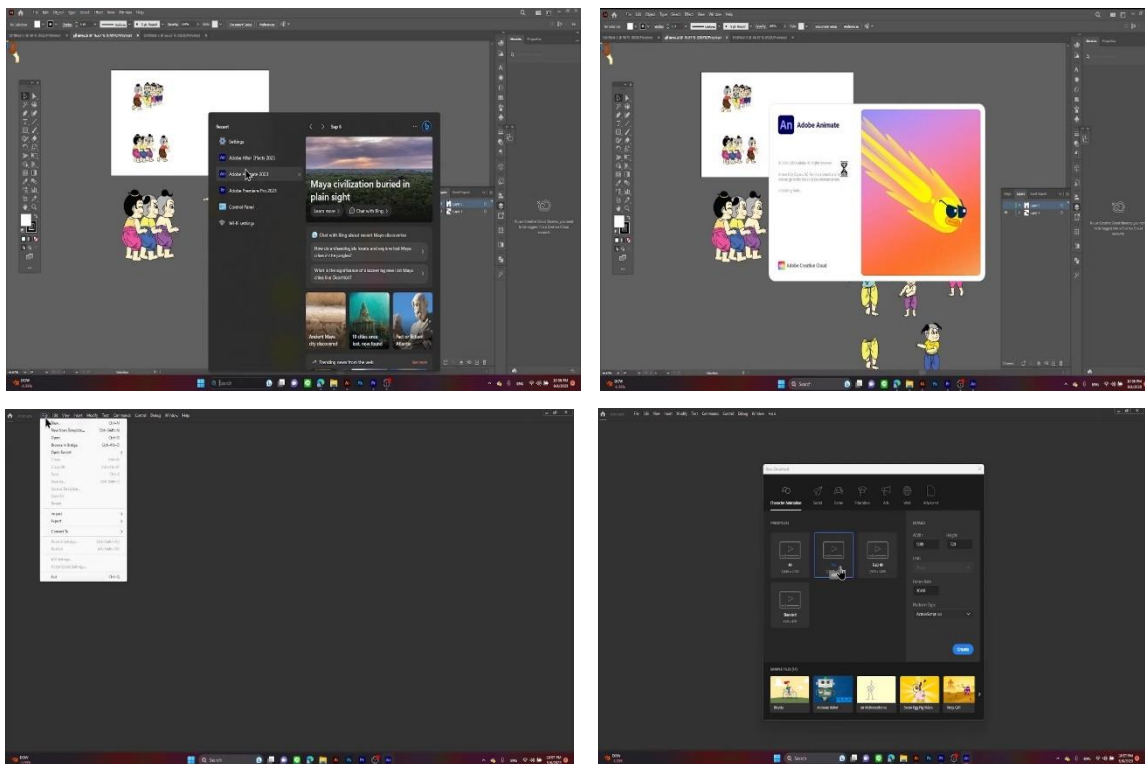
ขั้นตอนที่ 2 กดที่ File แล้วกดที่ New



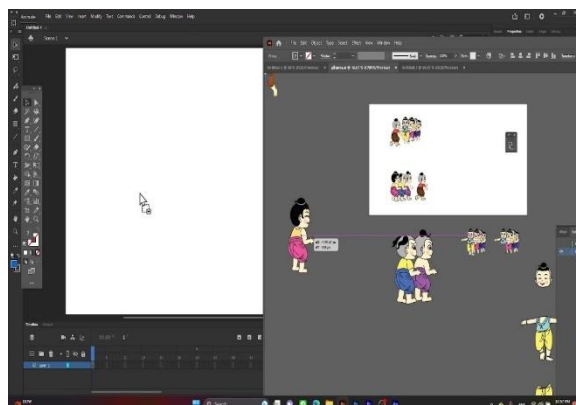
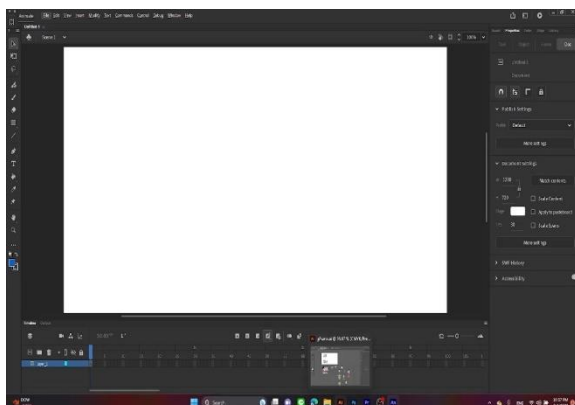
ขั้นตอนที่3 กดตัวเลือกที่2 ขนาด A4 29.7x21cm แล้วคลิกที่คำว่า Create ก็จะถือว่าตั้งค่าหน้ากระดาษเรียบร้อยแล้ว



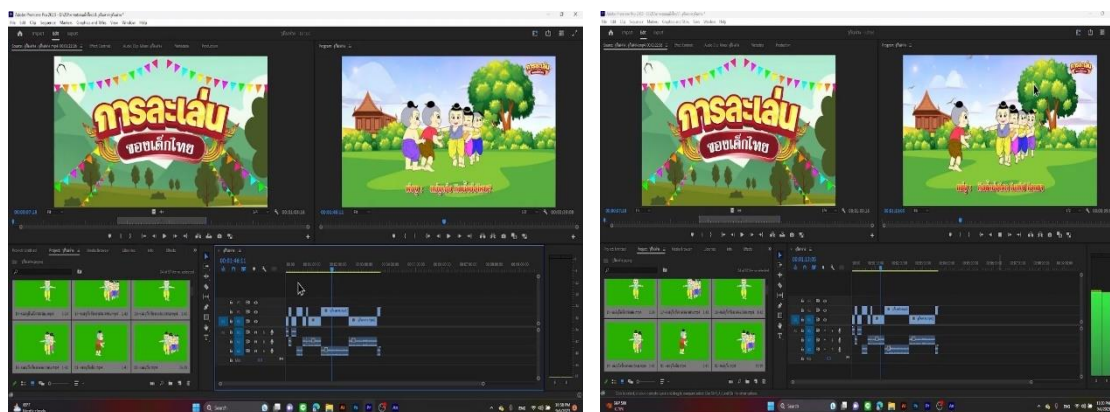
ขั้นตอนที่4 สร้างตัวละครของการเล่นหุ่นทางซึ่งตัวละครการเล่นหุ่นทางจะมีทั้งหมด4ตัวละครด้วยกัน โดยจะวาดขึ้นส่วน โดยมีส่วนหัว ตัว แขนและขา เพื่อที่จะขยับในโปรแกรมAdobe Animate



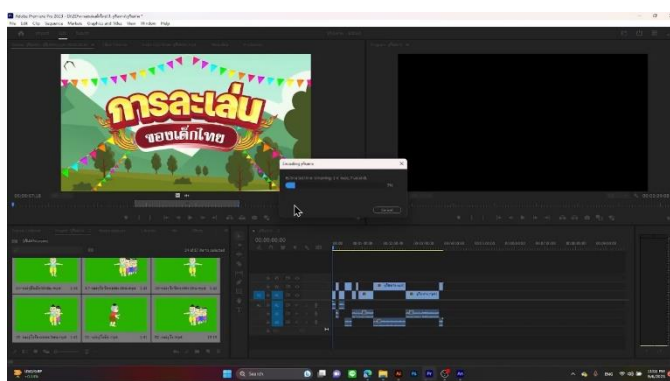
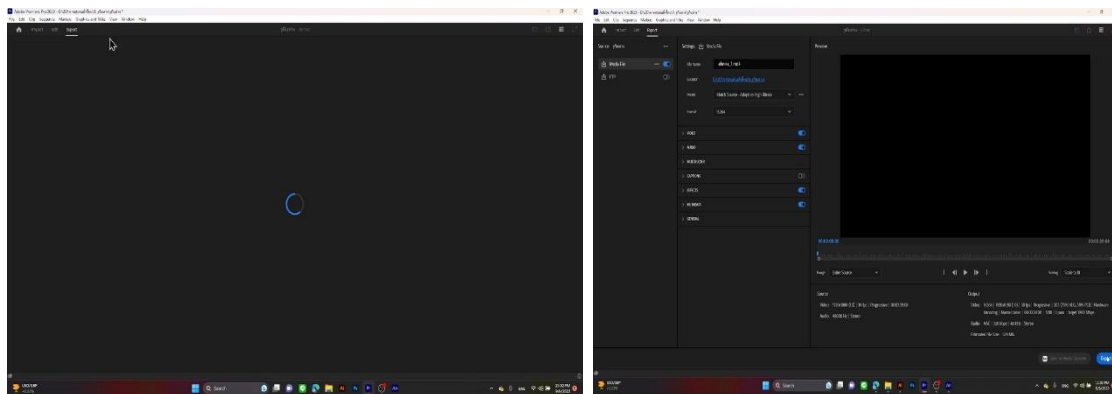
ขั้นตอนที่5 กดที่โปรแกรม Adobe Animate หลังจากนั้นกดเข้าไปที่ File เลือกที่ New เลือกตัวเลือกที่2 ที่เขียนว่า HD 1280x 720 แล้วกดมุมล่างขวาที่เขียนว่า Create



ขั้นตอนที่6 เจอกับหน้าโปรแกรมตามภาพ ลากตัวตัวละครที่เราวาด ในโปรแกรม Adobe Illustrator มาวางไว้ที่โปรแกรม Adobe Animate ดังภาพ



ขั้นตอนที่7 เมื่อสร้างตัวละครเรียบร้อยแล้ว จากนั้นตัดต่อโดยใช้โปรแกรมAdobe Animate เป็นวิดีโอ



ขั้นตอนที่ 8 กดที่คำว่า Export เมื่อขึ้นรูปดั่งภาพคลิกมุมล่างขวามือ คำว่า Export จะขึ้นดาวโหลด
 คลิปวิดีโอ เมื่อดาวโหลดเสร็จสิ้นจะเป็นการบันทึกวิดีโอ แบบสมบูรณ์แบบ
 หมายเหตุ : ขั้นตอนการสร้างในรูปแบบเดียวกันทั้ง 5 การละเล่นของเด็กไทย

ภาคผนวก จ

-คู่มือการใช้งาน

-ตัวอย่างสื่อการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง
การเล่นของเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย

คู่มือชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย



ตัวอย่างสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย (งูกินหาง)



ตัวอย่างสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย (รื้อข้าวสาร)



ตัวอย่างสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย (มอญซ่อนผ้า)



ตัวอย่างสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย (โพงพาง)



ตัวอย่างสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย (จ้ำจี้)



ตัวอย่างสื่อชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย (การ์ดการละเล่น)



ภาคผนวก ฉ
แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย x ทับตัวเลือกที่เป็นคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. การละเล่นใดผู้เล่นต้องเดินลอดแขนเพื่อนสองคน

ก. งูกินหาง

ข. มอญซ่อนผ้า

ค. รีรีข้าวสาร

2. การละเล่นรีรีข้าวสาร ผู้ที่เป็นขี้มประตู่จะต้องกักคนสุดท้ายช่วงเนื้อเพลงใด

ก. รีรีข้าวสาร

ข. คดข้าวใส่จาน

ค. พานเอาคนข้างหลังไว้

3. การละเล่นงูกินหางคือภาพใด

ก.



ข.



ค.



4. การละเล่นงูกินหางเป็นการเล่นเลียนแบบสัตว์ชนิดใด

ก. ไก่

ข. งู

ค. หมู

5. การละเล่นมอญซ่อนผ้าใช้อุปกรณ์ใดในการเล่น

ก. ขวด

ข. ผ้า

ค. กระดาษ

6. การละเล่นมอญซ่อนผ้าคือภาพใด

ก.



ข.



ค.



7. “โพงพาง” เป็นชื่อของกบฏกสัตว์ชนิดใด

ก. ปลา

ข. แมว

ค. สุนัข

8. การละเล่นที่ต้องเลือกกระหว่าง “ปลาเป็น” หรือ “ปลาตาย” คือการละเล่นใด

ก. จำจี้

ข. โพงพาง

ค. รีรีข้าวสาร

9. จากภาพคือการละเล่นใด



ก. จ้ำจี้

ข. โพงพาง

ค. มอญซ่อนผ้า

10. “จ้ำจี้มะเขือเปราะ” เป็นเนื้อเพลงของการละเล่นใด

ก. โพงพาง

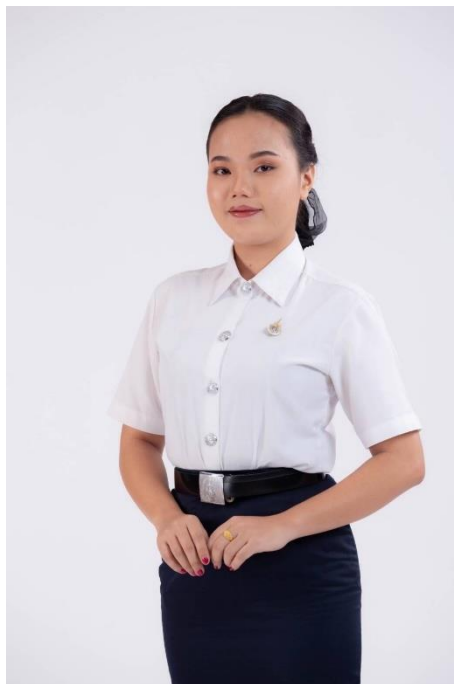
ข. จ้ำจี้

ค. จู๋กินหาง

ภาคผนวก ข
ภาพกิจกรรม



ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-นามสกุล

นางสาวณัฐธิดา รุ่งเรือง

วัน เดือน ปีเกิด

24 กันยายน พ.ศ. 2543

ที่อยู่

57/5 ม.2 ต.บางเตือ อ.เมือง จ.ปทุมธานี 12000

โทรศัพท์

099-439-2507

ประวัติการศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ไทยศึกษา

ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนปทุมธานี นันทมนิบำรุง

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนวัดบางเตือ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวนฤมล โททอง
วัน เดือน ปีเกิด	24 ธันวาคม พ.ศ. 2544
ที่อยู่	260 ม.1 ต.ปลายพระยา อ.ปลายพระยา จ.กระบี่ 81160
โทรศัพท์	061-209-2436
ประวัติการศึกษา	
ระดับอุดมศึกษา	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ระดับมัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนปลายพระยาวิทยาคม มัธยมปลายปีที่ 4-6 วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนวัดบ้านบางเหียน



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวสุนันท์ ถีระแก้ว
วัน เดือน ปีเกิด	22 ตุลาคม พ.ศ. 2544
ที่อยู่	221 ม.1 ต.ขุนทะเล อ.เมือง จ.สุราษฎร์ธานี 84100
โทรศัพท์	093-764-4087
ประวัติการศึกษา	
ระดับอุดมศึกษา	กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ระดับมัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนนิคมสร้างตนเอง มัธยมศึกษาปีที่ 4-6 วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนนิคมสร้างตนเอง