



แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา Innovation For Thai Education (IFTE) ปีงบประมาณพ.ศ.2569

การพัฒนาทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning) “เกมเศรษฐีผู้ร่ำร่ำ”



เกม
เศรษฐี
ผู้ร่ำร่ำ



นางสาวจำลองลักษณ์ รินชุม

ครูโรงเรียนบ้านป่าเหมือด

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 2

คำนำ

รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา (Innovation For Thai Education: IFTE) ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 เรื่อง “การพัฒนาทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่าโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” จัดทำขึ้นเพื่อรายงานกระบวนการสร้าง และพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านนาฏยศัพท์และภาษาท่า ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้และการปฏิบัตินาฏศิลป์ไทย โดยนวัตกรรมดังกล่าวเกิดจากการตระหนัก ถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ” เป็นการประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยออกแบบกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์ คำถาม และการอภิปรายในเกม เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจ ในการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมทักษะการจดจำ การสังเกต การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ควบคู่กับการฝึกปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ตลอดจนพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเคารพกติกา และการยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม อันนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้และพัฒนา ทักษะของผู้เรียนจากประสบการณ์ตรงอย่างเป็นระบบ

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานการสร้างนวัตกรรมศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจในการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ ต่อ ยอด และพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์และสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้มีความเหมาะสม กับบริบทของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน มีความสุข กล้าแสดงออก และสามารถ พัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มความสามารถ อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

จำลองลักษณ์ รินชุม
ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อนวัตกรรม	1
ชื่อผู้สร้าง	1
แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม	1
นวัตกรรม 6 ด้าน	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	3
กลุ่มเป้าหมาย	3
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้	3
การออกแบบนวัตกรรม	5
วิธีดำเนินการ	7
ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	8
การเผยแพร่วัตกรรม	14
ภาคผนวก ก ภาพประกอบการออกแบบนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ”	16
ภาคผนวก ข ภาพประกอบการดำเนินงานการใช้นวัตกรรม	17
ภาคผนวก ค แผนการจัดการเรียนรู้	22

แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา
Innovation For Thai Education (IFTE)
ปีงบประมาณพ.ศ.2569

1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านป่าเหมือด

2. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ นางสาว จำลองลักษณ์ นามสกุล รินชุม ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
 โรงเรียนบ้านป่าเหมือด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 2
 อีเมล jamlonhlukrinchum@gmail.com โทร 085-8094291

3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☐ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ (พัฒนา, ปรับปรุงนวัตกรรมเดิมจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว)
- ☐ สร้าง/พัฒนานวัตกรรมขึ้นใหม่
- ☒ ต่อยอด พัฒนานวัตกรรมเดิมของตนเองที่เคยทำไว้แล้ว

4. นวัตกรรม 6 ด้าน (เลือกเพียง 1 ด้าน)

- ☒ 1. นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตความสนใจความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power (Soft Power)
- ☐ 2. นวัตกรรมด้านการแนะแนวทางสำหรับผู้เรียน (Coaching)
- ☐ 3. นวัตกรรมนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง และเสริมความสามารถด้าน Soft skill ควบคู่กับการพัฒนา (Stem Education)
- ☐ 4. นวัตกรรมด้านการแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคมและสุขภาพปัญญา) (สุขภาพ 4 มิติ)
- ☐ 5. นวัตกรรมด้านการส่งเสริมและ สนับสนุนธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank)
- ☐ 6. นวัตกรรมปฐมวัย

5. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ในระดับประถมศึกษา มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะพื้นฐานด้านนาฏศิลป์ไทย ทั้งในด้านนาฏยศัพท์ ภาษาท่า หลักการเคลื่อนไหว และการแสดงออกอย่างถูกต้องตามแบบแผนของศิลปวัฒนธรรมไทย ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ อย่างไรก็ตามจากการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ของผู้พัฒนา พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ส่วนใหญ่ยังประสบปัญหาในการจดจำนาฏยศัพท์และภาษาท่า ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและต้องอาศัยการจดจำควบคู่กับการปฏิบัติ นักเรียนจำนวนมากไม่สามารถอธิบายความหมายของนาฏยศัพท์หรือเชื่อมโยงคำศัพท์กับการปฏิบัติท่าทำได้ถูกต้อง ส่งผลให้การฝึกปฏิบัติขาดความมั่นใจ เกิดความสับสนในการแสดงท่าทาง และไม่สามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เรื่องอื่นหรือการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมซึ่งเน้นการอธิบายเนื้อหา การสาธิต และการฝึกปฏิบัติตามครูผู้สอน แม้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง ผู้เรียนบางส่วนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจ ไม่กล้าแสดงออก และขาดโอกาสในการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการปฏิบัติด้านนาฏศิลป์ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้พัฒนาจึงได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการมีส่วนร่วมอย่างเต็มศักยภาพ จึงได้พัฒนานวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายรำ” ขึ้นในรูปแบบเกมกระดานที่บูรณาการเนื้อหา นาฏศิลป์ และภาษาท่าเข้ากับกระบวนการเล่นเกมอย่างเป็นระบบ ภายในเกมประกอบด้วย การเดินเกม การตอบคำถาม การปฏิบัติท่ารำ การดัดมารึก การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการสะสมคะแนน ซึ่งออกแบบให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเรียนรู้ผ่านการคิด การลงมือปฏิบัติ การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Learning by Doing) เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น กล้าแสดงออก และช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม และสามารถเรียนรู้เนื้อหาที่ยากให้เข้าใจได้ง่ายผ่านกระบวนการเล่นเกม

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ยึดกรอบแนวคิดสำคัญหลายประการ ได้แก่ แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ที่นำกลไกของเกมมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างแรงจูงใจและพัฒนาการเรียนรู้ และแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมผ่านการคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแก้ปัญหา นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้จากเพื่อนภายในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนไม่เพียงได้รับความรู้ด้านนาฏศิลป์เท่านั้น แต่ยังได้รับการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหา การใช้เหตุผล และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งล้วนเป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาในยุคปัจจุบัน กรอบแนวคิดดังกล่าวจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ควบคู่กับการพัฒนาทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างสมดุล

นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายรำ” มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์อย่างเป็นรูปธรรม เนื่องจากเป็นนวัตกรรมที่ช่วยเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการรับความรู้เพียงฝ่ายเดียวไปสู่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถจดจำนาฏศิลป์และภาษาท่าได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติกรายรำและการแสดงได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ ความมีวินัย และความกล้าแสดงออก ควบคู่ไปกับการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้และมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ นวัตกรรมยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นหรือพัฒนาต่อยอดเป็นสื่อการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลายได้ ช่วยส่งเสริมให้ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และสร้างห้องเรียนที่มีชีวิตชีวา สอดคล้อง

กับนโยบายการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พร้อมทั้งเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์ สืบสาน และส่งเสริม ศิลปวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่คู่สังคมไทยอย่างยั่งยืน ผ่านการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า และมีความหมายต่อผู้เรียนในระยะยาว

6. วัตถุประสงค์

6.1 เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่าพื้นฐานของนักเรียน ให้สามารถจดจำ อธิบายความหมาย และปฏิบัติท่าทำได้ถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย

6.2 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผ่านนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร่ำรวย” เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.3 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี ตระหนักถึงคุณค่า และภาคภูมิใจใน ศิลปวัฒนธรรมไทย

7. กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านป่าเหมือด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 จำนวน 41 คน

8. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่ใช้

8.1 หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้กำหนดหลักการสำคัญของการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่สมบูรณ์ ทั้งด้านความรู้ คุณธรรม กระบวนการคิด และทักษะในการดำรงชีวิต โดยยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีศักยภาพในการเรียนรู้และสามารถพัฒนาตนเองได้ หากได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มากกว่าการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้ตามศักยภาพของผู้เรียน

นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร่ำรวย” ได้ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผ่านการเล่น เกม การตอบคำถาม การแสดงท่าทำ การวิเคราะห์สถานการณ์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน ผู้เรียนมีโอกาสมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น มีความสุขในการเรียน และสามารถพัฒนาความรู้ควบคู่กับทักษะและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวคิดที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การอภิปราย การแก้ปัญหา และการสะท้อนผลการเรียนรู้ มากกว่าการรับฟังความรู้จากครูเพียงอย่างเดียว การเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง และพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหา

นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” ได้ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ผู้เรียนต้องคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ปัญหา และปฏิบัติทำร้ายจากสถานการณ์ที่กำหนดภายในเกม ทำให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

8.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning : GBL)

Game-based Learning เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่นำองค์ประกอบของเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยอาศัยกลไกของเกม เช่น เป้าหมาย ความท้าทาย กติกา การแข่งขัน การร่วมมือ การได้รับคะแนน และผลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทดลอง การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและเกิดการจดจำได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบบรรยาย

นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” ได้นำหลักการดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกมกระดานที่สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า ผ่านช่องภารกิจ คำถาม การ์ดคำสั่ง และการปฏิบัติทำร้าย ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อมกับความสนุก เกิดแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) มีความกล้าแสดงออก และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำและนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.4 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

Jean Piaget อธิบายว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่บนพื้นฐานของประสบการณ์เดิม ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ ทดลอง และปรับโครงสร้างความคิดของตนเอง ขณะที่ Lev Vygotsky เน้นว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และได้รับการช่วยเหลือหรือชี้แนะที่เหมาะสมภายในเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development : ZPD) ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้สูงขึ้น

นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ การทดลอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่เกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า จนเกิดความเข้าใจที่เป็นรูปธรรม สามารถอธิบายและปฏิบัติทำร้ายได้อย่างถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย

8.5 ทฤษฎีการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing)

John Dewey เชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้เผชิญสถานการณ์จริง คิดแก้ปัญหา และสะท้อนผลจากประสบการณ์ของตนเอง ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติจะคงทนกว่าการเรียนรู้จากการฟังหรือการท่องจำเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติ เช่น นาฏศิลป์ ดนตรี หรือศิลปะ

เกมเศรษฐีผู้ร้ายจึงออกแบบให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติทำร้ายจริงทุกครั้งที่ได้รับภารกิจในเกม ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว การสังเกต การแก้ไขข้อผิดพลาด และการสะท้อนผลร่วมกับครูและเพื่อน ทำให้สามารถจดจำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้อย่างแม่นยำ และนำไปใช้ในการแสดงจริงได้อย่างมั่นใจ

8.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

Albert Bandura อธิบายว่าการเรียนรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นจากการสังเกต การเลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบตัว ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากแบบอย่างที่ดี ได้รับแรงเสริมทางบวก และเกิดความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว

นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เคารพกติกา และเรียนรู้จากการสังเกตการปฏิบัติของเพื่อน ผู้เรียนจึงได้รับ

ทั้งความรู้ด้านนาฏศิลป์ ควบคู่กับการพัฒนาทักษะทางสังคม ความรับผิดชอบ ความกล้าแสดงออก และความเชื่อมั่นในตนเอง

จากหลักการ แนวคิด และทฤษฎีดังกล่าว จะเห็นได้ว่านวัตกรรม “เกมเศรษฐกิจผู้ร้าย” ได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานทางวิชาการที่ชัดเจน โดยบูรณาการหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีการเรียนรู้จากการปฏิบัติ และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถพัฒนาความรู้ ทักษะการปฏิบัติ ทักษะการคิด และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ควบคู่กันไป ตลอดจนเกิดเจตคติที่ดีและความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนอย่างแท้จริง

9. การออกแบบนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม “เกมเศรษฐกิจผู้ร้าย” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องนาฏศัพท์และภาษาท่าสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดำเนินการภายใต้กระบวนการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยยึดหลักการวิเคราะห์ปัญหา (Problem-based Design) ร่วมกับแนวคิดการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Design) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning: GBL) ผู้พัฒนาได้ดำเนินการตั้งแต่การศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์ผู้เรียน ศึกษาสภาพปัญหา ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไข และนำไปใช้จริง พร้อมทั้งประเมินผลการใช้นวัตกรรมในทุกด้าน เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน และตอบสนองต่อศักยภาพของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

9.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาสาระ

ผู้พัฒนาได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยยึดมาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ และเห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และตัวชี้วัด ศ 3.1 ป.4/1 ระบุทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ และการละครที่ใช้สื่อความหมายและอารมณ์ และ ศ 3.1 ป.4/2 ใช้ภาษาท่าและนาฏศัพท์หรือศัพท์ทางการละครง่าย ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราว

นอกจากการวิเคราะห์หลักสูตรแล้ว ผู้พัฒนายังศึกษาสภาพปัญหาจากผลการจัดการเรียนรู้เดิม การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน การสัมภาษณ์ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการจดจำนาฏศัพท์และภาษาท่า ขาดความมั่นใจในการปฏิบัติท่ารำ และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ค่อนข้างต่ำ ข้อมูลดังกล่าวจึงถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดวัตถุประสงค์และออกแบบนวัตกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง

9.2 การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม

ผู้พัฒนาออกแบบนวัตกรรม “เกมเศรษฐกิจผู้ร้าย” โดยประยุกต์แนวคิดของเกมเศรษฐกิจ (Board Game) ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เพื่อให้เกมเป็นมากกว่าสื่อความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการลงมือปฏิบัติจริง

องค์ประกอบของเกมประกอบด้วย กระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน บัตรภารกิจ บัตรทำลาย บัตรเสี่ยงดวง โฉนด และคู่มือการเล่น ซึ่งทุกองค์ประกอบได้รับการออกแบบให้เชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาและภาษาท่าอย่าง

เป็นระบบ บัตรคำถามและบัตรภารกิจมุ่งวัดทั้งความรู้ ความเข้าใจ และการปฏิบัติจริง ผู้เรียนต้องตอบคำถาม อธิบายความหมายของนาฏยศัพท์ แสดงภาษาท่า หรือปฏิบัติท่ารำตามสถานการณ์ที่กำหนด ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) จากครูและเพื่อนอย่างต่อเนื่อง

การออกแบบเกมยังคำนึงถึงความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน ความสวยงามของสื่อ ความคงทน ความสะดวกในการใช้งาน และระยะเวลาของกิจกรรม เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริงภายในเวลาเรียน และส่งเสริมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

9.3 การทดลองใช้นวัตกรรม

ภายหลังจากพัฒนานวัตกรรมแล้ว ผู้พัฒนาได้นำเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้งาน (Try-out) โดยมุ่งศึกษาความเข้าใจในกติกาการเล่น ความเหมาะสมของกิจกรรม ระยะเวลาที่ใช้ ความถูกต้องของเนื้อหา ระดับความยากง่ายของคำถาม และระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ความสนใจ ความกล้าแสดงออก การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันของนักเรียน

ผู้พัฒนาได้รวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ผู้เรียน การสะท้อนความคิดเห็นหลังการเรียนรู้ และข้อเสนอแนะจากครูผู้ร่วมสังเกต เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์จุดเด่น จุดที่ควรปรับปรุง และประสิทธิภาพของนวัตกรรมก่อนนำไปใช้จริง

9.4 การปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรม

ผลจากการทดลองใช้สะท้อนให้เห็นถึงจุดที่ควรพัฒนา ผู้พัฒนาจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ และปรับปรุงนวัตกรรมในหลายด้าน ได้แก่ การปรับกติกาให้เข้าใจง่ายขึ้น การเพิ่มระดับความหลากหลายของบัตรกิจกรรม การปรับลำดับความยากง่ายของคำถาม การออกแบบภาพประกอบและสีสันทันตึงดูดความสนใจของผู้เรียน การปรับขนาดตัวอักษรให้เหมาะสม รวมถึงการกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมนให้สอดคล้องกับเวลาเรียนในแต่ละคาบ

การปรับปรุงดังกล่าวช่วยให้มนวัตกรรมมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น สามารถใช้งานได้จริงในบริบทของโรงเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง และช่วยลดข้อจำกัดที่พบจากการทดลองใช้ในระยะแรก

9.5 การนำนวัตกรรมไปใช้และประเมินผล

ผู้พัฒนาได้นำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยแนะนำ กระตุ้น และให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน ตลอดการดำเนินกิจกรรม ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม การคิดวิเคราะห์ การปฏิบัติท่ารำ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสุขและมีส่วนร่วมอย่างเต็มศักยภาพ

การประเมินผลนวัตกรรมดำเนินการอย่างรอบด้าน (Authentic Assessment) ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ได้แก่ การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า การประเมินทักษะการปฏิบัติท่ารำ การประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อสะท้อนประสิทธิภาพของนวัตกรรม และใช้เป็นสารสนเทศในการพัฒนาต่อยอดให้สามารถประยุกต์ใช้กับเนื้อหาวิชาศิลปะหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

10. วิธีดำเนินการ

การนำนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านป่าเหมือด ดำเนินการตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach) ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning: GBL) โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการดำเนินงานประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

10.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและวิเคราะห์ผู้เรียน

ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรม ผู้พัฒนาได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การซักถาม การสนทนากลุ่ม และการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวิเคราะห์ระดับความรู้เดิม ความสามารถในการปฏิบัติ ท่ารำ ความสนใจในการเรียน และความแตกต่างระหว่างบุคคล ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้กำหนด จุดประสงค์การเรียนรู้ วางแผนการจัดกิจกรรม เลือกวิธีการจัดกลุ่มผู้เรียน และปรับระดับความยากง่ายของ กิจกรรมให้เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10.2 เตรียมความพร้อมก่อนจัดกิจกรรม

ครูเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” ให้มีความพร้อมสำหรับการใช้งาน พร้อมทั้ง จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) จากนั้นชี้แจง จุดประสงค์ของการเรียนรู้ แนะนำองค์ประกอบของเกม อธิบายกติกา วิธีการเล่น การใช้บัตรกิจกรรม การสะสม คะแนน ตลอดจนบทบาทหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่ม เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน ลดความสับสน ระหว่างการดำเนินกิจกรรม และส่งเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ครูยังสร้างแรงจูงใจ โดยเชื่อมโยงกิจกรรมกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดความสนใจและความพร้อมในการเรียนรู้ก่อน เข้าสู่กิจกรรมหลัก

10.3 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยละความสามารถ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม จากนั้นดำเนินกิจกรรมโดยใช้ “เกมเศรษฐีผู้ร้าย” เป็นสื่อหลักในการเรียนรู้ ผู้เรียนผลัดกันทอยลูกเต๋า เดินตัวหมากตามจำนวนแต้ม และปฏิบัติตามภารกิจที่กำหนดในแต่ละช่องของกระดานเกม เช่น การตอบคำถามเกี่ยวกับนาฏยศัพท์ การอธิบายความหมายของภาษาท่า การแสดงท่ารำพื้นฐาน การปฏิบัติ ท่าทางตามสถานการณ์ การวิเคราะห์สถานการณ์ และการร่วมกันแก้ปัญหาภายในกลุ่ม

กิจกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ สื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิด Active Learning และ Game-based Learning ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้กับการปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ขณะเดียวกันครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยสังเกตพฤติกรรม ให้คำแนะนำ ซักถาม กระตุ้นการคิด และเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) อย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มศักยภาพ

10.4 สังเกต ติดตาม และเก็บรวบรวมข้อมูล

ระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้พัฒนาได้ดำเนินการสังเกตและเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยใช้แบบ สังเกตพฤติกรรม แบบประเมินการปฏิบัติ และการบันทึกภาคสนาม (Field Notes) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความสามารถในการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ปัญหา ความรับผิดชอบ การปฏิบัติท่ารำ และการ

ปฏิบัติตามกติกาของผู้เรียน รวมทั้งรวบรวมชิ้นงานและผลงานที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ ข้อมูลดังกล่าวถูกนำมาใช้ประกอบการประเมินผล และใช้เป็นสารสนเทศในการสะท้อนผลการจัดกิจกรรมและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

10.5 ประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้

ภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้พัฒนาดำเนินการประเมินผลการเรียนรู้อย่างรอบด้าน (Authentic Assessment) ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำท่า แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ เปรียบเทียบผลก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งสะท้อนผลการดำเนินงานร่วมกับผู้เรียน เพื่อตรวจสอบประสิทธิผลของนวัตกรรม วิเคราะห์จุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา และนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นแนวทางในการขยายผลและประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาอื่นหรือระดับชั้นอื่นต่อไป

11. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

11.1 ผลการสร้างนวัตกรรม

จากการศึกษา วิเคราะห์สภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน ตลอดจนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และการประยุกต์ใช้หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach) แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning: GBL) รวมทั้งทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผู้พัฒนาได้สร้างนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่า” สำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จนได้นวัตกรรมที่มีความสมบูรณ์สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จริง และสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและศักยภาพของผู้เรียน

นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะเป็น เกมกระดานเพื่อการเรียนรู้ (Educational Board Game) ซึ่งประยุกต์รูปแบบจากเกมเศรษฐี โดยบูรณาการเนื้อหาวิชาภาษาท่าไว้ในทุกองค์ประกอบของเกม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น การคิด การตัดสินใจ การลงมือปฏิบัติ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งผลให้การเรียนรู้มีความหมาย สนุกสนาน และเอื้อต่อการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบของนวัตกรรมประกอบด้วย กระดานเกม ลูกเต๋า ตัวเดิน บัตรท้าทาย บัตรเสียงดวง บัตรภารกิจ โฉนด คู่มือการเล่น และแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในแต่ละบัตรกิจกรรมประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับนาฏยศัพท์ การอธิบายความหมายของภาษาท่า การแสดงท่าทางประกอบสถานการณ์ การปฏิบัติท่า และกิจกรรมวิเคราะห์สถานการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ สื่อสาร และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

ภายหลังการทดลองใช้นวัตกรรม ผู้พัฒนาได้นำข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ผู้เรียน และข้อเสนอแนะจากครูผู้ร่วมสังเกต มาปรับปรุงองค์ประกอบของนวัตกรรมในหลายด้าน ได้แก่ การออกแบบกติกาให้เข้าใจง่ายขึ้น การปรับระดับความยากของบัตรกิจกรรม การเพิ่มภาพประกอบและสีสันให้เหมาะสมกับวัย การปรับขนาดตัวอักษรให้อ่านง่าย และการกำหนดระยะเวลาในการเล่นให้สอดคล้องกับเวลาเรียนในแต่ละคาบ ส่งผลให้นวัตกรรมมีความสมบูรณ์ ใช้งานได้สะดวก มีความน่าสนใจ และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ นวัตกรรมยังมีคุณลักษณะเด่นที่สามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย ทั้งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่ม การเรียนรู้แบบฐานกิจกรรม หรือกิจกรรมทบทวนความรู้ก่อนและหลังเรียน อีกทั้งสามารถ

ปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาอื่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้ จึงถือเป็นนวัตกรรมที่มีความยืดหยุ่น สามารถนำไปขยายผลและประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นได้

11.2 ผลการใช้นวัตกรรม

หลังจากนำนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ” ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านป่าเหมือด จำนวน 41 คน ผู้พัฒนาได้ประเมินผลทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า และพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อศึกษาประสิทธิผลของนวัตกรรม โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยคะแนนก่อนเรียนรวม 430 คะแนน จากคะแนนเต็ม 820 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 52.44 และคะแนนหลังเรียนรวม 715 คะแนน จากคะแนนเต็ม 820 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.20 เพิ่มขึ้น 285 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 34.76 แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ที่	ชื่อ- สกุล	คะแนนสอบ (Pre-test) ก่อนเรียน	คะแนนสอบ (Post-test) หลังเรียน	การ เปรียบเทียบ
1	เด็กชายจรรวัฒน์ ชัดสตา	12	13	+1
2	เด็กชายทวีโชค พลตา	6	17	+11
3	เด็กชายณัฐภัทร กันยา	15	19	+4
4	เด็กชายธนาธิป -	6	16	+10
5	เด็กชายทุน -	6	15	+9
6	เด็กชายธันวา -	8	16	+8
7	เด็กชายเป ลุงกอหลัง	13	18	+5
8	เด็กชายหน่อเงิน -	10	19	+9
9	เด็กชายยิ่งชวน -	4	15	+11
10	เด็กชายสุทธิภัทร เอื้อเพื่อ	6	20	+14
11	เด็กชายสุริยา ปันดี	10	12	+2
12	เด็กชายปั๋งปอนด์ -	6	12	+6
13	เด็กชายธนพล -	11	19	+8
14	เด็กชายธนกร -	11	17	+6
15	เด็กชายโชกุน อ่อนใจ	15	19	+4
16	เด็กชายอ่อนแสง แสงอ่อง	12	20	+8
17	เด็กชายญาณะภัทร -	15	18	+3
18	เด็กชายสกรานต์ ลุงอ่อง	17	18	+1
19	เด็กหญิงธาดารัตน์ มะโนคำ	12	20	+8
20	เด็กหญิงนรินทร์พร เจืองจันทร์ทอง	6	19	+13
21	เด็กหญิงกานธิชา รินเขียว	10	17	+7
22	เด็กหญิงน้องพร -	6	12	+6
23	เด็กหญิงบุตรี เรือนคำ	7	19	+12

ที่	ชื่อ- สกุล	คะแนนสอบ (Pre-test) ก่อนเรียน	คะแนนสอบ (Post-test) หลังเรียน	การ เปรียบเทียบ
24	เด็กหญิงพนิดา -	11	16	+5
25	เด็กหญิงจารุวรรณ -	8	15	+7
26	เด็กหญิงอังคณา ลุงอิด	12	20	+8
27	เด็กหญิงบัวเอื้อง สุหรั่ง	11	20	+9
28	เด็กหญิงน้ำฝน -	7	17	+10
29	เด็กหญิงนรินทร์พร ลุงคำ	10	16	+6
30	เด็กหญิงเทวา -	13	19	+6
31	เด็กหญิงจันทร์ธิดา -	12	13	+1
32	เด็กหญิงพลอย -	12	19	+7
33	เด็กหญิงกิริติกร กันทะ	13	20	+7
34	เด็กหญิงธันยา ลุงชู	12	17	+5
35	เด็กหญิงกนกนภา วิวัฒน์รัตนกร	14	19	+5
36	เด็กหญิงปุยเงิน ปุฑน	16	20	+4
37	เด็กชายทักษ์ดนัย แซ่ฟู	14	17	+3
38	เด็กชายวรวิทย์ -	11	19	+8
39	เด็กหญิงชมพู่ แสงรุ่ง	12	20	+8
40	เด็กชายเพชร -	13	20	+7
41	เด็กชายสุรพัศ เจษฎาวงศ์	5	18	+13
รวม		430/820	715/820	+285

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนทั้ง 41 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดการพัฒนาความรู้ด้านนาฏยศัพท์และภาษาท่าอย่างทั่วถึง ผู้เรียนสามารถจดจำ อธิบายความหมาย และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลจากการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม การลงมือปฏิบัติจริง และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและคงทน

ผลการประเมินทักษะการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า ผู้พัฒนาได้ประเมินทักษะการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ ซึ่งครอบคลุมด้านความถูกต้องของท่าท่า ความแม่นยำในการใช้นาฏยศัพท์และภาษาท่า ความคล่องแคล่วในการปฏิบัติ และความมั่นใจในการแสดงออก

ที่	ชื่อ- สกุล	คะแนน การปฏิบัติ นาฏยศัพท์	คะแนน การปฏิบัติ ภาษาท่า	คะแนนรวม 20 คะแนน
1	เด็กชายจารุวัฒน์ ชัดสตา	7	7	14
2	เด็กชายทวีโชค พลตา	8	8	16
3	เด็กชายณัฐภัทร กันยา	9	9	18
4	เด็กชายธนาธิป -	10	8	18
5	เด็กชายทุน -	9	9	18
6	เด็กชายธันวา -	10	10	20
7	เด็กชายเป ลุงกอหลัง	8	7	15
8	เด็กชายหน่อเงิน -	10	10	20
9	เด็กชายยิ่งชวน -	10	9	19
10	เด็กชายสุทธิภัทร เอื้อเพื่อ	10	9	19
11	เด็กชายสุริยา ปันตะ	6	8	14
12	เด็กชายปั๋งปอนด์ -	6	7	13
13	เด็กชายธนพล -	10	10	20
14	เด็กชายธนกร -	10	7	17
15	เด็กชายโชกุน อ่อนใจ	9	8	17
16	เด็กชายอ่อนแสง แสงอ่อง	10	8	18
17	เด็กชายญาณะภัทร -	10	5	15
18	เด็กชายสงกรานต์ ลุงอ่อง	10	10	20
19	เด็กหญิงธาดารัตน์ มะโนคำ	10	9	19
20	เด็กหญิงนรินทร์พร เจืองจันทร์ทอง	8	8	16
21	เด็กหญิงกานธิชา รินเขียว	8	7	15
22	เด็กหญิงน้องพร -	9	7	16
23	เด็กหญิงบุตร เรือนคำ	9	8	17
24	เด็กหญิงพนิดา -	9	5	14
25	เด็กหญิงจารุวรรณ -	10	8	18
26	เด็กหญิงอังคณา ลุงอิด	10	7	17
27	เด็กหญิงบัวเอื้อง สุหรั่ง	10	10	20
28	เด็กหญิงน้ำฝน -	10	8	18
29	เด็กหญิงนรินทร์พร ลุงคำ	9	7	16
30	เด็กหญิงเทวา -	7	9	16
31	เด็กหญิงจันทร์ธิดา -	9	8	17

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน การปฏิบัติ นาฏยศัพท์	คะแนน การปฏิบัติ ภาษาท่า	คะแนนรวม 20 คะแนน
32	เด็กหญิงพลอย -	8	7	15
33	เด็กหญิงกิริติกร กันทะ	10	10	20
34	เด็กหญิงธัญญา ลุงชู	10	9	19
35	เด็กหญิงกนกนภา วิวัฒน์รัตนกร	9	9	18
36	เด็กหญิงปุยเงิน ปุฑน	10	9	19
37	เด็กชายทักษ์ดนัย แซ่ฟู	9	9	18
38	เด็กชายวรวิทย์ -	10	10	20
39	เด็กหญิงชมพู่ แสงรุ่ง	9	8	17
40	เด็กชายเพชร -	9	8	17
41	เด็กชายสุรพัศ เจริญวงศ์	6	7	13

ตารางที่ 2 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติท่ารำได้ถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย มีความเข้าใจความหมายของนาฏยศัพท์และภาษาท่า และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริงได้อย่างเหมาะสม โดยมีนักเรียน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 17.07 ได้คะแนนเต็ม 20 คะแนน ขณะที่นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการประเมินอยู่ในระดับ ดีถึงดีมาก สะท้อนให้เห็นว่า นวัตกรรมสามารถพัฒนาทักษะการปฏิบัติของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งด้านความถูกต้องของท่ารำ ความกล้าแสดงออก และการสื่อสารผ่านภาษาท่าตามหลักนาฏศิลป์ไทย

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายรำ” พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างชัดเจน โดยมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น กล้าแสดงออก กล้าซักถามและแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง สามารถปฏิบัติตามกติกาของเกม ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และสามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านนาฏยศัพท์และภาษาท่าไปสู่การปฏิบัติท่ารำได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน มีส่วนร่วม และเอื้อต่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) และการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน ลดความตึงเครียดจากการเรียนแบบบรรยาย และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจดจำองค์ความรู้ได้อย่างมีความหมายและยั่งยืน โดยสรุป ผลการใช้นวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายรำ” สะท้อนให้เห็นว่า นวัตกรรมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความกล้าแสดงออก และเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรมและเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

11.3 ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

การพัฒนานวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ” ส่งผลให้สถานศึกษามีข้อมูลสารสนเทศด้านการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติในวิชาชีพและภาษาท่า ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อนำมาใช้เป็นสารสนเทศในการวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้ การติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน ตลอดจนใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence-Based Information) ในการดำเนินงานตามระบบประกันคุณภาพการศึกษาภายในของสถานศึกษา และประกอบการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานด้านวิชาการอย่างเป็นรูปธรรม

สถานศึกษาได้ดำเนินการบริหารจัดการนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ โดยผู้บริหารให้การสนับสนุนตั้งแต่การวิเคราะห์สภาพปัญหา การวางแผนพัฒนา การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งส่งเสริมให้ครูร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ส่งผลให้เกิดการพัฒนาศักยภาพครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถขยายผลการประยุกต์ใช้นวัตกรรมหรือแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปสู่รายวิชาอื่น ตลอดจนสร้างความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง และชุมชนในการส่งเสริมการเรียนรู้และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย

ผลจากการดำเนินงานดังกล่าวส่งผลให้สถานศึกษาได้รับการยอมรับในฐานะที่มีการพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีความเชื่อมั่นและเห็นคุณค่าของการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม เนื่องจากผู้เรียนมีพัฒนาการทั้งด้านความรู้ ทักษะการปฏิบัติ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ชัดเจน อีกทั้งนวัตกรรมยังสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาและเผยแพร่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่ายทางการศึกษา ส่งผลให้สถานศึกษามีภาพลักษณ์ที่ดี มีความโดดเด่นด้านการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา และเกิดความเชื่อมั่นจากชุมชนและหน่วยงานต้นสังกัดในการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นคุณภาพผู้เรียนเป็นสำคัญ

11.4 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

การพัฒนานวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ” ส่งผลให้ครูผู้สอนมีการพัฒนาสมรรถนะด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ควบคู่กับการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ครูสามารถบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning : GBL) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้อย่างเหมาะสม ทำให้การจัดการเรียนรู้มีความหลากหลาย เน้นการลงมือปฏิบัติจริง และส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ครูมีความมั่นใจในการออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ครูผู้สอนยังได้รับการพัฒนาด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยสามารถออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมกระดาน “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ” พร้อมทั้งพัฒนาสื่อประกอบการเรียนรู้ ได้แก่ บัตรคำถาม บัตรภารกิจ บัตรเสี่ยงดวง คู่มือการเล่น และสื่อภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาในวิชาชีพและภาษาท่า ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ครูสามารถปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยกระตุ้น ให้คำแนะนำ และเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม

ร่วมในกิจกรรมมากขึ้น เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านการวัดและประเมินผล ครูผู้สอนได้พัฒนารูปแบบการประเมินผลให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะและการปฏิบัติจริง โดยใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลที่หลากหลาย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่า แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ข้อมูลที่ได้ยังถูกนำมาใช้ในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ครูมีความรู้ ความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อ และการวัดประเมินผลเชิงประจักษ์มากยิ่งขึ้น อันเป็นการยกระดับสมรรถนะทางวิชาชีพครู และสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในศตวรรษที่ 21

11.4 ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

การนำนวัตกรรม “เกมเศรษฐกิจผู้ร้ายร่ำ” ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านความรู้ (Knowledge : K) อย่างชัดเจน ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่าพื้นฐาน สามารถจดจำ อธิบายความหมาย และจำแนกการใช้นาฏยศัพท์และภาษาท่าได้อย่างถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงได้อย่างเหมาะสม ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนพบว่า ผู้เรียนทั้ง 41 คนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านทักษะ (Skills : S) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งทักษะเฉพาะทางด้านนาฏศิลป์และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยสามารถปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าได้ถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย มีความคล่องแคล่ว และมั่นใจในการแสดงออก สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติท่ารำและการแสดงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านการเล่นเกมน การตอบคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่ม ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ เคารพกติกา และรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง

ด้านเจตคติและคุณลักษณะ (Attitude : A) ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น มีความสุขในการเรียนวิชานาฏศิลป์ กล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าซักถาม และแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม บรรยากาศการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยลดความตึงเครียดจากการเรียนแบบบรรยาย ทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเกิดความตระหนัก เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบสานนาฏศิลป์ไทย พร้อมทั้งพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ การมีน้ำใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (K-S-A) อย่างสมดุลและยั่งยืน

12. การเผยแพร่นวัตกรรม

ครูผู้พัฒนาได้นำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง “เกมเศรษฐกิจผู้ร้ายร่ำ” เผยแพร่และประชาสัมพันธ์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ขยายผลการใช้นวัตกรรม และส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์อย่างต่อเนื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เผยแพร่ภายในสถานศึกษา โดยนำเสนอผลงานในการประชุมคณะครู การประชุมกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ และกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ครูร่วมให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนานวัตกรรม และสามารถนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นได้อย่างเหมาะสม
2. เผยแพร่สู่เครือข่ายทางวิชาการ โดยนำนวัตกรรมเข้าร่วมการประกวดและนำเสนอผลงานนวัตกรรมทางการศึกษาในระดับเครือข่ายและระดับเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูและบุคลากรทางการศึกษา รับข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ และพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ระหว่างสถานศึกษา
3. การขยายผลการใช้นวัตกรรม โดยเผยแพร่รูปแบบการจัดการกิจกรรม คู่มือการใช้นวัตกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อประกอบการเรียนรู้ให้แก่ครูผู้สอนและผู้สนใจ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนในบริบทที่แตกต่างกัน รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และสามารถต่อยอดไปสู่รายวิชาอื่นหรือระดับชั้นอื่นได้

จากการเผยแพร่พัฒนานวัตกรรมดังกล่าว ทำให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน นวัตกรรม “เกมเศรษฐกิจผู้ร้าย” ยังได้รับความสนใจจากครูผู้สอนในสถานศึกษา เนื่องจากเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ส่งผลให้เกิดการขยายผลการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมในวงกว้าง และเป็นต้นแบบในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

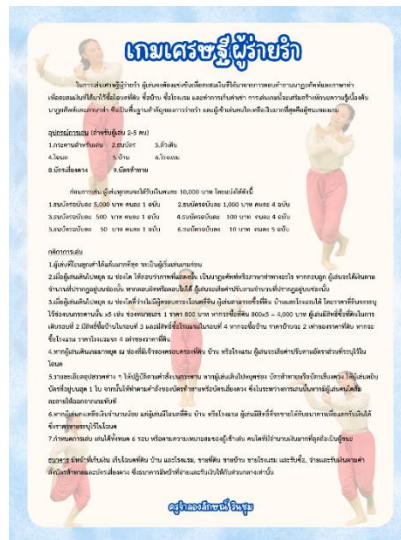
ลงชื่อผู้รายงาน.....

(นางสาวจำลองลักษณ์ รินชุม)

ครูโรงเรียนบ้านป่าเหมือด

ภาคผนวก ก

ภาพประกอบการออกแบบนวัตกรรม “เกมเศรษฐีผู้ร้ายร่ำ”



โดนด่าปฏีเสธ 1 ค่าเช่า ที่ดิน 3,060 บาท บ้าน 4,510 บาท โรงแรม 10,000 บาท ราคาขาย 17,570 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป	โดนดั่งจวงกลาง 2 ค่าเช่า ที่ดิน 1,050 บาท บ้าน 2,550 บาท โรงแรม 5,000 บาท ราคาขาย 8,600 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป	โดนดจีบปรกข้าง 3 ค่าเช่า ที่ดิน 2,020 บาท บ้าน 3,560 บาท โรงแรม 8,000 บาท ราคาขาย 13,580 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป	โดนดกระดกเท้า 4 ค่าเช่า ที่ดิน 1,570 บาท บ้าน 4,090 บาท โรงแรม 9,000 บาท ราคาขาย 14,660 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป
โดนดทำ้ม/ดีใจ 5 ค่าเช่า ที่ดิน 550 บาท บ้าน 2,040 บาท โรงแรม 3,000 บาท ราคาขาย 5,590 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป	โดนดประเท้า 6 ค่าเช่า ที่ดิน 820 บาท บ้าน 2,330 บาท โรงแรม 3,400 บาท ราคาขาย 6,550 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป	โดนดทำสาวงาม 7 ค่าเช่า ที่ดิน 4,500 บาท บ้าน 5,900 บาท โรงแรม 12,000 บาท ราคาขาย 22,400 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป	โดนดจีบสังหลัง 8 ค่าเช่า ที่ดิน 650 บาท บ้าน 1,780 บาท โรงแรม 4,800 บาท ราคาขาย 6,730 บาท เศรษฐีผู้ร้ายร่ำ ครูปูโป



ภาคผนวก ข
ภาพประกอบการดำเนินงานการใช้นวัตกรรม











ภาคผนวก ค
แผนการจัดการเรียนรู้



หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ไทย
แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า

ครูผู้สอน นางสาวจำลองลักษณ์ รินชุม ตำแหน่งครูผู้ช่วย

รายวิชานาฏศิลป์

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

เวลา 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์พากษ์วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ศ 3.1 ป.4/1 ระบุทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ และการละครที่ใช้สื่อความหมายและอารมณ์

ศ 3.1 ป.4/2 ใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครง่าย ๆ ในการถ่ายทอด เรื่องราว

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 สามารถระบุทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้ถูกต้อง (K)

2.2 สามารถปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้ถูกต้อง (S)

2.3 มีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบ และให้ความร่วมมือในการฝึกปฏิบัติร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม (A)

3. สาระสำคัญ

นาฏยศัพท์และภาษาท่าเป็นพื้นฐานสำคัญของนาฏศิลป์ไทย โดยนาฏยศัพท์เป็นคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ เรียกลักษณะท่าทางซึ่งผู้เรียนควรฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพื่อเป็นพื้นฐานในการปฏิบัติท่าทางและการแสดง นาฏศิลป์ไทย ส่วนภาษาท่าเป็นการใช้ท่าทางเพื่อสื่อสาร ถ่ายทอดเรื่องราว ความหมาย และอารมณ์ความรู้สึก แทนคำพูด ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและเกิดความซาบซึ้งในเนื้อหาของการแสดงได้

4. สาระการเรียนรู้

หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์: นาฏยศัพท์ ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ไทย

5. สมรรถนะสำคัญ

5.1 สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนของตนเองด้วยการ พูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 พูดถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และทัศนของตนเองจากสารที่อ่านฟังหรือดู ตามที่กำหนดได้

5.2 สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 1 จำแนกข้อมูล จัดหมวดหมู่ จัดลำดับ ความสำคัญของข้อมูลและเปรียบเทียบข้อมูลใน บริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 3 ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นใน บริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว

5.3 สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ข้อ 3 มีวินัย

ตัวชี้วัดที่ 3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 3.1.2 ตรงต่อเวลาใน การปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และรับผิดชอบ ในการทำงาน

6.2 ข้อ 4 ใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 4.1 ตั้งใจ เพียรพยายาม ในการเรียนและเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 4.1.2 เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้

6.3 ข้อ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัดที่ 6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การงาน

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 6.1.1 เอาใจใส่ต่อการ ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมาย

6.4 ข้อ 8 มีจิตสาธารณะ

ตัวชี้วัดที่ 8.1 ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 8.1.1 ช่วยเหลือและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มด้วยความเต็มใจ

7. กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการ ISARO MODEL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) (4 ชั่วโมง)

นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า จำนวน 20 ข้อ (15 นาที)

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความคิด (Inspiration) (5 นาที)

1. ครูนำคลิปการแสดงนาฏศิลป์ไทยมาให้นักเรียนชม แล้วตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น
 - นักเรียนคิดว่าผู้แสดงใช้วิธีใดในการสื่อสารเรื่องราวโดยไม่ใช้คำพูด
 - ถ้านักเรียนเป็นผู้แสดง นักเรียนควรมีพื้นฐานด้านใดก่อนจึงจะทำได้ถูกต้อง
2. ครูแนะนำเกม “เศรษฐีผู้ร่ำรวย” พร้อมสร้างแรงจูงใจ โดยอธิบายว่า นักเรียนจะได้เรียนรู้และสะสมคะแนนจากการผ่านภารกิจเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า

ขั้นที่ 2 การสำรวจและแสวงหา (Surver & Search) (40 นาที)

3. ครูซักถามความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า
4. ครูอธิบายความหมาย ลักษณะ และความแตกต่างของนาฏยศัพท์และภาษาท่า พร้อมสาธิตตัวอย่างท่าพื้นฐาน
5. นักเรียนศึกษาบัตรภาพ บัตรคำ แล้วร่วมกันจำแนกว่าเป็น นาฏยศัพท์ หรือ ภาษาท่า พร้อมอภิปรายเหตุผล
6. ครูอธิบายอุปกรณ์ วิธีการเล่น กติกา และเงื่อนไขการได้รับคะแนนของเกม “เศรษฐีผู้ร่ำรวย”

ขั้นที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (Active Practice) (2 ชั่วโมง)

7. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน
8. นักเรียนเล่นเกม "เศรษฐีผู้ร่ำรวย" โดยผลัดกันทอยลูกเต๋า เดินตัวละคร และปฏิบัติภารกิจตามช่องที่กำหนด เช่น

- ระบุนาฏยศัพท์จากบัตรภาพ
- ปฏิบัติทำนาฏยศัพท์
- แสดงภาษาทำให้เพื่อนทาย
- อธิบายความหมายของภาษาท่า
- ตอบคำถามเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า

9. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันตรวจสอบคำตอบ โดยครูคอยให้คำแนะนำและเสริมความรู้ระหว่างการเล่นเกม

ขั้นที่ 4 การสะท้อนความคิด (Reflection Thinking) (40 นาที)

10. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสะท้อนผลการเล่นเกม โดยอภิปรายว่า

- การกิจใดที่ทำได้ดี
- การกิจใดที่ยังต้องปรับปรุง
- ได้เรียนรู้อะไรจากการเล่นเกม

11. นักเรียนสอบปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าเป็นรายบุคคล โดยครูประเมินผลการปฏิบัติและให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาตนเอง

ขั้นที่ 5 การสรุปความรู้ (Organization) (5 นาที)

12. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่า พร้อมเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมกับการนำไปใช้ในการปฏิบัตินาฏศิลป์ไทย

นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า จำนวน 20 ข้อ (15 นาที)

8. กระบวนการวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า	แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
สอบปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า รายบุคคล	แบบบันทึกคะแนนการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า	แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) การ์ดรูปภาพนาฏยศัพท์และภาษาท่า
- 2) เกมเศรษฐีผู้ร้ายรำ
- 3) คลิปการแสดงนาฏศิลป์

9.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ครูผู้สอน (เป็นผู้สาธิตและให้คำแนะนำ)
- 2) เพื่อนในกลุ่ม (การเรียนรู้แบบร่วมมือ)

สื่อการเรียนรู้
ตัวอย่างการ์ดภาพทำนาภูมิทัศน์และภาษาท่า



สื่อการเรียนรู้
เกมเศรษฐีผู้ร่ำรวย



แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า
รายวิชานาฏศิลป์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 1 ข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

คำชี้แจง : จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. นาฏยศัพท์ หมายถึงอะไร
ก. ศัพท์ที่ใช้ในการแต่งเพลง
ข. ศัพท์ที่ใช้เฉพาะในการแสดงโขน
ค. ศัพท์เฉพาะที่ใช้เรียกลักษณะท่ารำในการฝึกหัดนาฏศิลป์ไทย
2. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ทำนาฏยศัพท์
ก. ตั้งวงบน
ข. ท่าเศร้า
ค. ประเท้า
3. การใช้นิ้วหัวแม่มือแตะที่ข้อบนสุดของนิ้วชี้ นิ้วที่เหลือกรีดตึงออกเป็นใบพัด หักข้อมือเข้าหาท้องแขน ฝ่ามือจะหงายขึ้น นิ้วจะชี้ขึ้นข้างบน เรียกนาฏยศัพท์นี้ว่าอย่างไร
ก. จีบหงาย
ข. จีบส่งหลัง
ค. จีบปรกหน้า
4. นิ้วทั้งสี่นิ้วเรียงชิดติดกัน เก็บนิ้วหัวแม่มือเข้าในฝ่ามือ หักข้อมือเข้าหาหลังแขน เหยียดลำแขนออกไปลักษณะโค้ง ปลายนิ้วอยู่ระดับหางคิ้ว เรียกนาฏยศัพท์นี้ว่าอย่างไร
ก. ตั้งวงบน
ข. ตั้งวงล่าง
ค. ตั้งวงกลาง
5. การใช้เท้าหนึ่งยืนรับน้ำหนักอีกเท้ายืนแหล่อมไว้ เปิดจมูกเท้าขึ้นพร้อมกับย่อเข่าลง ใช้จมูกเท้าตบพื้นเบา ๆ เรียกนาฏยศัพท์นี้ว่าอย่างไร
ก. ยกเท้า
ข. ประเท้า
ค. กระทุ้งเท้า

6. ภาษาท่า หมายถึงอะไร

ก. การแสดงออกทางสีหน้า

ข. การขับร้องประกอบการแสดง

ค. ท่าทางในการแสดงนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูดเพื่อสื่อความหมาย

7. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ภาษาท่า



8. เมื่อนักเรียนสอบได้ลำดับที่ 1 นักเรียนจะแสดงท่าทางอย่างไร



9. การใช้ฝ่ามือข้างใดข้างหนึ่งถูที่ก้นคอใต้ใบหูไปมา แล้วกระชากลง เรียกภาษาทำนี้อย่างไร

ก. ท่าโกรธ

ข. ท่ายิ้มดีใจ

ค. ท่าเขินอาย



ควรแสดงท่าทางนี้ในเหตุการณ์ใด

ก. เพื่อนแกล้ง

ข. โดนคุณแม่ดุ

ค. มีคนขม่นักเรียนว่าหน้าตาดี

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ตอนที่ 2 แบบทดสอบแบบปรนัย (แบบเติมคำตอบ) จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนชื่อท่านาฏคัพท์และภาษาท่าลงใต้ภาพให้ถูกต้อง

จีบปรกหน้า

ก้าวหน้า

ตั้งวงกลาง

จีบล่อแก้ว

ยกเท้า

ท่าไป

ท่าท่าน

ท่าเสรำ

ท่ามา

ท่าตัวเรา

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจผลการทดสอบของนักเรียน แล้วประเมินคะแนนลงในช่องตามสภาพจริง

ที่	ชื่อ- สกุล	คะแนนสอบ (Pre-test) ก่อนเรียน	คะแนนสอบ (Post-test) หลังเรียน	ระดับคุณภาพ ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
1	เด็กชายจารุวัฒน์ ชัดสตา	12	13	ผ่าน
2	เด็กชายทวีโชค พลตา	6	17	ผ่าน
3	เด็กชายณัฐภัทร กันยา	15	19	ผ่าน
4	เด็กชายธนาธิป -	6	16	ผ่าน
5	เด็กชายทุน -	6	15	ผ่าน
6	เด็กชายธันวา -	8	16	ผ่าน
7	เด็กชายเป ลุงกอหลัง	13	18	ผ่าน
8	เด็กชายหน่อเงิน -	10	19	ผ่าน
9	เด็กชายยิ่งขวน -	4	15	ผ่าน
10	เด็กชายสุทธิภัทร เอื้อเพื่อ	6	20	ผ่าน
11	เด็กชายสุริยา ปันตะ	10	12	ผ่าน
12	เด็กชายปั๋งปอนด์ -	6	12	ผ่าน
13	เด็กชายธนพล -	11	19	ผ่าน
14	เด็กชายธนกร -	11	17	ผ่าน
15	เด็กชายโชกุน อ่อนใจ	15	19	ผ่าน
16	เด็กชายอ่อนแสง แสงอ่อง	12	20	ผ่าน
17	เด็กชายญาณะภัทร -	15	18	ผ่าน
18	เด็กชายสงกรานต์ ลุงอ่อง	17	18	ผ่าน
19	เด็กหญิงธาดารัตน์ มะโนคำ	12	20	ผ่าน
20	เด็กหญิงนรินทร์พร เงืองจันทร์ทอง	6	19	ผ่าน
21	เด็กหญิงกานธิชา รินเขียว	10	17	ผ่าน
22	เด็กหญิงน้องพร -	6	12	ผ่าน
23	เด็กหญิงบุตร เรือนคำ	7	19	ผ่าน
24	เด็กหญิงพนิดา -	11	16	ผ่าน
25	เด็กหญิงจารุวรรณ -	8	15	ผ่าน
26	เด็กหญิงอังคณา ลุงอิด	12	20	ผ่าน
27	เด็กหญิงบัวเฮือง สุหรั่ง	11	20	ผ่าน
28	เด็กหญิงน้ำฝน -	7	17	ผ่าน
29	เด็กหญิงนรินทร์พร ลุงคำ	10	16	ผ่าน
30	เด็กหญิงเทวา -	13	19	ผ่าน
31	เด็กหญิงจันทร์ธิดา -	12	13	ผ่าน
32	เด็กหญิงพลอย -	12	19	ผ่าน
33	เด็กหญิงกิริติกร กันทะ	13	20	ผ่าน
34	เด็กหญิงธันยา ลุงชู	12	17	ผ่าน

ที่	ชื่อ- สกุล	คะแนนสอบ (Pre-test) ก่อนเรียน	คะแนนสอบ (Post-test) หลังเรียน	ระดับคุณภาพ ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
35	เด็กหญิงกนกนภา วิวัฒน์รัตนกร	14	19	ผ่าน
36	เด็กหญิงปุยเงิน ปู่ทุน	16	20	ผ่าน
37	เด็กชายทักษ์ดนัย แซ่ฟู	14	17	ผ่าน
38	เด็กชายวรวิฒิ -	11	19	ผ่าน
39	เด็กหญิงชมพู่ แสงรุ่ง	12	20	ผ่าน
40	เด็กชายพชร -	13	20	ผ่าน
41	เด็กชายสุรพัศ เจษฎาวงศ์	5	18	ผ่าน

แบบบันทึกคะแนนการปฏิบัติหน้าที่และภาษาท่า

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนทดสอบการปฏิบัติของนักเรียน แล้วประเมินคะแนนลงในช่องตามสภาพจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	จับปรกหน้า	จับปรกข้าง	จับส่งหลัง	ตั้งบน	ตั้งกลาง	ตั้งกลาง	ตั้งขวามือ	ประเท้า	ยกเท้า	ก้าวหน้า	ท่าโกรธ	ทำรัก	ทำตัวเรา	ทำท่าน	ทำเศร้า	ทำไป	ท่ามา	ทำยิ้ม/ดีใจ	ทำอาย	ทำสงาม	รวมคะแนน
1	เด็กชายจารุวัฒน์ ชัดสตา	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14
2	เด็กชายทวีโชค พลตา	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
3	เด็กชายณัฐภัทร กันยา	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
4	เด็กชายธนาธิป -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18
5	เด็กชายทุน -	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
6	เด็กชายธันวา -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
7	เด็กชายเป่ ลูกกอล์ฟ	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	15
8	เด็กชายหน่อเงิน -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	เด็กชายยิ่ชวณ -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
10	เด็กชายสุทธิภัทร เอื้อเพื่อ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
11	เด็กชายสุริยา ปันตะ	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	14
12	เด็กชายปั๋งปอนด์ -	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	14
13	เด็กชายธนพล -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	เด็กชายธนกร -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17
15	เด็กชายโชกุน อ่อนใจ	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17
16	เด็กชายอ่อนแสง แสงอ่อง	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18
17	เด็กชายญานะภัทร -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	15
18	เด็กชายสงกรานต์ ลูกอ่อง	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
19	เด็กหญิงธาดารัตน์ มะโนคำ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
20	เด็กหญิงรินทรพร เรื่องจันทร์ทอง	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16
21	เด็กหญิงกานธิชา รินเขียว	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	15
22	เด็กหญิงน้องพร -	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	16
23	เด็กหญิงบุศรี เรือนคำ	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
24	เด็กหญิงพนิดา -	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	14
25	เด็กหญิงจารุวรรณ -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	18
26	เด็กหญิงอังคณา ลูกอด	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	17
27	เด็กหญิงบัวเอื้อง สุหริ่ง	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	เด็กหญิงน้ำฝน -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
29	เด็กหญิงรินทรพร ลูกคำ	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	16
30	เด็กหญิงเทวา -	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
31	เด็กหญิงจันทร์ธิดา -	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
32	เด็กหญิงพลอย -	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	15
33	เด็กหญิงกิริติกร กันทะ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
34	เด็กหญิงธันยา ลูกชู	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
35	เด็กหญิงกนกนภา วิวัฒน์รัตนกร	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
36	เด็กหญิงปุยเจิน ปุ่ทุน	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
37	เด็กชายทักษ์ณัย แซ่ฟู่	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
38	เด็กชายวรวิฒิ -	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
39	เด็กหญิงชมพู่ แสงรุ่ง	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
40	เด็กชายพร -	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17
41	เด็กชายสุรพัศ เจษฎาวงศ์	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	14

สรุปคะแนนสอบการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่า

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนตรวจผลการทดสอบของนักเรียน แล้วประเมินคะแนนลงในช่องตามสภาพจริง

ที่	ชื่อ- สกุล	คะแนน การปฏิบัติ นาฏยศัพท์	คะแนน การปฏิบัติ ภาษาท่า	คะแนนรวม 20 คะแนน	ระดับ คุณภาพ
1	เด็กชายจารุวัฒน์ ชัดสตา	7	7	14	ดี
2	เด็กชายทวีโชค พลตา	8	8	16	ดีมาก
3	เด็กชายณัฐภัทร กันยา	9	9	18	ดีมาก
4	เด็กชายธนาธิป -	10	8	18	ดีมาก
5	เด็กชายทุน -	9	9	18	ดีมาก
6	เด็กชายธันวา -	10	10	20	ดีมาก
7	เด็กชายเป ลุงกอหลัง	8	7	15	ดี
8	เด็กชายหน่อเงิน -	10	10	20	ดีมาก
9	เด็กชายยิ่งชวน -	10	9	19	ดีมาก
10	เด็กชายสุทธิภัทร เอื้อเพื่อ	10	9	19	ดีมาก
11	เด็กชายสุริยา ปั่นตะ	6	8	14	ดี
12	เด็กชายปั๋งปอนด์ -	6	7	13	ดี
13	เด็กชายธนพล -	10	10	20	ดีมาก
14	เด็กชายธนากร -	10	7	17	ดีมาก
15	เด็กชายโชกุน อ่อนใจ	9	8	17	ดีมาก
16	เด็กชายอ่อนแสง แสงอ่อง	10	8	18	ดีมาก
17	เด็กชายญานะภัทร -	10	5	15	ดี
18	เด็กชายสงกรานต์ ลุงอ่อง	10	10	20	ดีมาก
19	เด็กหญิงธาดารัตน์ มะโนคำ	10	9	19	ดีมาก
20	เด็กหญิงนรินทร์พร เรืองจันทร์ทอง	8	8	16	ดีมาก
21	เด็กหญิงกานธิชา รินเขียว	8	7	15	ดี
22	เด็กหญิงน้องพร -	9	7	16	ดีมาก
23	เด็กหญิงบุตรี เรือนคำ	9	8	17	ดีมาก
24	เด็กหญิงพนิดา -	9	5	14	ดี
25	เด็กหญิงจารุวรรณ -	10	8	18	ดีมาก
26	เด็กหญิงอังคณา ลุงอิต	10	7	17	ดีมาก
27	เด็กหญิงบัวเอื้อง สุหริ่ง	10	10	20	ดีมาก
28	เด็กหญิงน้ำฝน -	10	8	18	ดีมาก
29	เด็กหญิงนรินทร์พร ลุงคำ	9	7	16	ดีมาก
30	เด็กหญิงเทวา -	7	9	16	ดีมาก
31	เด็กหญิงจันทร์ธิดา -	9	8	17	ดีมาก
32	เด็กหญิงพลอย -	8	7	15	ดี
33	เด็กหญิงกิริติกร กันทะ	10	10	20	ดีมาก

ที่	ชื่อ- สกุล	คะแนน การปฏิบัติ นาฏยศัพท์	คะแนน การปฏิบัติ ภาษาท่า	คะแนนรวม 20 คะแนน	ระดับ คุณภาพ
34	เด็กหญิงธัญญา ลุงชู	10	9	19	ดีมาก
35	เด็กหญิงกนกนภา วิวัฒน์รัตนกร	9	9	18	ดีมาก
36	เด็กหญิงปุยเงิน ปุทฺน	10	9	19	ดีมาก
37	เด็กชายทักษ์ดนัย แซ่ฟู	9	9	18	ดีมาก
38	เด็กชายวรวิทย์ -	10	10	20	ดีมาก
39	เด็กหญิงชมพู่ แสงรุ่ง	9	8	17	ดีมาก
40	เด็กชายพชร -	9	8	17	ดีมาก
41	เด็กชายสุรพัศ เจริญวงศ์	6	7	13	ดี

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16 - 20	ดีมาก
11 - 15	ดี
6 - 10	พอใช้
0-5	ปรับปรุง

*ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป ถือว่า ผ่านเกณฑ์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วใส่คะแนนลงในช่องที่ตรงกับระดับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	รายการประเมิน ชื่อ-สกุล	มีวินัย	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่น ในการทำงาน	มีจิต สาธารณะ	เกณฑ์ การตัดสิน	
						ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายจาร์วัฒน์ ขัดสตา	✓	✓	✓	✓	✓	
2	เด็กชายทวีโชค พลตา	✓	✓	✓	✓	✓	
3	เด็กชายณัฐภัทร กันยา	✓	✓	✓	✓	✓	
4	เด็กชายธนาธิป -	✓	✓	✓	✓	✓	
5	เด็กชายทุน -	✓	✓	✓	✓	✓	
6	เด็กชายธันวา -	✓	✓	✓	✓	✓	
7	เด็กชายเป ลุงกอหลัง	✓	✓	✓	✓	✓	
8	เด็กชายหน่อเงิน -	✓	✓	✓	✓	✓	
9	เด็กชายยิ่งชวน -	✓	✓	✓	✓	✓	
10	เด็กชายสุทธิภัทร เอื้อเพื่อ	✓	✓	✓	✓	✓	
11	เด็กชายสุรียา ปันตะ	✓	✓	✓	✓	✓	
12	เด็กชายปั๋งปอนด์ -	✓	✓	✓	✓	✓	
13	เด็กชายธนพล -	✓	✓	✓	✓	✓	
14	เด็กชายธนากร -	✓	✓	✓	✓	✓	
15	เด็กชายไขกุน อ่อนใจ	✓	✓	✓	✓	✓	
16	เด็กชายอ่อนแสง แสงอ่อง	✓	✓	✓	✓	✓	
17	เด็กชายญาณะภัทร -	✓	✓	✓	✓	✓	
18	เด็กชายสงกรานต์ ลุงอ่อง	✓	✓	✓	✓	✓	
19	เด็กหญิงธาดารัตน์ มะโนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	
20	เด็กหญิงนรินทร์พร เรืองจันทร์ทอง	✓	✓	✓	✓	✓	
21	เด็กหญิงกานธิชา รินเขียว	✓	✓	✓	✓	✓	
22	เด็กหญิงน้องพร -	✓	✓	✓	✓	✓	
23	เด็กหญิงบุตร เรือนคำ	✓	✓	✓	✓	✓	
24	เด็กหญิงพนิดา -	✓	✓	✓	✓	✓	
25	เด็กหญิงจารุวรรณ -	✓	✓	✓	✓	✓	
26	เด็กหญิงอังคณา ลุงอิด	✓	✓	✓	✓	✓	
27	เด็กหญิงบัวเอื้อง สุหรั่ง	✓	✓	✓	✓	✓	
28	เด็กหญิงน้ำฝน -	✓	✓	✓	✓	✓	
22	เด็กหญิงน้องพร -	✓	✓	✓	✓	✓	
29	เด็กหญิงนรินทร์พร ลุงคำ	✓	✓	✓	✓	✓	
30	เด็กหญิงเทวา -	✓	✓	✓	✓	✓	
31	เด็กหญิงจันทร์ธิดา -	✓	✓	✓	✓	✓	
32	เด็กหญิงพลอย -	✓	✓	✓	✓	✓	
33	เด็กหญิงกิริติกร กันทะ	✓	✓	✓	✓	✓	

เลขที่	รายการประเมิน ชื่อ-สกุล	ข้อสัตย์	มีวินัย	ใฝ่เรียนรู้	รักความเป็นไทย	เกณฑ์การตัดสิน	
						ผ่าน	ไม่ผ่าน
34	เด็กหญิงธัญญา ลุงซู่	✓	✓	✓	✓	✓	
35	เด็กหญิงกนกนภา วิวัฒน์รัตนกร	✓	✓	✓	✓	✓	
36	เด็กหญิงปุยเงิน ปู่ทูน	✓	✓	✓	✓	✓	
37	เด็กชายทักษ์ดนัย แซ่ฟู่	✓	✓	✓	✓	✓	
38	เด็กชายวรวิฑูรี -	✓	✓	✓	✓	✓	
39	เด็กหญิงชมพู่ แสงรุ่ง	✓	✓	✓	✓	✓	
40	เด็กชายพชร -	✓	✓	✓	✓	✓	
41	เด็กชายสุรพัศ เจริญวงศ์	✓	✓	✓	✓	✓	

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ	
	ผ่าน	ไม่ผ่าน
มีวินัย	ปฏิบัติตามตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับ ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม	ไม่ปฏิบัติตามตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับ และไม่ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรม
ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน	ไม่มีความตั้งใจและไม่รับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่
มีจิตสาธารณะ	ช่วยเหลือและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มด้วยความเต็มใจ	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	
ผ่าน	ไม่ผ่าน

หมายเหตุ : ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน
ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้ (Knowledge)

นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏยศัพท์และภาษาท่าเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สามารถอธิบายและระบุทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าได้ถูกต้องมากขึ้น ผลการประเมินก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาความรู้ความเข้าใจด้านนาฏศิลป์อย่างเป็นรูปธรรม

1.2 ด้านทักษะ (Skills)

นักเรียนสามารถปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าได้ถูกต้อง เหมาะสมกับจังหวะและลักษณะของท่ารำ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติท่ารำได้ในระดับดีถึงดีมาก สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะการปฏิบัตินาฏศิลป์ควบคู่กับทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.3 ด้านทัศนคติ (Attitude)

นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนใจ และสนุกกับการเรียนรู้มากขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์ เห็นคุณค่าและเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย กล้าแสดงออก เคารพกติกา และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2. ปัญหา/อุปสรรค

ในระหว่างการจัดกิจกรรม พบว่านักเรียนบางคนยังใช้เวลาในการทำความเข้าใจ กติกาการเล่นเกมในช่วงแรก ส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมล่าช้าเล็กน้อย

3. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ควรอธิบายและสาธิตกติกาการเล่นเกมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นก่อนเริ่มกิจกรรม และควรปรับเวลาในแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างผู้เรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวจำลองลักษณ์ รินชุม)

ครูผู้สอน



**โรงเรียนบ้านป่าเหมือด อำเภอสันทราย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 2**