

# รายงานผลการวิจัย

เรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาทำนาภูมิศิลปไทยโดยวิธีการสอน  
แบบเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4  
โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ



**นางสาววิสา แสนเลิง**

**ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ**

**โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1**

**สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ**



## รายงานการวิจัย

เรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย โดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษา  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ

วิสา แสนเลิง

ครูชำนาญการ

โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาทำนาภูมิศิลป์ไทย โดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความร่วมมือและความอนุเคราะห์จากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านผู้บริหารโรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญที่ให้โอกาสและสนับสนุนการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ด้วยความเอื้อเฟื้ออย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยเฉพาะครูผู้สอนวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ และช่วยตรวจสอบความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงงานวิจัยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ปีการศึกษา 2568 ที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความตั้งใจ และมีส่วนสำคัญให้การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้เป็นไปอย่างราบรื่นและบรรลุตามวัตถุประสงค์

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนร่วมงานทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจ สนับสนุน และเป็นแรงผลักดันสำคัญให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นจนงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

วิสา แสนเลิง

กันยายน 2568

|                    |                                                                                                                                 |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อผู้วิจัย       | วิสา แสนเลิง                                                                                                                    |
| ชื่อรายงานการวิจัย | การพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย โดยวิธีการสอนแบบเกม<br>การศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาล<br>วัดบางนางบุญ |
| ชื่อผู้วิจัย       | วิสา แสนเลิง                                                                                                                    |
| คำสำคัญ            | ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย/เกมการศึกษา                                                                                              |

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยโดยวิธีการสอนแบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ และ 2) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมการศึกษา ผลการศึกษา พบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 มีผลการปฏิบัติจากการสอนแบบเกมการศึกษา เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย ที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ โดยเฉลี่ยร้อยละ 94.20 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 มีผลการปฏิบัติ จากวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาเรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอริยาบถ โดยเฉลี่ยร้อยละ 97.60 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 มีผลการปฏิบัติ จากวิธีการสอนแบบเกมการศึกษา เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูดโดยเฉลี่ยร้อยละ 96.27 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 มีผลการปฏิบัติจากการวิธีสอนแบบเกมการศึกษา ทั้ง 3 รูปแบบ โดยเฉลี่ยร้อยละ 97.57 และ 5) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 มีความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาเรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.37 จึงสรุปได้ว่าวิธีการสอนแบบเกมการศึกษามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80 ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์

## สารบัญ

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| กิตติกรรมประกาศ .....                                                            | ก  |
| สารบัญ .....                                                                     | ค  |
| บทที่ 1 บทนำ .....                                                               | 1  |
| 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....                                          | 1  |
| 2. วัตถุประสงค์การวิจัย .....                                                    | 2  |
| 3. สมมุติฐานการวิจัย .....                                                       | 2  |
| 4. ตัวแปรการวิจัย .....                                                          | 2  |
| 5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....                                               | 2  |
| 6. นิยามศัพท์เฉพาะ .....                                                         | 2  |
| บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                                    | 3  |
| 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ..... | 3  |
| 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา .....                                       | 4  |
| 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ .....                                       | 14 |
| 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                                                   | 15 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....                                                 | 17 |
| 1. กลุ่มเป้าหมาย .....                                                           | 17 |
| 2. เครื่องมือที่ใช้ในการการวิจัย .....                                           | 17 |
| 3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัย .....                                       | 17 |
| 4. วิธีดำเนินการทดลอง .....                                                      | 19 |
| 5. การวิเคราะห์ข้อมูล .....                                                      | 23 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....                                               | 24 |
| บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....                                       | 30 |
| 1. สรุปผลการวิจัย .....                                                          | 30 |
| 2. อภิปรายผล .....                                                               | 31 |
| 3. ข้อเสนอแนะ .....                                                              | 32 |
| บรรณานุกรม .....                                                                 | 33 |
| ภาคผนวก .....                                                                    | 35 |

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาคือหัวใจสำคัญในพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อสร้างสรรค์งาน และสร้างชาติ ให้เจริญรุ่งเรือง ดังนั้นรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ได้ระบุว่าในการจัดการศึกษาของรัฐนั้นจะต้องจัดให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสเสมอกันในการได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่า 12 ปี โดยต้องจัดให้ทั่วถึงและมีคุณภาพ (รจนา สุนทรานนท์, 2551: 1) ปัจจุบันหลักสูตรระดับประถมศึกษา พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวิชานาฏศิลป์เป็นวิชาหนึ่งที่บรรจุอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาศิลปะ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยพัฒนาผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางนาฏศิลป์จะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคมตลอดจนการนำไปพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองอันเป็นพื้นฐานในการศึกษา(เมธี เพ็ญพงศา, 2553 :7) นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นวัยที่ต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งกำเนิดเสียง บทบาทหน้าที่ความหมายความสำคัญเกี่ยวกับบทเพลงใกล้ตัวที่ได้ยินสามารถท่องบทกลอน ร้องเพลง เคาะจังหวะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีเสียงขับร้องของตนมีส่วนร่วมกิจกรรมดนตรีในชีวิตประจำวันตามหลักพัฒนาการทางด้านความคิดของเพียเจต์ เด็กในช่วงอายุนี้อาจคิดอย่างใช้เหตุผล สามารถคิดย้อนกลับได้ รู้จักคิดในเชิงสัมพันธ์ รู้จักแบ่งแยกจัดลำดับหมวดหมู่ขั้นตอน รู้จักองค์ประกอบจากเล็กไปหาใหญ่ มีความเข้าใจเรื่องการทรงสภาพ และพัฒนาการที่สำคัญที่สุดในช่วงอายุนี้อีกคือ การเตรียมตัวเป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่ที่สามารถรับผิดชอบตนเองในด้านต่างๆได้ (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2554: 262-263)

การสำรวจปัญหาในการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์จากครูผู้สอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ พบว่า ผู้เรียนมีปัญหาในการเรียนทั้งทางด้านพฤติกรรม ทางด้านความรู้ และทางด้านทักษะ ส่งผลให้การเรียนการสอนในชั้นเรียนยังไม่ประสบผลสำเร็จตามที่คาดหวัง หากจะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพจะต้องมีวิธีการสอนที่แปลกใหม่ อาจจะเป็นลักษณะการสอนแบบการละครหรือเกมการศึกษาโดยกิจกรรมนั้นจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกมการศึกษา คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนพัฒนาการเรียนรู้ให้มีบรรยากาศที่สนุกสนาน ตลอดจนส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์และพัฒนาการของผู้เรียนทั้งทางด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

จากการวิเคราะห์ปัญหาดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะขั้นพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ โดยการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ไทย โดยใช้วิธีการสอนแบบเกมการศึกษา เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการแสดงทางนาฏศิลป์ไทยอย่างสร้างสรรค์ และยังส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพนานาฏศิลป์โดยที่ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมจากการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถนำความรู้ไปเชื่อมโยงให้เข้ากับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ และชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์โดยวิธีการสอนแบบเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ

## 3. สมมุติฐานการวิจัย

1. ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ มีทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษา
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้เกมการศึกษา อยู่ในระดับมาก

## 4. ตัวแปรการวิจัย

ตัวแปรต้น : วิธีการสอนแบบเกมการศึกษา

- ตัวแปรตาม :
1. ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย
  2. ความพึงพอใจต่อวิธีการสอนโดยเกมการศึกษา

## 5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทย
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. สถานศึกษา/ครูผู้สอน สามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนแบบสำคัญ

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

**ภาษาท่า** หมายถึง ภาษาท่ารำที่แสดงอาภักิริยา เพื่อสื่อความหมายในการแสดงนาฏศิลป์ไทย การเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบไปด้วย ภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์ ภาษาท่าที่แสดง อารมณ์ความรู้สึก ภาษาท่าที่แสดงอิริยาบถ และภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด

**เกมการศึกษา** หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มี 3 เกม คือ เกมแม่งูบอกภาษาท่า เกมคู่คิดคู่สร้าง และเกมมอญซ่อนผ้า

**เกมแม่งูบอกภาษาท่า** หมายถึง เป็นเกมที่ประยุกต์มาจากการละเล่นพื้นบ้านเกมงูกินหาง โดยได้สอดแทรกเนื้อหาสาระภาษานาฏศิลป์ไทย เพื่อส่งเสริมการแสดงออกด้านทักษะทางภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์

**เกมคู่คิดคู่สร้าง** หมายถึง จัดอยู่ในหมวดเกมเบ็ดเตล็ด ที่สอดแทรกเนื้อหาสาระเกี่ยวกับภาษาทำนาฏศิลป์ไทย เพื่อส่งเสริมการ แสดงออกด้านทักษะทางภาษาท่าที่แสดงอารมณ์ ความรู้สึกและอิริยาบถ

**เกมมอญซ่อนผ้า** หมายถึง เป็นเกมที่ประยุกต์มาจากการละเล่นพื้นบ้านเกมมอญซ่อนผ้า โดยได้สอดแทรกเนื้อหาสาระภาษานาฏศิลป์ไทย เพื่อส่งเสริมการแสดงออกด้านทักษะทางภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด

## บทที่ 2

### เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย โดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการรวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องซึ่งจะนำไปเป็นแนวทางการวิจัย โดยสามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา
  - 2.1 ความหมายของเกมการศึกษา
  - 2.2 ความหมายของการสอนโดยใช้เกมการศึกษา
  - 2.3 วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา
  - 2.4 องค์ประกอบสำคัญของเกมการศึกษา
  - 2.5 ประเภทของเกม
  - 2.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
  - 2.7 ข้อดีและข้อจำกัดของเกมการศึกษา
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
  - 3.1 ความหมายของความพึงพอใจ
  - 3.2 วิธีวัดความพึงพอใจ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระที่บรรจุอยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางด้านศิลปะ มีความสามารถในการชื่นชมความงามสุนทรีย์ภาพ เกิดคุณค่าต่อคุณภาพชีวิต ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะประกอบไปด้วย สาระทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์

#### สาระนาฏศิลป์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

##### สาระที่ ๓ นาฏศิลป์

| กลุ่มที่                                                                                                                                                                  | ตัวชี้วัดระหว่างทาง                                                          | ตัวชี้วัดปลายทาง                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| มาตรฐาน ศ ๓.๑ เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน |                                                                              |                                                                                   |
| ๑๐                                                                                                                                                                        | ศ ๓.๑ ป.๔/๑ ระบุทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์และการละครที่ใช้สื่อความหมายและอารมณ์ | ศ ๓.๑ ป.๔/๒ ใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครง่าย ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราว |
|                                                                                                                                                                           | ศ ๓.๑ ป.๔/๓ แสดงการเคลื่อนไหวในจังหวะต่าง ๆ ตามความคิดของตน                  |                                                                                   |

| กลุ่มที่                                                                                                                                                           | ตัวชี้วัดระหว่างทาง                                                                      | ตัวชี้วัดปลายทาง                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                    | ศ ๓.๑ ป.๔/๔ แสดงนาฏศิลป์เป็นคู่ และหมู่                                                  |                                                                      |
| <b>มาตรฐาน ศ ๓.๒</b> เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล |                                                                                          |                                                                      |
| ๑๑                                                                                                                                                                 | ศ ๓.๑ ป.๔/๕ เล่าสิ่งที่ชื่นชอบในการแสดง โดยเน้นจุดสำคัญของเรื่องและลักษณะเด่น ของตัวละคร |                                                                      |
| ๑๒                                                                                                                                                                 | ศ ๓.๒ ป.๔/๑ อธิบายประวัติความเป็นมาของนาฏศิลป์ หรือชุดการแสดงอย่างง่าย ๆ                 | ศ ๓.๒ ป.๔/๒ เปรียบเทียบการแสดงนาฏศิลป์กับการแสดงที่มาจากวัฒนธรรมอื่น |
|                                                                                                                                                                    | ศ ๓.๒ ป.๔/๓ อธิบายความสำคัญของการแสดงความเคารพในการเรียนและการแสดงนาฏศิลป์               |                                                                      |
|                                                                                                                                                                    | ศ ๓.๒ ป.๔/๔ ระบุเหตุผลที่ควรรักษา และสืบทอด การแสดงนาฏศิลป์                              |                                                                      |

รวม ๒๙ ตัวชี้วัด ๑๘ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ๑๑ ตัวชี้วัดปลายทาง

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา

ความหมายของเกมการศึกษา

วิชัย สายคำอิน (2541: 17) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาคือ กิจกรรมการเล่นที่มีกติกา ระเบียบ กฎเกณฑ์หรือข้อตกลงร่วมกัน เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน อาจจะเป็นการแข่งขันระหว่าง 2 ฝ่าย โดยแต่ละฝ่ายอาจมีคนเดียว หรือหลายคน หรือเป็นการแข่งขันระหว่างหลายๆฝ่าย หรือเล่นคนเดียวก็ได้ ซึ่งจะมีการตัดสินแพ้ชนะหรือไม่ก็ได้

ดนุ จีระเดชากุล(2544: 75)ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมเพื่อคารมสนุกสนาน เพลิดเพลินที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดเพศและวัย กิจกรรมเกมไม่มีกฎระเบียบหรือกติกาที่ไม่ซับซ้อนแต่เข้าใจง่าย ให้มีความสุขความพอใจ และสามารถที่จะนำไปประยุกต์ดัดแปลงให้เป็นกิจกรรมเสริมทักษะและพัฒนาการสู่กิจกรรมเป้าหมายอย่างอื่นได้

ธีรเกียรติ กาจันนะ(2548: 46)ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มี ผู้เล่นและมี กติกาในการเล่นแต่อาจจะไม่มีการตัดสินผลด้วยการแพ้ชนะก็ได้ โดยผู้ที่เล่นเกม นั้นอาจจะเล่นเป็นฝ่ายต่อฝ่าย เป็นกลุ่มรวมกัน ตัวต่อตัว หรือจะเล่นคนเดียวก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และผ่อนคลาย ไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้

พรพรพล ตีตพิณ(2551: 18)ได้กล่าวว่า เกมและการละเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่สร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิด ความเข้าใจ ใช้สติปัญญาฝึกการสังเกต และไหวพริบในการแก้ปัญหา ตลอดจนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินและช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความเจริญทางจิตใจ

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ(2551: 42)ได้กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เรียนให้มีการแข่งขันกันอย่างมีกฎ กติกา และมีวิธีการดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อ

ช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวที่เรียนได้อย่างแม่นยำ ฝึกให้เป็นคนมีปฏิภาณไหวพริบ มีความรู้ทางด้านวิชาการ แล้วยังส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ เช่น ด้านร่างกายด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

เกษร สีหา(2558: 29)ได้กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่น ที่มีการจัดสภาพแวดล้อมของผู้เล่นให้มีการแข่งขันกันอย่างมีวัตถุประสงค์ ภายใต้กฎกติกาของการเล่นและมีวิธีการดำเนินกิจกรรมการเล่นอย่างเป็นระบบ ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานท้าทายความสามารถของผู้เล่นและอยากกระทำให้บรรลุความสำเร็จ

จากการศึกษาความหมายของเกมการศึกษา ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่มีการแข่งขันและมีกติกาในการเล่นโดยผู้เล่นแต่ละฝ่ายอาจจะเล่นเป็นกลุ่มหรือคนเดียวก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและสามารถที่จะนำไปดัดแปลงให้เป็นกิจกรรมช่วยเสริมทักษะให้แก่ผู้เรียน

ความหมายของการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2545: 160) วิธีสอนโดยใช้เกม หมายถึง การที่ผู้สอนใช้เกมเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้บทเรียน สนุกสนาน น่าเรียน น่าสนใจ และเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาทักษะต่างๆ และจดจำบทเรียนได้ง่ายและเร็ว การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ตามกติกาที่กำหนดไว้

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ(2547: 90)ได้กล่าวว่า การสอนโดยใช้เกม หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกม ที่มีกฎกติกาเงื่อนไขข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและผลของการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ทิศนา ขัมมณี(2553: 365)ได้กล่าวว่า วิธีการสอนคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

คณาภรณ์ รัตติมารีย์(2558: 1)ได้กล่าว เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

จากการศึกษาความหมายของการสอนโดยใช้เกมการศึกษา ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสอนโดยใช้เกมการศึกษา หมายถึง การสอนที่มีกระบวนการที่ครูผู้สอนใช้เกมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและผลของการเล่นเกมโดยแฝงด้วยความสนุกสนาน และมีอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ(2547: 90)กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆด้วยความสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนได้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงและยังเป็นวิธีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

พรพรพล ดิตพิณ(2551: 25)กล่าวว่า วัตถุประสงค์ในการนำเกมมาใช้ในการสอน ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก เพราะเด็กชอบการเคลื่อนไหว

เปลี่ยนแปลงอิริยาบถต่างๆ และมีความต้องการที่จะแสดงออก

2. เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหวของร่างกาย
3. เพื่อส่งเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจ กฎ กติกา ระเบียบ เกี่ยวกับการเล่นเกม
4. เพื่อส่งเสริมให้มีพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา
5. เพื่อให้ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์
6. เพื่อปลูกฝังให้เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้การให้อภัย
7. เพื่อส่งเสริมให้เป็นผู้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. เพื่อเป็นการส่งเสริมกิจกรรมทดแทน เมื่อไม่สามารถเล่นกีฬาใหญ่ได้เพราะ

ต้องใช้ทักษะพื้นฐานมาก เกมสามารถได้ตามความต้องการและความเหมาะสม เกมเป็นการเล่นที่พัฒนาร่างกายและสมอง เน้นให้ผู้เรียนและผู้เล่นมีความสุขสนุกสนาน ดังนั้นจุดมุ่งหมาย ในการนำเกมไปใช้ จึงมีความแตกต่างกันว่าต้องการให้ผู้เล่นมีพัฒนาการในด้านใด

จิไลวรรณ ถิ่นจะนะ(2551: 42)ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการใช้เกมว่า เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในด้านต่างๆให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ตลอดจนฝึกคุณลักษณะที่พึงประสงค์อื่นๆเป็นต้นว่า ความมีน้ำใจ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความเป็นผู้นำ และระบบกลุ่มสัมพันธ์ ฝึกทักษะทั้งสี่ด้าน ส่งเสริมการพัฒนาตัวร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎ กติกา ให้มีลักษณะความเป็นผู้นำ การวางแผนการทำงาน ความเป็นประชาธิปไตย มีน้ำใจนักกีฬา ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนั้นยังมีส่วนเพิ่มบรรยากาศ การเรียนการสอนด้วย

องค์ประกอบสำคัญของเกมการศึกษา

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ (2547: 90) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1. เกมและกติกาการเล่น
2. มีการเล่นเกมตามกติกา
3. มีการอภิปรายผลหลังจากการเล่นเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ประเภทของเกม

เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ มากมายหลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์วิธีการเล่นหรือรูปแบบการเล่น ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้แบ่งประเภทของเกมไว้หลากหลาย ดังนี้

วิยะดา บัวเฟื่อน (2531: 20-21) ได้แบ่งเกมการศึกษาออกเป็นชนิดต่างๆ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. จับคู่ภาพเหมือน เด็กฝึกสังเกตภาพที่เหมือนกัน นำภาพที่เหมือนกันเรียงเข้าคู่กันหรือจับคู่ภาพสิ่งทีออกเสียงคล้ายๆกัน เช่น ภาพไก่กับภาพไข่ เด็กอาจจะเล่นคนเดียว หรือเล่นกับเพื่อนก็ได้
2. โดมิโนหรือเกมต่อภาพเหมือน โดมิโนจะมีขนาดเล็กเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าทำด้วยไม้หรือกระดาษ และแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ในแต่ละด้านจะมีภาพจำนวนตัวเลข จุดวาดเอาไว้ แล้วให้เด็กเลือกภาพที่มีสี รูปหรือขนาดมาต่อในแต่ละด้านไปเรื่อยๆการเล่นโดมิโนของเด็กนั้น เด็กอาจจะเล่นคนเดียวหรืออาจเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีการแข่งขันกันในแต่ละคน ใครหมดก่อนเป็นผู้ชนะ
3. ภาพตัดต่อ ภาพตัดต่อมีหลายรูปแบบ แต่แนวคิดในการจัดทำเป็นอย่างเดียวกันคือการแยกชิ้นส่วนต่างๆ ซึ่งสามารถนำมาต่อกันเป็นภาพที่สมบูรณ์ ซึ่งจะแตกต่างกันในแง่ของสี รูปร่าง หรือเรื่องราว โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ถ้าเป็นเด็กเล็กภาพตัดต่อควรมีความง่ายและมีจำนวนชิ้นน้อยอาจจะ

ประมาณไม่เกิน 5 - 6 ชั้น มิฉะนั้นจะทำให้เด็กสับสนเกินไป แต่ถ้าเป็นเด็กโตภาพตัดต่อควรจะยากขึ้น และมีจำนวนชิ้นมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อท้าทายความสามารถเด็ก

4. ภาพสัมพันธ์ เป็นการจับคู่ภาพที่เป็นประเภทเดียวกันหรือมีความสัมพันธ์กัน เช่น นกกับรัง นก กับ บั้ม แม่ไก่กับลูกไก่

5. ลอตโต เป็นการให้เด็กศึกษารายละเอียดของภาพ ภาพจะแยกออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ภาพใหญ่จะเป็นสิ่งที่ต้องการให้เด็กได้รู้จักรายละเอียดต่างๆ ส่วนภาพเล็กเป็นภาพปกลีย่อยของภาพใหญ่ ที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้ โดยให้เด็กศึกษาภาพใหญ่ว่าเป็นเรื่องอะไรมีคุณสมบัติอย่างไร หรือเป็นการจับคู่สิ่งที่หายไป เช่น ภาพชวานากำลังปลุกข้าวในนา แล้วให้เด็กเลือกหาสิ่งที่หายไปในภาพ หยิบภาพเล็กที่เตรียมไว้มาวางให้สมบูรณ์

6. ภาพต่อเนื่องหรือการเรียงลำดับภาพ การเรียงลำดับในเกมแต่ละชุดอาจมีจุดมุ่งหมายแตกต่างกัน เช่น การเรียงลำดับจำนวนจากน้อยไปหามาก จากภาพเล็กไปหาภาพใหญ่ หรือเป็นการเรียงลำดับภาพเหตุการณ์

7. พื้นฐานการบวก เป็นเกมที่ผู้เล่นจะมีโอกาสได้ฝึกการบวกโดยยึดแผ่นหลักเป็นเกณฑ์ผู้เล่นจะต้องหาชิ้นส่วนเล็ก 2 ชิ้น เมื่อนำภาพในชิ้นส่วนเล็กมารวมกันและผลลัพธ์จะเท่ากับจำนวนภาพในแผ่นใหญ่

8. เกมตารางสัมพันธ์ จะประกอบด้วยตาราง ซึ่งแบ่งเป็นช่องมีขนาดเท่ากัน 16 ช่อง และมีบัตรเล็กๆ ขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่องเพื่อเล่นเข้าชุดกัน โดยการเล่นอาจจะจับคู่ภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่วางลงให้ตรงกัน หรืออาจจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ด้านบนกับภาพที่อยู่ด้านล่างก็ได้ เช่น ครูอาจวางบัตรภาพวงกลมไว้ด้านข้าง วางบัตรสีแดงไว้ด้านบนแล้วให้เด็กหาบัตรภาพที่มีสีแดงและเป็นรูปวงกลมมาวางให้ตรงกัน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ(2545: 91-93) ได้กล่าวเอาไว้ว่า ประเภทของเกมสามารถแบ่งได้ 11 ประเภท ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ในสถานที่ต่างๆ โดยจุดประสงค์การเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาอันสั้นๆ เป็นการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัวซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่างๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหว แสดงออกในรูปแบบการเล่นหรือการแสดง โดยกำหนดบทบาทสมมุติ หรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคนและดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้สมองคิดโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ

- เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัย ความแข็งแรง ความคล่องตัว ไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนานพัฒนาความเจริญเติบโต และการตัดสินใจของผู้เรียน

- เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้จับถูกต้อง อาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ สมรรถภาพทางกายให้สนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการออกกำลังกาย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมการแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถในการแสดงสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีที่สุดจะต้องเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะของเกมต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม จะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุกคนจะพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่มเพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานร่าเริงและมีความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาเป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็กๆ เล่นกันในห้องเรียนแต่ละบ้านซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์แต่ละท้องถิ่นแสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสละบ้า เป็นต้น

8. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นประเภทชุด และบุคคลที่ใช้ทักษะสูงเพื่อเป็นการนำไปสู่กีฬาใหญ่ โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีกฎกติกาที่น้อยลง เล่นง่ายขึ้น เหมาะสำหรับเด็ก แต่อาศัยหลักและทักษะเดียวกับกีฬาใหญ่ เช่น เกมฟุตบอล บาสเกตบอล เกมนำวอลเลย์บอล เป็นต้น

9. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียน ที่ยังไม่รู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออก ยึดเปิดใจร่วมสร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนได้รู้จักกันและเกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

10. เกมสนทนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมาย คือความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่างๆ

11. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินกิจการ ไว้อย่างชัดเจนโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ให้ทุกคนได้ช่วยกันคิด และเล่นเกมหลังจากนั้นมีการนำเสนอข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2545: 160-161 ) ได้จำแนกประเภทของเกมได้ดังนี้

1. Instructional Game เป็นการเล่นเกมที่มีการกำหนดกติกาไว้อย่างแน่นอน ผู้เล่นต้องทำตามกติกา และสามารถประเมินผลได้ว่าประสบผลสำเร็จหรือไม่ เพียงใด

2. Simulation Game เป็นการเลียนแบบสถานการณ์ อาจเรียกว่า เกมสถานการณ์จำลองผู้เล่นแต่ละคนจะแสดงบทบาท (Role Play) ของตนเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ(2551: 43) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภท คือ

3. เกมฝึกการกระทำ (Manipulative Games) คือการที่ได้ก่นำของเล่นต่างๆ มาเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์ กติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กได้พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างใช้เครื่องมือและสายตา เช่น การร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ กรอกน้ำใส่ขวด

4. เกมการศึกษา(Didactic Games) คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก เพื่อให้เด็กได้คิดหาเหตุผลจากการเล่น เช่น การจับคู่ การเล่นส่งของหรือภาพ การเล่นโดมิโน การเรียงลำดับก่อนหลัง

5. เกมฝึกทักษะทางร่างกายหรือเกมพลศึกษา (Physical games) มีมากมายหลายอย่าง ซึ่งรวมทั้งการฝึกการบริหารประจำวันต่างๆของเด็กด้วย เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมวิ่งไล่จับ เกมทำตามคำสั่ง เกมซ่อนหา

6. เกมฝึกทักษะภาษา (Language Games) เป็นเกมที่อาศัยจินตนาการ และการใช้คำพูดโดยไม่ต้องใช้วัตถุ อุปกรณ์ใดๆ เช่น เกมอะไรเอ่ย เกมตะลือกติกอ๊กแต็ก

7. เกมทายคำบัตร (Card Games) เป็นบัตรที่ครูทำขึ้น เพื่อช่วยให้เด็กสามารถแยกความแตกต่าง ฝึกความจำ และเสริมทักษะอื่นๆ

8. เกมพิเศษ (Special Games) เป็นเกมที่ครูอาจจัดให้เด็กเล่นเป็นครั้งคราว เช่น เกมหาสิ่งของ เกมทายเลข

พระราชพล ตีตพิณ(2551: 38) ได้รวบรวมประเภทของเกมและเสนอแนะว่า หากพิจารณาตามลักษณะของการนำเกมไปใช้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมนี้เป็นเรื่องของกฎ หรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละคนเท่านั้น เช่น หมากกรุก ฟุตบอล บิงโก โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเอาเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา ที่เด็กชอบมาจัดดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2554: 211) ได้แบ่งเกมออกเป็นประเภทต่างๆหลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่นหรือรูปแบบการเล่น เช่น

1. เกมฝึกประสาท เป็นเกมที่ฝึกผู้เรียนเกิดปฏิภาณไหวพริบ เป็นการทดลองประสาทสร้าง ความสนุกสนานครื้นเครง ผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับผู้เรียน

2. เกมที่เสริมสร้างสมรรถภาพร่างกาย เป็นการส่งเสริมผู้เรียนได้ออกกำลังกายสร้างความ แข็งแรง มีทักษะในการเคลื่อนไหว และทักษะกีฬาชนิดต่างๆ

3. เกมที่แสดงท่าทาง เป็นการส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนให้แสดงออก ฝึกการจดจำ สังเกต ในแต่ละกิจกรรม

4. เกมที่เล่นเป็นทีม มีการแบ่งกลุ่มแข่งขันกันเป็นทีม เป็นการสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

5. เกมทดสอบความรู้ เป็นการทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน ในความรู้ความรู้อย่างไรก็ได้

นักวิชาการได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาไว้หลากหลาย ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เกมการศึกษา สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษาและเกมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ดังนั้นหากครูผู้สอนจะนำไปใช้หรือดัดแปลงเพื่อประกอบการสอนแล้วจะเป็นการจูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ครูควรพิจารณาให้เหมาะสมมากขึ้น จะต้องคำนึงถึง ความเหมาะสมของเกมแต่ละประเภทว่าสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ และวัยของเด็กหรือผู้เล่นเกมมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ การเล่นเกมที่กำหนดกฎ กติกาไว้แน่นอน ก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถประเมินผลความสำเร็จของตนได้ด้วยเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเรียน ไม่เบื่อหน่าย ไร้ความสนใจตลอดเวลา ทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนย่อมสูงกว่าถูกบังคับให้เรียนอย่างแน่นอน

## ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำได้(2545:93-96) กล่าวว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือจะเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ดังนั้นผู้สอนจะต้องเลือกเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

- ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาเพื่อให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนสามารถสร้างเกมขึ้นมาใช้เองผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์หรือ

- ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ ซึ่งการดัดแปลงของผู้สอนจำเป็นต้องทดลองใช้ก่อนเพื่อจะให้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. หลักในการเลือกเกม องค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

- วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความสามารถของตนเองมากที่สุด

- ระดับของผู้ร่วมเล่น ควรจะพิจารณาถึงเกมที่เหมาะกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ และระดับความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

- สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่ เป็นสิ่งสำคัญในการเล่นเกมนเพราะจะต้องให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนเพื่อให้ทุกคนได้เล่นอย่างเต็มที่ และมีความปลอดภัย

- จำนวนผู้เรียนควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนร่วมเล่นได้

- อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะที่จัดหาอุปกรณ์ ได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัด และปลอดภัยต่อการเล่น ซึ่งคงจะจัดหาหรือจัดทำขึ้นเองก็ได้

- กฎ กติกา ระเบียบในการเล่น เกมที่มีกติกามากหรือใช้เทคนิคสูง เหมาะที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่ หรือเกิดความสนุกสนานทำให้เกิดความเบื่อหน่ายดังนั้นผู้นำเกมจะต้องชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกติกาการเล่นและความสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

- จัดเตรียมอุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม

- จัดเตรียมสถานที่การเล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัย

3. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

- บอกชื่อเกมแก่ผู้เรียน

- ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้ทราบรายละเอียดที่ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามได้

- สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

- ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้ว ยังอาจจำเป็นที่ผู้สอนลงซ้อมเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

#### 4. ขั้นตอนการเล่นเกม

- จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่น
- ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนและในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย
- ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเรียน หรือผู้สอนอาจมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่นบันทึกพฤติกรรม และควบคุมเวลาเล่นด้วย

5. ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ ด้วยยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการได้และโยงเข้าไปเป็นประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการหลังการเล่นควรดำเนินการดังนี้

- ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถาม เพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
- ประเด็นความเกี่ยวเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงไร ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ ข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่ช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น
- ประเด็นความเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การเขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2545: 160-161) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมมี 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นนำ ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์ ทบทวนการเรียนรู้ หรือสร้างความสนใจโดยให้ฟังเพลงซักถาม ซักถามให้ตัวอย่างทายปัญหา ฯลฯ
2. ขั้นสอน
  - ให้ผู้เรียนเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะเรียนโดยการแบ่งกลุ่มให้แข่งขันกันภายในกลุ่มหรือระหว่างกลุ่ม ผู้สอนชี้แจงกติกาและมารยาทในการเล่นให้ชัดเจน
  - ให้ผู้เรียนสังเกต เปรียบเทียบ หาความสัมพันธ์เพื่อสรุปให้ได้ข้อเท็จจริง นิยามหลักการ มโนคติ จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการเล่นเกม
  - อภิปราย สรุปผล ครูชี้แจงและแก้ไขข้อผิดพลาด
3. ขั้นสรุป สุ่มผู้เรียนกลุ่มหนึ่งรายงานผลต่อกลุ่มใหญ่ และให้คนอื่นๆ ซักถาม และนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในการทำแบบฝึกหัด ผู้สอนสามารถเตรียมรางวัลสำหรับผู้ชนะการแข่งขันได้

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551: 50) ได้เสนอขั้นตอนการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน นอกจากนั้นต้องคำนึงถึงเวลา และสถานที่ที่จะเล่นด้วย

2. ขึ้นกำหนดตัวผู้เล่น เกมบางชนิดต้องการคนเล่นเป็นจำนวนมาก เกมบางชนิดต้องการผู้เล่นจำนวนน้อย การกำหนดผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ และเปิดโอกาสให้ ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม อาจมีการหมุนเวียนกันก็ได้
3. ขึ้นแสดงหรือขึ้นเล่น ครูต้องอธิบายให้เด็กเข้าใจกฎ กติกาการเล่น อาจมีการสาธิตให้ชมก่อนลงมือทำจริง
4. ขึ้นวิเคราะห์และนำผลจากการเล่นไปใช้ หลังจากเล่นเกมแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์ อภิปรายถึงประโยชน์จากการเล่น หรืออาจมีการค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม
5. ขึ้นสรุป ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2554: 211) ขั้นตอนการสอนโดยการใช้เกมมี 3 ขั้นตอน คือ

1. ชี้นำ ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์ ทบทวนการเรียนรู้ หรือเร้าความสนใจ โดยให้ฟังเพลงชักถามให้ตัวอย่างทาบปัญหา ฯลฯ
2. ขึ้นสอน
  - 2.1 ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่นเกม
    - ผู้สอนเสนอเกมให้ผู้เรียน เล่นโดยการแบ่งกลุ่มให้แข่งขันกัน
    - ผู้สอนชี้แจงกติกาและบรรยายในการเล่นให้ชัดเจน (เกมบางชนิดมีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน อาจต้องมีการสาธิตก่อน)

1.2 ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน ติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และให้ผู้เรียนได้สังเกต เปรียบเทียบหาความสัมพันธ์ เพื่อสรุปให้ได้ข้อเท็จจริง นิยาม หลักการ จากข้อมูลที่ได้จากการเล่นเกม

1.3 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น หรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน

3. ขึ้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปราย และสรุปผลการเรียนรู้ เป็นข้อคิดนำไปสู่หลักการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของเกมกับเนื้อหาที่เรียน

4. ขึ้นประเมินผล ผู้สอนประเมินผลการเล่นเกมด้วยการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน ให้เป็นไปตามจุดประสงค์และกติกาในการเล่น อาจให้ผู้เรียนประเมินตนเอง หรือให้เพื่อนประเมินตามความเหมาะสม

### ข้อดีและข้อจำกัดของเกมการศึกษา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีทั้งข้อดีและข้อจำกัดที่หลากหลายแตกต่างกันออกไปวิธีการและเกมที่น่าสนใจจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ทางข้อดีและมีข้อจำกัดไว้ดังนี้

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ (2545: 162-163) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนโดยใช้เกมดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนที่มีปัญหาเบี่ยงเบนในการเรียนหันมาสนใจการเรียนเพราะ เกมทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการควบคุมตนเอง เปลี่ยนจากผู้รับหรือผู้ตามมาเป็นผู้มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเองได้

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือ มีการปรึกษาหารือ
4. ช่วยให้ผู้สอนสามารถวินิจฉัยและแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนในบางคนให้มีน้ำใจนักกีฬา มีมารยาทและความยุติธรรม
5. เกมสามารถใช้ในการบูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ได้หลายวิชา เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย สังคมศึกษา ศิลปะ ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

เสียม เวียงคำ(2551: 21)ได้กล่าวสรุปถึงประโยชน์ของการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการสอนไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกถึงความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือกัน
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

นอกจากนี้ทิตนา แคมมณี (2553: 368)ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมดังนี้

1. ให้โอกาสผู้เรียนโดยฝึกทักษะ เทคนิคกระบวนการต่าง ๆ เช่น เทคนิคการตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร
  2. ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ โดยประจักษ์ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย และจดจำได้นาน
  3. ผู้เรียนชอบ และผู้สอนไม่เหนื่อยมาก ในขณะที่จัดการเรียนรู้
- พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2554: 213-214) ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีการสอนโดยใช้เกม

1. ช่วยให้ผู้เรียนที่มีปัญหาเบื่อหน่ายการเรียน หันมาสนใจการเรียนเพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน
2. ช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักการควบคุมตนเอง เปลี่ยนจากเป็นผู้รับหรือผู้ตามมาเป็นผู้มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง
3. ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กระตุ้นให้เกิดความร่วมมือมีการปรึกษาหารือ
4. ช่วยให้ผู้สอนวินิจฉัยและแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนบางคนให้มีน้ำใจนักกีฬามีมารยาทและความยุติธรรม

5. เกมสามารถใช้ในการบูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้หลายวิชา เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย สังคมศึกษา ศิลปะ ภาษาอังกฤษ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2545: 162-163) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการสอนโดยใช้เกม

1. การใช้เกมประกอบการสอนนั้น ต้องใช้อุปกรณ์จำนวนมากซึ่งทำให้สิ้นเปลืองแรงงานเวลา และค่าใช้จ่ายในการสร้างเกม
2. การควบคุมเวลาให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ทำได้ยากทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสมรรถภาพและประสบการณ์ของผู้เรียนด้วย

ทิตินา แคมมณี (2553: 368-369) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยเกม ดังนี้

1. ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการสร้างเกมหรือเลือกเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
2. มีค่าใช้จ่ายเพราะบางเกมจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น
3. ใช้เวลาค่อนข้างมาก เช่น การเตรียมการ การฝึกซ้อม เป็นต้น
4. ผู้สอนต้องใช้ทักษะในการตั้งประเด็นและการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งเชื่อมโยงผล การอภิปรายไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้

พองจันทร์ สุขยิ่ง และ คณะ (2554: 213-214) ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีการสอนโดยใช้เกม เกมประกอบการสอนนั้นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์จำนวนมาก ซึ่งทำให้เปลืองแรงงาน เวลา และค่าใช้จ่ายในการสร้างเกม และการควบคุมเวลาให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ทำได้ยาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสมรรถภาพและประสบการณ์ของผู้เรียนด้วย

### 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ความหมายของคำว่า “พอใจ” คือ สมใจ ชอบใจ ส่วน “ความพอใจ” นั้นตรงกับคำในภาษาอังกฤษคือ “satisfaction” ซึ่งหมายถึง “ความรู้สึกของบุคคลที่เกิดขึ้นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางบวก” และยังมีนักวิชาการ นักจิตวิทยาให้ความหมายไว้ ดังนี้

วรูม (Vroom, 1964: 328 อ้างถึงใน จันทรเพ็ญ ตูเทศานันท์, 2542: 47) ให้นิยามว่า “ทัศนคติและความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นสามารถใช้แทนกันได้ เพราะทั้งสองคำนี้ล้วนหมายถึงผลที่ได้รับจากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ทัศนคติด้านบวกจะแสดงให้เห็นสภาพของความพึงพอใจ และทัศนคติด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพของความไม่พึงพอใจ”

มัลลินส์ (Mullins, 1985: 280 อ้างถึงใน วัฒนา เพ็ชรวงศ์, 2542: 17) กล่าวว่า “ความพึงพอใจเป็นทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ หลายๆ ด้าน เป็นสภาพที่มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกของบุคคลที่ประสบความสำเร็จในงานทั้งด้านปริมาณ และคุณภาพ เกิดจากมนุษย์จะมีแรงผลักดันบางประการในตัวบุคคล ซึ่งเกิดจากการที่ตนเองพยายามจะบรรลุถึงเป้าหมายบางอย่างนั้น แล้วจะเกิดความพอใจเป็นผลกลับไปยังจุดเริ่มต้นเป็นกระบวนการหมุนเวียนต่อไปอีก”

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความหมายของ “ความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ ถ้าได้รับการตอบสนองตามความต้องการที่คาดหวังไว้ก็จะเกิดความรู้สึกในแง่บวกในทางตรงกันข้าม ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการที่คาดหวังไว้ ความรู้สึกนั้นก็แปรเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ

#### วิธีวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจนั้น บุญเรียง ขจรศิลป์ (2529) ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า ทักษคติหรือเจตคติเป็น นามธรรม เป็นการแสดงออกค่อนข้างซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดทัศนคติได้โดยตรง แต่เราสามารถที่จะวัดทัศนคติได้โดยอ้อม โดยวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นแทน ฉะนั้น การวัดความพึงพอใจก็มีขอบเขตที่จำกัดด้วย อาจมีความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้น ถ้าบุคคลเหล่านั้นแสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง ซึ่งความคลาดเคลื่อนเหล่านี้ ย่อมเกิดขึ้นได้เป็นธรรมดาของการวัดโดยทั่วๆ ไป

ภณิกา ชัยปัญญา (2541: 56) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจนั้น สามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กิริยาท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

วันทนี ม่วงบุญ (2553: 90) ได้กล่าวว่า “ความพึงพอใจ” เป็นการแสดงความรู้สึกดีใจยินดีของเฉพาะบุคคลในการตอบสนองความต้องการในส่วนที่ขาดหายไป ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยปัจจัยเหล่านั้นสามารถสนองความต้องการของบุคคลทั้งทางร่างกายและจิตใจได้เหมาะสม และเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคลที่จะเลือกปฏิบัติในกิจกรรมนั้นๆ

#### 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ (2551) ได้พัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยได้มีการสุ่มนักเรียนแบบกลุ่มจำนวน 36 คน ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา มีประสิทธิภาพเท่ากับ 98.17/98.47 และนักเรียนมีทักษะในการอ่านสะกดคำหลังจากกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาโดยทดลองจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน 16 คน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากโดยใช้เกมการศึกษา หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเท่ากับร้อยละ 76.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

และยังพบว่าคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดีเยี่ยม และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับมากทุกด้าน

เกษร สีหา (2558) ได้ใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ในการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ตำบลท่าช้างคลอง อำเภอดงหลวง จังหวัดเลย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 จำนวน 25 คน จาก 1 ห้องเรียนโดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา จำนวน 10 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.29 – 0.82 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.78 และแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ มีค่า IC เท่ากับ 0.80 – 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 85.46/83.47 แสดงว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ (80/80) ที่ตั้งไว้ โดยมีดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 0.7287 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.87 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยโดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อพัฒนาทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาและเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมการศึกษา

#### 1. กลุ่มเป้าหมาย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 23 คน

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน ดังนี้
  1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ภาษาท่าที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ และภาษาท่าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ
  2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด
2. เกมการศึกษา จำนวน 3 เกม ดังนี้
  1. เกมแม่บอกลูกภาษา
  2. เกมคู่คิดคู่สร้าง
  3. เกมมอญซ่อนผ้า
3. สื่อ power point ประกอบการสอน เรื่อง ภาษาทำนานาฏศิลป์ไทย

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย

1. แบบประเมินทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทย
  2. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนแบบเกมการศึกษา
- ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับได้แก่ ระดับมากที่สุด(3) ระดับมาก(2) และระดับน้อย(1)

#### 3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือในการวิจัยโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. จัดสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้
  - 1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมถึงเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา
  - 1.2 ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา และวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4
  - 1.3 ดำเนินการวางแผนปฏิบัติการวิจัย

#### 1.4 ดำเนินการจัดสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ภาษาท่าที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ และภาษาท่าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ

2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด

1.5 ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดย อาจารย์ประจำรายวิชา

1.6 ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ ประจำรายวิชา

#### 2. จัดสร้างแบบประเมินทักษะภาษานาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 ฉบับ โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

2.1 ดำเนินการจัดสร้างแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาท่าที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์พร้อมเกณฑ์การประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับดี(3) ระดับพอใช้(2) ระดับปรับปรุง(1)

2.2 ดำเนินการจัดสร้างแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาท่าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถพร้อมเกณฑ์การประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับดี(3) ระดับพอใช้(2) ระดับปรับปรุง(1)

2.3 ดำเนินการจัดสร้างแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด พร้อมเกณฑ์การประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับดี(3) ระดับพอใช้(2) ระดับปรับปรุง(1)

2.4 ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของการจัดสร้างแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย พร้อมเกณฑ์การประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับดี(3) ระดับพอใช้(2) ระดับปรับปรุง(1)

2.4 ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย พร้อมเกณฑ์การประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับดี(3) ระดับพอใช้(2) ระดับปรับปรุง(1)

3. จัดสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนสอนโดยใช้เกมการศึกษา โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

#### 3.1 ดำเนินการจัดสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 2 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

2. ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ ต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับมากที่สุด(3) ระดับมาก(2) ระดับน้อย(1) โดยมีรายการประเมินจำนวน 8 ข้อ ดังนี้

1. กติกาการเล่นแต่ละชนิดมีความชัดเจน

2. อุปกรณ์ในการเล่นมีความเหมาะสม

3. คำอธิบายในการเล่นมีความชัดเจน

4. ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์

5. ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด

6. ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ

## 7. ความสนุกสนาน

## 8. เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่อง ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยมากขึ้น

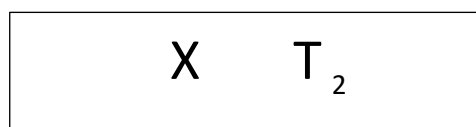
3.2 ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ ระดับมากที่สุด(3) ระดับมาก(2) ระดับน้อย(1)

## 3.3 ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า

3 ระดับ ได้แก่ ระดับมากที่สุด(3) ระดับมาก(2) ระดับน้อย(1)

## 4. วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยโดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ นี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบที่เลือกกลุ่มที่ศึกษามาทำการทดลองเพียงกลุ่มเดียว และสังเกตผลครั้งเดียว (One Short Case Study Design) โดยมีแบบแผนการวิจัยดังนี้



สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

$X$  = เกมการศึกษา

$T_2$  = ผลคะแนนสอบหลังการทดลอง (Post-test)

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวางแผนการปฏิบัติงานการวิจัย ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การวางแผนการปฏิบัติงานการวิจัย

| ครั้ง | วันที่/เดือน/ปี | ขั้นตอนกิจกรรมดำเนินการวิจัย                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | เครื่องมือ<br>ดำเนินการวิจัย                                                                                                                                                              |
|-------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | .....           | <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <p><b>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้นักเรียนบอกชื่อสัตว์ที่ตนเองชอบ</li> <li>2. ซักถามเกี่ยวกับท่าทางของสัตว์ที่ตนเองชอบ</li> </ol> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. บรรยายความรู้เรื่อง ความหมายและประเภทของภาษาท่าทางศิลปะไทยโดย Power Point</li> <li>2. บรรยายความรู้เรื่อง ภาษาท่าทางศิลปะไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์โดย Power Point</li> <li>3. บรรยายความรู้เรื่อง ภาษาท่าทางศิลปะไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถโดย Power Point</li> <li>4. จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมแม่บอกลาภาษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติภาษาท่าทางศิลปะไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ชี้แจงกติกาการเล่น</li> <li>2. สอนคำร้องในเกมแม่บอกลาภาษา</li> <li>3. สาธิตการเล่น</li> <li>4. ผู้เรียนเล่นเกมแม่บอกลาภาษา</li> <li>5. จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคู่คิดคู่สร้างเพื่อให้เด็กสามารถปฏิบัติภาษาท่าทางศิลปะไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้</li> </ol> </li> </ol> | <p>- สื่อ Power Point</p> <p>ประกอบการบรรยายเรื่อง ความหมายและประเภทรวมถึงภาษานาฏศิลป์ที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์และภาษาท่าทางศิลปะไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถโดย Power Point</p> |

| ครั้ง | วันที่/เดือน/ปี | ขั้นตอนกิจกรรมดำเนินการวิจัย                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | เครื่องมือ<br>ดำเนินการวิจัย |
|-------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|       |                 | <p>1. ชี้แจงวิธีการเล่น</p> <p>2. สาธิตการเล่น</p> <p>3. ผู้เรียนเล่นเกมคู่คิดคู่สร้าง</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับภาษาทำนาฏศิลป์ เรื่อง การเลียนแบบท่าทางของสัตว์และภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ</p> <p>2. ผู้สอนบอกประโยชน์เกี่ยวกับภาษาทำนาฏศิลป์ เรื่อง การเลียนแบบท่าทางของสัตว์และภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ</p> <p><b>ขั้นวัดและประเมินผล</b></p> <p>1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 2 กลุ่มโดยใช้วิธีจับฉลาก</p> <p>2. ให้ผู้เรียนกลุ่มที่ 1 หยิบลูกบอลจากตะกร้าที่มีคำบอกภาษาทำนาฏศิลป์ ที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์และภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ แล้วปฏิบัติพร้อมกันทั้งกลุ่ม โดยให้กลุ่มที่ 2 เป็นผู้ทายว่าทำท่าใด แล้วกลุ่มที่ 1 เป็นผู้เฉลย</p> <p>3. ปฏิบัติสลับกัน กลุ่มที่ 2 เป็นผู้ปฏิบัติ กลุ่มที่ 1 เป็นผู้ทาย ปฏิบัติเช่นนี้จนกว่า ลูกบอลในตะกร้าหมด</p> <p>4. ผู้สอนประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยของผู้เรียนตามแบบประเมิน</p> |                              |

| ครั้ง | วันที่/เดือน/ปี | ขั้นตอนกิจกรรมดำเนินการวิจัย                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | เครื่องมือ<br>ดำเนินการวิจัย                                                                                                                                   |
|-------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2     | .....           | <p><b>กิจกรรมการเรียนรู้</b></p> <p><b>ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ซักถามผู้เรียนเกี่ยวกับการเล่นเกมมอญซ่อนผ้า</li> <li>ผู้เรียนชมวีดิทัศน์การละเล่นพื้นบ้านมอญซ่อนผ้า</li> </ol> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>บรรยายภาษานาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด โดยสื่อ Power Point</li> <li>จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมอญซ่อนท่าเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติภาษาท่านาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูดได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชี้แจงกติกาการเล่นเกมมอญซ่อนท่า</li> <li>- สอนร้องเพลงมอญซ่อนท่า</li> <li>- สาธิตการเล่น</li> <li>- ผู้เรียนเล่นเกมมอญซ่อนท่า</li> </ul> </li> </ol> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ผู้สอนและผู้เรียนร่วมสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับภาษาท่านาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด</li> <li>ผู้สอนบอกประโยชน์เกี่ยวกับภาษาท่านาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด</li> </ol> | <p>- สื่อ Power Point</p> <p>ประกอบการบรรยายเรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด</p> <p>- สื่อวีดิทัศน์เรื่อง การละเล่นของไทย มอญซ่อนผ้า</p> <p>- ลูกบอลบอกภาษาท่า</p> |

| ครั้ง | วันที่/เดือน/ปี | ขั้นตอนกิจกรรมดำเนินการวิจัย                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | เครื่องมือ<br>ดำเนินการวิจัย |
|-------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
|       |                 | <p><b>ขั้นวัดและประเมินผล</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. แบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็น 2 กลุ่มโดยใช้วิธีจับฉลาก</li> <li>2. ให้ผู้เรียนกลุ่มที่ 1 หยิบลูกบอลจากตะกร้าที่มีคำบอกภาษาทำนานาฏศิลป์ ที่ใช้แทนพูด แล้วปฏิบัติพร้อมกันทั้งกลุ่ม โดยให้ กลุ่มที่ 2 เป็นผู้ทายว่าทำท่าใด แล้วกลุ่มที่ 1 เป็นผู้เฉลย</li> <li>3. ปฏิบัติสลับกัน กลุ่มที่ 2 เป็นผู้ปฏิบัติ กลุ่มที่ 1 เป็นผู้ทาย ปฏิบัติเช่นนี้จนกว่า ลูกบอลในตะกร้าหมด</li> <li>4. ผู้สอนประเมินทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยของผู้เรียนตามแบบประเมิน</li> </ol> |                              |

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยนำข้อมูลจากการลงพื้นที่มาทำการวิเคราะห์ตามจุดประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทย โดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษา คณะผู้วิจัยได้นำผลทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยของผู้เรียนมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ตามสูตรการหาค่าร้อยละ ดังนี้

$$\text{ร้อยละ} = \frac{\text{คะแนนที่ได้}}{\text{คะแนนทั้งหมด}} \times 100$$

2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนสอนโดยใช้เกมการศึกษา คณะผู้วิจัยได้นำข้อจากการตอบแบบสอบถามของนักเรียนมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ตามสูตรการหาค่าร้อยละ มีเกณฑ์การแปลความหมาย 3 ระดับ ดังนี้

1. ร้อยละ 61-100 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
2. ร้อยละ 31-60 หมายถึง พึงพอใจมาก
3. ร้อยละ 0-30 หมายถึง พึงพอใจน้อย

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยโดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมการศึกษา มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยโดยวิธีการสอนแบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ และ 2) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มเป้าหมายจำนวน 23 คน โดยศึกษามาทำการทดลองเพียงกลุ่มเดียว และสังเกตผลครั้งเดียว (One Short Case Study Design) เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

**ตอนที่ 1** ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์

**ตอนที่ 2** ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ

**ตอนที่ 3** ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด

**ตอนที่ 4** ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก อิริยาบถ และภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด

**ตอนที่ 5** ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากแบบสอบถามของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ การวิเคราะห์ข้อมูลทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ กับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนานฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษา  
เรื่อง ภาษาทำนานฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์

| ลำดับ | ชื่อ-สกุล        | คะแนน | ร้อยละ |
|-------|------------------|-------|--------|
| 1.    | นักเรียนคนที่ 1  | 20    | 95.23  |
| 2.    | นักเรียนคนที่ 2  | 20    | 95.23  |
| 3.    | นักเรียนคนที่ 3  | 20    | 95.23  |
| 4.    | นักเรียนคนที่ 4  | 20    | 95.23  |
| 5.    | นักเรียนคนที่ 5  | 19    | 90.47  |
| 6.    | นักเรียนคนที่ 6  | 20    | 95.23  |
| 7.    | นักเรียนคนที่ 7  | 19    | 90.47  |
| 8.    | นักเรียนคนที่ 8  | 21    | 100    |
| 9.    | นักเรียนคนที่ 9  | 19    | 90.47  |
| 10.   | นักเรียนคนที่ 10 | 20    | 95.23  |
| 11.   | นักเรียนคนที่ 11 | 18    | 85.71  |
| 12.   | นักเรียนคนที่ 12 | 21    | 100    |
| 13.   | นักเรียนคนที่ 13 | 19    | 90.47  |
| 14.   | นักเรียนคนที่ 14 | 19    | 90.47  |
| 15.   | นักเรียนคนที่ 15 | 20    | 95.23  |
| 16.   | นักเรียนคนที่ 16 | 21    | 100    |
| 17.   | นักเรียนคนที่ 17 | 21    | 100    |
| 18.   | นักเรียนคนที่ 18 | 21    | 100    |
| 19.   | นักเรียนคนที่ 19 | 19    | 90.47  |
| 20.   | นักเรียนคนที่ 20 | 21    | 100    |
| 21.   | นักเรียนคนที่ 21 | 19    | 90.47  |
| 22.   | นักเรียนคนที่ 22 | 20    | 95.23  |
| 23.   | นักเรียนคนที่ 23 | 18    | 85.71  |
|       | รวม              | 455   | 94.20  |

จากตารางที่ 4 พบว่า ทักษะภาษาทำนานฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนานฏศิลป์ไทย ที่เลียนแบบท่าทาง  
ของสัตว์ คิดเป็นร้อยละ 94.20

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย ที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอริยาบถ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาเรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอริยาบถ

| ลำดับ | ชื่อ-สกุล        | คะแนน | ร้อยละ |
|-------|------------------|-------|--------|
| 1.    | นักเรียนคนที่ 1  | 20    | 95.23  |
| 2.    | นักเรียนคนที่ 2  | 20    | 95.23  |
| 3.    | นักเรียนคนที่ 3  | 20    | 95.23  |
| 4.    | นักเรียนคนที่ 4  | 20    | 95.23  |
| 5.    | นักเรียนคนที่ 5  | 19    | 90.47  |
| 6.    | นักเรียนคนที่ 6  | 20    | 95.23  |
| 7.    | นักเรียนคนที่ 7  | 19    | 90.47  |
| 8.    | นักเรียนคนที่ 8  | 20    | 100    |
| 9.    | นักเรียนคนที่ 9  | 19    | 90.47  |
| 10.   | นักเรียนคนที่ 10 | 20    | 95.23  |
| 11.   | นักเรียนคนที่ 11 | 18    | 85.71  |
| 12.   | นักเรียนคนที่ 12 | 20    | 100    |
| 13.   | นักเรียนคนที่ 13 | 19    | 90.47  |
| 14.   | นักเรียนคนที่ 14 | 19    | 90.47  |
| 15.   | นักเรียนคนที่ 15 | 20    | 95.23  |
| 16.   | นักเรียนคนที่ 16 | 20    | 100    |
| 17.   | นักเรียนคนที่ 17 | 20    | 100    |
| 18.   | นักเรียนคนที่ 18 | 20    | 100    |
| 19.   | นักเรียนคนที่ 19 | 19    | 90.47  |
| 20.   | นักเรียนคนที่ 20 | 20    | 100    |
| 21.   | นักเรียนคนที่ 21 | 19    | 90.47  |
| 22.   | นักเรียนคนที่ 22 | 20    | 95.23  |
| 23.   | นักเรียนคนที่ 23 | 18    | 85.71  |
|       | รวม              | 449   | 97.60  |

จากตารางที่ 5 พบว่า ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอริยาบถ คิดเป็นร้อยละ 97.60

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด ดังตาราง  
ที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษา  
เรื่อง ภาษาทำนฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด

| ลำดับ | ชื่อ-สกุล        | คะแนน | ร้อยละ |
|-------|------------------|-------|--------|
| 1.    | นักเรียนคนที่ 1  | 20    | 95.23  |
| 2.    | นักเรียนคนที่ 2  | 20    | 95.23  |
| 3.    | นักเรียนคนที่ 3  | 20    | 95.23  |
| 4.    | นักเรียนคนที่ 4  | 20    | 95.23  |
| 5.    | นักเรียนคนที่ 5  | 19    | 90.47  |
| 6.    | นักเรียนคนที่ 6  | 20    | 95.23  |
| 7.    | นักเรียนคนที่ 7  | 19    | 90.47  |
| 8.    | นักเรียนคนที่ 8  | 21    | 100    |
| 9.    | นักเรียนคนที่ 9  | 19    | 90.47  |
| 10.   | นักเรียนคนที่ 10 | 20    | 95.23  |
| 11.   | นักเรียนคนที่ 11 | 18    | 85.71  |
| 12.   | นักเรียนคนที่ 12 | 21    | 100    |
| 13.   | นักเรียนคนที่ 13 | 19    | 90.47  |
| 14.   | นักเรียนคนที่ 14 | 19    | 90.47  |
| 15.   | นักเรียนคนที่ 15 | 20    | 95.23  |
| 16.   | นักเรียนคนที่ 16 | 21    | 100    |
| 17.   | นักเรียนคนที่ 17 | 21    | 100    |
| 18.   | นักเรียนคนที่ 18 | 21    | 100    |
| 19.   | นักเรียนคนที่ 19 | 19    | 90.47  |
| 20.   | นักเรียนคนที่ 20 | 21    | 100    |
| 21.   | นักเรียนคนที่ 21 | 19    | 90.47  |
| 22.   | นักเรียนคนที่ 22 | 20    | 95.23  |
| 23.   | นักเรียนคนที่ 23 | 18    | 85.71  |
|       | รวม              | 465   | 96.27  |

จากตารางที่ 6 พบว่า ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษา  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนฏศิลป์ไทยที่ใช้แทน  
คำพูด คิดเป็นร้อยละ 96.27

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ จากการเก็บรวบรวมข้อมูล เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก อิริยาบถ และภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยเรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทาง ของสัตว์ ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก อิริยาบถ และภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด

| ลำดับ | ชื่อ- สกุล       | เกมแมงป่องภาษา |        | เกมคู่คิดคู่สร้าง |        | เกมมอญซ่อนท่า |        |
|-------|------------------|----------------|--------|-------------------|--------|---------------|--------|
|       |                  | คะแนน          | ร้อยละ | คะแนน             | ร้อยละ | คะแนน         | ร้อยละ |
| 1.    | นักเรียนคนที่ 1  | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 2.    | นักเรียนคนที่ 2  | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 3.    | นักเรียนคนที่ 3  | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 4.    | นักเรียนคนที่ 4  | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 5.    | นักเรียนคนที่ 5  | 19             | 90.47  | 19                | 90.47  | 21            | 100    |
| 6.    | นักเรียนคนที่ 6  | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 7.    | นักเรียนคนที่ 7  | 19             | 90.47  | 19                | 90.47  | 19            | 90.47  |
| 8.    | นักเรียนคนที่ 8  | 21             | 100    | 20                | 100    | 21            | 100    |
| 9.    | นักเรียนคนที่ 9  | 19             | 90.47  | 19                | 90.47  | 19            | 90.47  |
| 10.   | นักเรียนคนที่ 10 | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 11.   | นักเรียนคนที่ 11 | 18             | 85.71  | 18                | 85.71  | 21            | 100    |
| 12.   | นักเรียนคนที่ 12 | 21             | 100    | 20                | 100    | 21            | 100    |
| 13.   | นักเรียนคนที่ 13 | 19             | 90.47  | 19                | 90.47  | 19            | 90.47  |
| 14.   | นักเรียนคนที่ 14 | 19             | 90.47  | 19                | 90.47  | 19            | 90.47  |
| 15.   | นักเรียนคนที่ 15 | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 16.   | นักเรียนคนที่ 16 | 21             | 100    | 20                | 100    | 21            | 100    |
| 17.   | นักเรียนคนที่ 17 | 21             | 100    | 20                | 100    | 21            | 100    |
| 18.   | นักเรียนคนที่ 18 | 21             | 100    | 20                | 100    | 21            | 100    |
| 19.   | นักเรียนคนที่ 19 | 19             | 90.47  | 19                | 90.47  | 21            | 100    |
| 20.   | นักเรียนคนที่ 20 | 21             | 100    | 20                | 100    | 21            | 100    |
| 21.   | นักเรียนคนที่ 21 | 19             | 90.47  | 19                | 90.47  | 19            | 90.47  |
| 22.   | นักเรียนคนที่ 22 | 20             | 95.23  | 20                | 95.23  | 20            | 95.23  |
| 23.   | นักเรียนคนที่ 23 | 18             | 85.71  | 18                | 85.71  | 21            | 100    |
|       | รวม              | 455            | 94.20  | 449               | 97.60  | 465           | 96.27  |

จากตารางที่ 7 พบว่า ผลการวิเคราะห์ทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ เรื่อง ภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยทั้ง 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 97.57

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากแบบสอบถามของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษา

| ที่ | รายการประเมิน                                                             | ร้อยละ | ระดับความพึงพอใจ |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|--------|------------------|
| 1   | กติกาการเล่นแต่ละชนิดมีความชัดเจน                                         | 96.26  | มากที่สุด        |
| 2   | อุปกรณ์ในการเล่นมีความเหมาะสม                                             | 94.44  | มากที่สุด        |
| 3   | คำอธิบายในการเล่นมีความชัดเจน                                             | 92.59  | มากที่สุด        |
| 4   | ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์           | 98.14  | มากที่สุด        |
| 5   | ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด                      | 96.29  | มากที่สุด        |
| 6   | ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ  | 98.14  | มากที่สุด        |
| 7   | ความสนุกสนาน                                                              | 92.59  | มากที่สุด        |
| 8   | เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่อง ทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยมากขึ้น | 98.14  | มากที่สุด        |
| รวม |                                                                           | 95.37  | มากที่สุด        |

จากตารางที่ 8 พบว่า ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากแบบสอบถามของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.37 โดยสามารถจำแนกตามรายข้อดังต่อไปนี้ กติกาการเล่นแต่ละชนิดมีความชัดเจนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.26 อุปกรณ์ในการเล่นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 94.44 คำอธิบายในการเล่นมีความชัดเจนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.59 ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์อยู่ในระดับมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 98.14 ได้รับความรู้ เรื่องภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.29 ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ ความรู้สึกและอิริยาบถอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.14 ความสนุกสนานอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.59 เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่อง ทักษะภาษาทำนานาฏศิลป์ไทยมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.14

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ไทย โดยวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) เพื่อพัฒนาทักษะภาษาท่านาฏศิลป์โดยวิธีการสอนแบบเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 และ 2) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โดยศึกษามาทำการทดลองเพียงกลุ่มเดียว และสังเกตผลครั้งเดียว (One Short Case Study Design) โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ จำนวน 23 คน

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ภาษาท่าที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์และภาษาท่าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด แบบประเมินทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ไทย และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ที่มีต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเริ่มจากการวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ กับเกณฑ์ร้อยละ 80
2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ

#### 1. สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาทักษะของนักเรียนจากการสอนแบบเกมการศึกษาเรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์ จากแบบประเมินทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ไทยโดยประเมินจากคะแนนรวมของผลการปฏิบัติ โดยเฉลี่ยร้อยละ 94.20 จึงสรุปได้ว่า เกมการศึกษา เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80

2. ผลการพัฒนาทักษะของนักเรียนจากการสอนแบบเกมการศึกษา เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ จากแบบประเมินทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ไทยโดยประเมินจากคะแนนรวมของผลการปฏิบัติ โดยเฉลี่ยร้อยละ 97.60 จึงสรุปได้ว่า เกมการศึกษา เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80

3. ผลการพัฒนาทักษะของนักเรียนจากการสอนแบบเกมการศึกษา เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด จากแบบประเมินทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ไทยโดยประเมินจากคะแนนรวมของผลการปฏิบัติ โดยเฉลี่ยร้อยละ 96.27 จึงสรุปได้ว่า เกมการศึกษา เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80

4. ผลการพัฒนาทักษะของนักเรียนจากการสอนแบบเกมการศึกษา จากแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยโดยประเมินจากคะแนนรวมของผลการปฏิบัติทั้ง 3 ครั้ง โดยเฉลี่ยร้อยละ 97.57 จึงสรุปได้ว่าการสอนแบบเกมการศึกษา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80

5. ผลการวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาเรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.37

## 2. อภิปรายผล

ผลการพัฒนาทักษะภาษานาฏศิลป์ไทยจากการสอนแบบเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ โดยประเมินจากแบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยผลการปฏิบัติโดยเฉลี่ยร้อยละ 97.57 จึงสรุปได้ว่าเกมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80 โดยได้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ขั้นตอนหลักในการเลือกเกม ขั้นตอนชี้แจงการเล่นและกติกา ขั้นตอนการเล่นเกม และขั้นตอนอภิปราย ซึ่งสอดคล้องสุมิวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำได้(2545:93-96) ที่กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีดังนี้ ขั้นตอนหลักในการเลือกเกม ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือจะเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งนั้น ผู้สอนจะต้องเลือกเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนหลักในการเลือกเกม องค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการบอกชื่อเกมแก่ผู้เล่นชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้ทราบรายละเอียดที่ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามได้ สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้ว ยังอาจจำเป็นที่ผู้เล่นลงมือเล่นก่อนเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน ขั้นตอนการเล่นเกมจัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อ การเล่นให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนและในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ ด้วยยุทธวิธีต่างๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการได้และโยงเข้าไปเป็นประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการหลังการเล่นเกมควรดำเนินการ

ผลการวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีวิธีการสอนแบบเกมการศึกษาเรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย จากการนำแบบสอบถามความพึงพอใจให้นักเรียนตอบ สามารถสรุปได้ดังนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.37 โดยสามารถจำแนกตามรายข้อดังต่อไปนี้ กติกาการเล่นแต่ละชนิดมีความชัดเจนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.26 อุปกรณ์ในการเล่นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 94.44 คำอธิบายในการเล่นมีความชัดเจนอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.59 ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.14 ได้รับความรู้ เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูดอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.29 ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอริยาบถอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.14 ความสนุกสนานอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.59 เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีความรู้

เรื่อง ทักษะภาษาทำนานาธิปไตยไทยมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.14 โดยใช้วิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนชอบ และผู้สอนไม่เหนื่อยมาก ในขณะที่จัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี ขบวนการ (2553: 368) ได้กล่าวถึงข้อดีของเกมการศึกษา เป็นการเปิดโอกาสผู้เรียนโดย ฝึกทักษะ เทคนิคกระบวนการต่าง ๆ การตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย และจดจำได้นาน ผู้เรียนชอบ และความพึงพอใจเป็นการ แสดงความรู้สึที่ดีใจยินดีของเฉพาะบุคคลในการตอบสนองความต้องการในส่วนที่ขาดหายไป ซึ่งสอดคล้องกับ วันทนี ม่วงบุญ (2553: 90) ได้กล่าวว่า “ความพึงพอใจ” เป็นการแสดงความรู้สึที่ดีใจยินดีของเฉพาะบุคคลใน การตอบสนองความต้องการในส่วนที่ขาดหายไป ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยปัจจัยเหล่านั้น สามารถสนองความต้องการของบุคคลทั้งทางร่างกายและจิตใจได้เหมาะสม และเป็นการแสดงออกทาง พฤติกรรมของบุคคลที่จะเลือกปฏิบัติในกิจกรรมนั้นๆ

### 3. ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเกมการศึกษาในเนื้อหาอื่นๆหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ควรศึกษารูปแบบเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

## บรรณานุกรม

- คำรณ สุนทรานนท์ และรจนา สุนทรานนท์. 2551. คู่มือประกอบการใช้สื่อวีดิทัศน์ DVD วิชาภาษาอังกฤษและดุริยางค์ไทย โครงการวิจัย เรื่อง ทักษะกระบวนการสอนวิชาภาษาอังกฤษและ ดุริยางค์ไทย สอดคล้องตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ปทุมธานี: ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- เมธี เพ็งพงศา. 2552. เพลงพระราชนิพนธ์ : พระอัจฉริยภาพด้านดนตรี. ชลบุรี: ม.ป.ท.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2545. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ทิตนา แคมมณี. 2546. 14 วิธีการสอน สำหรับมืออาชีพ. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. 2547. 19 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- วิไลวรรณ ถิ่นจะนะ. 2551. การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านทักษะการอ่านสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิตสงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- เกสร สีหา. 2558. การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ครุศาสตรมหาบัณฑิตมหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พรพรรณ ดิตพิณ. 2551. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนและเจตคติต่อการเรียน ภาษาไทยเรื่องการเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมกับการสอนปกติ. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏ เทพสตรี.
- เสี่ยม เวียงคำ. 2550 การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ เกมการศึกษา. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ประไพ สุวรรณสารคุณ. 2553. การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำของ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุนันท์ สินธพานนท์ และคณะ. 2545. การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ. 2554. วิธีการสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: เทคนิคพรินต์
- วิชัย สายคำอิน. 2541. การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมาย คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วียะดา บัวเผื่อน. 2531. การศึกษาความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กประถมวัยโดยมีครูชี้แนะ  
และเล่นด้วยตนเอง. ปรินญาพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

คณู จีระเดชากุล. 2546. นันทนาการสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรเกียรติ กาจันะ. 2548. ผลของการใช้เกมเพื่อเสริมทักษะกระบวนการกลุ่มในการเรียน ภาษาไทยแบบมุ่ง  
ประสบการณ์ภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ภาคผนวก

[illegible]

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์

| รายการประเมินภาษาท่า<br>ที่เลียนแบบสัตว์ | ระดับของการปฏิบัติ                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                          | 3                                                                                                                                                                   | 2                                                                                                                                                                    | 1                                                                                                                                                                |
| 1. ท่าช้าง                               | มือซ้าย : ยื่นไปด้านหน้า งอปลายมือลง<br>(งวงช้าง)<br>มือขวา : ส่งมือไปด้านหลัง(หางช้าง)<br>ลำตัว : โน้มไปด้านหน้า<br>เสียง : ส่งเสียงร้องแปริน ๆ                    | มือซ้าย : ยื่นไปด้านหน้า งอปลายมือลง<br>(งวงช้าง)<br>มือขวา : ไม่ส่งมือไปด้านหลัง<br>ลำตัว : ไม่โน้มไปด้านหน้า<br>เสียง : ส่งเสียงร้องแปริน ๆ                        | มือซ้าย : ยื่นไปด้านหน้า ไม่งอปลายมือ<br>ลง<br>มือขวา : ไม่ส่งมือไปด้านหลัง<br>ลำตัว : ไม่โน้มไปด้านหน้า<br>เสียง : ส่งเสียงร้องแปริน ๆ                          |
| 2. ท่านก                                 | มือซ้าย : ตั้งระดับแ่งศีรษะ กดปลายมือ<br>ลง (ปีกนก)<br>มือขวา : ตั้งมือระดับเอวกดปลายมือลง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องจิบ ๆ                                             | มือซ้าย : ตั้งระดับแ่งศีรษะ กดปลายมือลง<br>(ปีกนก)<br>มือขวา : ไม่ตั้งมือระดับเอวและไม่กดปลาย<br>มือลง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องจิบ ๆ                                  | มือซ้าย : ไม่ตั้งระดับแ่งศีรษะและไม่กด<br>ปลายมือลง (ปีกนก)<br>มือขวา : ไม่ตั้งมือระดับเอวและไม่กด<br>ปลายมือลง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องจิบ ๆ                     |
| 3. ท่าปลา                                | มือซ้าย : ยื่นไปด้านหลัง เกร็งปลายมือให้<br>งอน กระดิกเล็กน้อย(หัวปลา)<br>มือขวา : ยื่นไปด้านหน้า เกร็งปลายมือให้<br>งอน กระดิกเล็กน้อย(หางปลา)<br>เท้าซ้าย : กระดก | มือซ้าย : ยื่นไปด้านหลัง เกร็งปลายมือให้<br>งอน กระดิกเล็กน้อย(หัวปลา)<br>มือขวา : ไม่ยื่นไปด้านหน้าและไม่เกร็ง ปลาย<br>มือให้งอน กระดิกเล็กน้อย<br>เท้าซ้าย : กระดก | มือซ้าย : ไม่ยื่นไปด้านหลังและไม่เกร็ง<br>ปลายมือให้งอน กระดิกเล็กน้อย(หัว<br>ปลา)<br>มือขวา : ไม่ยื่นไปด้านหน้าและไม่เกร็ง<br>ปลายมือให้งอน<br>เท้าซ้าย : กระดก |

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์

| รายการประเมิน<br>ภาษาท่าที่เลียนแบบสัตว์ | ระดับของการปฏิบัติ                                                                                                                                            |                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                          | 3                                                                                                                                                             | 2                                                                                                                                                    | 1                                                                                                                                                    |
| 4. ท่าไก่                                | มือ : ฝ่ามือทั้งสองข้างแตะไว้ที่สะโพก (ปีกไก่)<br>เท้า : ขยับเท้าทั้ง 2 ข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องเอ้ออเอ้อ                                                 | มือ : ฝ่ามือทั้งสองข้างแตะไว้ที่สะโพก (ปีกไก่)<br>เท้า : ไม่ขยับเท้าทั้ง 2 ข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องเอ้ออเอ้อ                                     | มือ : ฝ่ามือทั้งสองข้างไม่แตะไว้ที่สะโพก<br>เท้า : ไม่ขยับเท้าทั้ง 2 ข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องเอ้ออเอ้อ                                           |
| 5. ท่าแมว                                | มือซ้าย : งอปลายนิ้วทั้ง 5 ไปด้านหน้า<br>ระดับสายตา<br>มือขวา : งอปลายนิ้วทั้ง 5 ไปด้านหน้า<br>ระดับเอว<br>เท้าขวา : ก้าวข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องเหมียว ๆ | มือซ้าย : งอปลายนิ้วทั้ง 5 ไปด้านหน้า<br>ระดับสายตา<br>มือขวา : ไม่งอปลายนิ้วทั้ง 5 ไปด้านหน้า<br>เท้าขวา : ก้าวข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องเหมียว ๆ | มือซ้าย : ไม่งอปลายนิ้วทั้ง 5 ไปด้านหน้า ระดับสายตา<br>มือขวา : ไม่งอปลายนิ้วทั้ง 5 ไปด้านหน้า<br>เท้าขวา : ก้าวข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องเหมียว ๆ |
| 6. ท่าม้า                                | มือซ้าย : กำหลวมๆอยู่ระดับวงบน<br>มือขวา : กำหลวมๆอยู่ระดับอก<br>เท้าขวา : ก้าวข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องอื้ออบๆ                                            | มือซ้าย : กำหลวมๆอยู่ระดับวงบน<br>มือขวา : กำหลวมๆอยู่ระดับอก<br>เท้าขวา : ก้าวข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องอื้ออบๆ                                   | มือซ้าย : ไม่กำมือหลวมๆอยู่ระดับวงบน<br>มือขวา : ไม่มือกำหลวมๆอยู่ระดับอก<br>เท้าขวา : ก้าวข้าง<br>เสียง : ส่งเสียงร้องอื้ออบๆ                       |

[illegible]

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะภาษาทำนฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ

| รายการประเมิน<br>ทักษะภาษาทำนฏศิลป์ที่แสดง<br>อารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ | ระดับของการปฏิบัติ                                                                                                         |                                                                                                                                  |                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                           | 3                                                                                                                          | 2                                                                                                                                | 1                                                                                                                        |
| 1.ท่าดีใจ                                                                 | มือซ้าย : หยิบจับเข้าหาตัว<br>ระดับปาก<br>มือขวา : เท้าเอว<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>แสดงอารมณ์ดีใจออกทางสีหน้า          | มือซ้าย : หยิบจับเข้าหาตัว<br>ระดับปาก<br>มือขวา : ไม่เท้าเอว<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>แสดงอารมณ์ดีใจออกทางสีหน้า             | มือซ้าย : หยิบจับเข้าหาตัว<br>ระดับปาก<br>มือขวา : ไม่เท้าเอว<br>เท้า : ไม่ยืนเหลื่อมเท้า<br>แสดงอารมณ์ดีใจออกทางสีหน้า  |
| 2.ท่าทุกข์ใจ                                                              | มือ : มือขวาทับมือซ้ายเป็น<br>กากบาทอยู่ที่หน้าขา<br>ทั้ง 2 ข้าง<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>แสดงอารมณ์ทุกข์ใจออกทางสีหน้า | มือ : มือขวาทับมือซ้ายเป็น<br>กากบาทแต่ไม่อยู่ที่<br>หน้าขาทั้ง 2 ข้าง<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>แสดงอารมณ์ทุกข์ใจออกทางสีหน้า | มือ : มือขวาไม่ทับมือซ้ายและไม่<br>อยู่ที่หน้าขาทั้ง 2 ข้าง<br>เท้า : ไม่ยืนเหลื่อมเท้า<br>แสดงอารมณ์ทุกข์ใจออกทางสีหน้า |

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ

| รายการประเมิน<br>ทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ที่แสดง<br>อารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ | ระดับของการปฏิบัติ                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                             | 3                                                                                                                                                                              | 2                                                                                                                                                                         | 1                                                                                                                                                                 |
| 3. ท่าโกรธ                                                                  | มือซ้าย : เท้าเอว<br>มือขวา : ภูข้างใบหูข้างขวา แล้วลากลง<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>ศีรษะ : เอียงขวาแสดงอารมณ์โกรธออก<br>ทางสีหน้า                                           | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ภูข้างใบหูข้างขวาแล้วลากลง<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>ศีรษะ : เอียงขวาแสดงอารมณ์โกรธออกทางสีหน้า                                        | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ไม่ภูข้างใบหู<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>ศีรษะ : เอียงขวา แสดงอารมณ์โกรธออก<br>ทางสีหน้า                                        |
| 4. ท่ารัก                                                                   | มือ : มือขวาหับมือซ้ายเป็น<br>กากบาทอยู่ที่หน้าอก<br>เท้า : เท้าขวาก้าวไขว้เท้าซ้าย<br>ศีรษะ : เอียงซ้าย<br>แสดงอารมณ์รักออกทางสีหน้า                                          | มือ : มือขวาหับมือซ้ายแต่ไม่อยู่<br>ในลักษณะกากบาทและไม่วางไว้ที่หน้าอก<br>เท้า : เท้าขวาก้าวไขว้เท้าซ้าย<br>ศีรษะ : เอียงซ้ายแสดงอารมณ์รักออกทางสีหน้า                   | มือ : มือทั้ง 2 ข้างไม่อยู่ในลักษณะ<br>กากบาทและไม่วางไว้ที่หน้าอก<br>เท้า : เท้าขวาไม่ก้าวไขว้เท้าซ้าย<br>ศีรษะ : เอียงซ้าย<br>แสดงอารมณ์รักออกทางสีหน้า         |
| 5. ท่ากลัว                                                                  | มือ : มือทั้ง 2 ข้างประกบกันใน<br>ลักษณะไขว้ เกร็งปลายนิ้ว<br>ออก สันมือเล็กน้อย<br>เท้า : ซอยเท้าทั้ง 2 ข้าง<br>ศีรษะ : ส่ายหน้าไป – มาเล็กน้อย<br>แสดงอารมณ์กลัวออกทางสีหน้า | มือ : มือทั้ง 2 ข้างประกบกันใน<br>ลักษณะไขว้ เกร็งปลายนิ้ว<br>ออก ไม่สันมือ<br>เท้า : ซอยเท้าทั้ง 2 ข้าง<br>ศีรษะ : ส่ายหน้าไป – มาเล็กน้อย<br>แสดงอารมณ์กลัวออกทางสีหน้า | มือ : มือทั้ง 2 ข้างประกบกันใน<br>ลักษณะไขว้ เกร็งปลายนิ้ว<br>ออก ไม่สันมือ<br>เท้า : ไม่ซอยเท้า<br>ศีรษะ : ส่ายหน้าไป – มาเล็กน้อย<br>แสดงอารมณ์กลัวออกทางสีหน้า |

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ

| รายการประเมิน<br>ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ที่แสดง<br>อารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ | ระดับของการปฏิบัติ                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                            | 3                                                                                                                                                                      | 2                                                                                                                                                                            | 1                                                                                                                                               |
| 6. อาย                                                                     | มือซ้าย : วางแนบข้างแก้ม<br>มือขวา : จีบส่งหลัง<br>เท้า : เท้าซ้ายก้าวไขว้เท้าขวา<br>(แสดงอารมณ์อายออกทางสีหน้า)                                                       | มือซ้าย : วางแนบข้างแก้ม<br>มือขวา : ไม่จีบส่งหลัง<br>เท้า : เท้าซ้ายก้าวไขว้เท้าขวา<br>(แสดงอารมณ์อายออกทางสีหน้า)                                                          | มือซ้าย : วางแนบข้างแก้ม<br>มือขวา : ไม่จีบส่งหลัง<br>เท้า : เท้าซ้ายไม่ก้าวไขว้เท้าขวา<br>(แสดงอารมณ์อายออกทางสีหน้า)                          |
| 7. ยืน                                                                     | มือซ้าย : วางที่หน้าขา<br>มือขวา : เท้าเอว<br>เท้าซ้าย : ขาตั้ง<br>เท้าขวา : จมูกเท้าแตะพื้น<br>ศีรษะ : เอียงขวาเล็กน้อย                                               | มือซ้าย : ไม่วางที่หน้าขา<br>มือขวา : เท้าเอว<br>เท้าซ้าย : ขาตั้ง<br>เท้าขวา : จมูกเท้าแตะพื้น<br>ศีรษะ : เอียงขวาเล็กน้อย                                                  | มือซ้าย : ไม่วางที่หน้าขา<br>มือขวา : เท้าเอว<br>เท้าซ้าย : ขาตั้ง<br>เท้าขวา : จมูกเท้าแตะพื้น<br>ศีรษะ : ไม่เอียง                             |
| 8. ร้องไห้                                                                 | มือซ้าย : เตะที่หัวตาซ้ายและขวา<br>มือขวา : จีบที่ชายพก<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>ศีรษะ : เอียงตามมือที่เตะหัวตา ก้ม<br>หน้าเล็กน้อย<br>แสดงอาการร้องไห้ออกทางสีหน้า | มือซ้าย : เตะปาดที่หัวตาซ้ายและขวา<br>มือขวา : ไม่จีบที่ชายพก<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>ศีรษะ : เอียงตามมือที่เตะหัวตา ก้ม<br>หน้าเล็กน้อย<br>แสดงอาการร้องไห้ออกทางสีหน้า | มือซ้าย : เตะปาดที่หัวตาซ้ายและขวา<br>มือขวา : ไม่จีบที่ชายพก<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า<br>ศีรษะ : ไม่เอียงศีรษะ<br>แสดงอาการร้องไห้ออกทางสีหน้า |

## แบบประเมินทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย

วิชา นาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย  ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับการปฏิบัติของนักเรียน 3 ระดับดังนี้ 3 หมายถึงระดับดี 2 หมายถึงระดับพอใช้ 1 ระดับปรับปรุง

[illegible]

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด

| รายการประเมิน<br>ทักษะภาษาท่านาฏศิลป์ที่ใช้แทน<br>คำพูด | ระดับของการปฏิบัติ                                                                              |                                                                                                    |                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                         | 3                                                                                               | 2                                                                                                  | 1                                                                                                     |
| 1.ท่าตัวเรา                                             | มือซ้าย : จีบหงายระดับอก<br>มือขวา : เท้าเอว<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า                           | มือซ้าย : จีบหงายระดับอก<br>มือขวา : ไม่เท้าเอว<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า                           | มือซ้าย : ไม่จีบหงายระดับอก<br>มือขวา : ไม่เท้าเอว<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า                           |
| 2.ท่าท่าน                                               | มือซ้าย : เท้าเอว<br>มือขวา : ไข่มุขระดับง่ามศีรษะ<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า                     | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ไข่มุขระดับง่ามศีรษะ<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า                     | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ไข่มุขระดับง่ามศีรษะ<br>เท้า : ไม่ยืนเหลื่อมเท้า                     |
| 3.ท่าเรียก                                              | มือซ้าย : เท้าเอว<br>มือขวา : กรวดข้อมือแล้วตั้งวงระดับ<br>ใบหน้า<br>เท้า : ยืนตรง              | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : กรวดข้อมือแล้วตั้งวงระดับ<br>ใบหน้า<br>เท้า : ยืนตรง              | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ไม่กรวดข้อมือแล้วตั้งวงระดับ<br>ใบหน้า<br>เท้า : ยืนตรง              |
| 4.ท่าไป                                                 | มือซ้าย : จีบส่งหลัง<br>มือขวา : จีบแล้วม้วนมือเป็นวงล่าง<br>เท้า : เท้าซ้ายก้าวหน้าไขว้เท้าขวา | มือซ้าย : ไม่จีบส่งหลัง<br>มือขวา : จีบแล้วม้วนมือเป็นวงล่าง<br>เท้า : เท้าซ้ายก้าวหน้าไขว้เท้าขวา | มือซ้าย : ไม่จีบส่งหลัง<br>มือขวา : ไม่จีบแล้วม้วนมือเป็นวงล่าง<br>เท้า : เท้าซ้ายก้าวหน้าไขว้เท้าขวา |

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะภาษาทำนฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด

| รายการประเมิน<br>ทักษะภาษาทำนฏศิลป์ที่ใช้แทน<br>คำพูด | ระดับของการปฏิบัติ                                                                |                                                                                      |                                                                                    |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                       | 3                                                                                 | 2                                                                                    | 1                                                                                  |
| 5. ท่าที่โน้น                                         | มือซ้าย : เท้าเอว<br>มือขวา : ซี่ไปด้านหน้าระดับแ่งศีรษะ<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ซี่ไปด้านหน้าระดับแ่งศีรษะ<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ไม่ซี่ไปด้านหน้าระดับแ่ง<br>เท้า : ยืนเหลื่อมเท้า |
| 6. ท่าพวกทำน                                          | มือซ้าย : เท้าเอว<br>มือขวา : ผายนิ้วซี่ไปด้านข้าง<br>เท้า : เท้าก้าวข้าง         | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ผายนิ้วซี่ไปด้านข้าง<br>เท้า : เท้าขวาก้าวข้าง      | มือซ้าย : ไม่เท้าเอว<br>มือขวา : ไม่ผายนิ้วซี่ไปด้านข้าง<br>เท้า : เท้าขวาก้าวข้าง |



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา  
เรื่อง ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทย โรงเรียนอนุบาลวัดบางนางบุญ

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ

ชาย ☐

หญิง ☐

**ส่วนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมการศึกษา**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

ระดับ 3 : ความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 2 : ความพึงพอใจมาก

ระดับ 1 : ความพึงพอใจน้อย

| ที่ | รายการประเมิน                                                           | ระดับความพึงพอใจ |   |   |
|-----|-------------------------------------------------------------------------|------------------|---|---|
|     |                                                                         | 3                | 2 | 1 |
| 1   | กติกาการเล่นเกมที่แต่ละชนิดมีความชัดเจน                                 |                  |   |   |
| 2   | อุปกรณ์ในการเล่นเก้มนมีความเหมาะสม                                      |                  |   |   |
| 3   | คำอธิบายในการเล่นเก้มนมีความชัดเจน                                      |                  |   |   |
| 4   | ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่เลียนแบบท่าทางของสัตว์           |                  |   |   |
| 5   | ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่ใช้แทนคำพูด                      |                  |   |   |
| 6   | ได้รับความรู้เรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ไทยที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกและอิริยาบถ  |                  |   |   |
| 7   | ความสนุกสนาน                                                            |                  |   |   |
| 8   | เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนมีความรู้เรื่อง ทักษะภาษาทำนาฏศิลป์ไทยมากขึ้น |                  |   |   |

