

การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม
โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
พฤษภาคม 2558

การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม
โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

พฤษภาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม
โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
พฤษภาคม 2558

ชมนาด อุปชิตกุล. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน. ปรินทิฟิกส์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.อิทธิพร วิจิตสถิตรัตน์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมและกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน จำนวน 25 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียน รูปแบบการสอนแบบเกม แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการทดสอบค่าเฉลี่ยใช้ t-test แบบ Independent ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุ และการออกแบบงานทัศนศิลป์ ทั้งหมด 4 แบบทดสอบ ปรากฏว่าคือ กลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม กลุ่มทดลองจำนวน 25 คน ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม สรุปได้ดังต่อไปนี้ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.7 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และด้านคุณภาพของมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.8 ดังนั้นผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

A STUDY OF LEARNING ACHIEVEMENT ON ART 4TH GRADE STUDENTS
AT KHON KAEN VITHES SUKSA BILINGUAL SCHOOL
BY A GAME-BASED TEACHING APPROACH



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Art Education
at Srinakharinwirot University
May 2015

Chommanad U-pachitakul. (2015). *A Study of Learning Achievement on Art for 4th Grade Students at Khon Kaen Vithes Suksa Bilingual School by a Game-Based Teaching Approach*. Master Thesis, M.Ed. (Art Education). Bangkok: Graduate School of Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr.Atipat Vijitsatitrat.

The research was aimed to studying learning achievement on Art for 4th grade students at Khon Kaen Vithes Suksa Bilingual School by a game-based teaching approach which was used in the learning unit 1 on Visual Elements and Communication Design to study two groups: the student group using the game-based teaching approach and the other learning by traditional teaching methods. The research aimed to study student satisfaction on the learning unit 1 management for 4th grade students by using game-based teaching. The samples used in the study were 25 4th grade students at Khon Kaen Vithes Suksa Bilingual School, who came from simple random sampling. The duration of the study was 4 weeks. Tools used for experiment were a lesson plan, a game-based teaching approach, post-tests, and a student satisfaction survey on the games based teaching approach. Data were analyzed using statistical methods. Tests of sample means relied on the independent samples t test. The study results showed students' learning achievement on art as follows. After doing 4 post-tests of the learning unit 1, 4th grade students in the experimental group using game-based teaching achieved significantly higher scores than those in the control group at the 0.01 level. According to student satisfaction evaluation on game-based teaching from the experimental group of 25 people, it could be concluded that the mean score on contents was 4.8 in which most people rated satisfaction as "very good". The mean score on instruction was 4.7. Most people were very satisfied. The mean score on students was 4.8 with overall satisfaction rated as "very good". The mean score on quality was 4.8. Therefore, most students were very satisfied.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิทยายนศึกษา

ของ
ชมนาด อุซิตกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2558

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลักประธาน
(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ แป้นงาม)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความเมตตากรุณาและช่วยเหลืออย่างดีจาก อาจารย์ ดร.อิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ ประธานที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษาข้อแนะนำอันเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งช่วยแก้ปัญหาและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้ชัดเจนและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ตลอดจนให้กำลังใจและเอื้ออาทรต่อผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาอย่างยิ่ง และขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า และ ดร.กิตติศักดิ์ แป้นงาม กรรมการสอบปริญญานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ท่านคณาจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษาของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้ให้ความเมตตากรุณาประสิทธิ์ประสาทวิชา อบรมสั่งสอนและถ่ายทอดความรู้ที่มีคุณค่าแก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ดร.ปริญญ์ ธนัชชัยบุตร ผศ.ปิยะศักดิ์ ปักโคพานัง และอาจารย์รัตนภรณ์ วัฒนศัพท์ ที่ได้ให้คำแนะนำในการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ เกมประกอบแผนการเรียนรู้และแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรูปแบบการสอนแบบเกม ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา ที่ให้ความอนุเคราะห์เสียสละเวลาอันมีค่าให้ความร่วมมือและข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้อย่างยิ่ง

ท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ทรงพล และคุณครูกมลรัตน์ อุปชิตกุลที่อบรมเลี้ยงดูให้ความอุปการะสนับสนุนและเห็นความสำคัญของการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด ขอขอบคุณทุกท่านในครอบครัวที่ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนผู้วิจัย ตลอดจนกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยเป็นกำลังใจรับฟังปัญหา จนกระทั่งสำเร็จการศึกษา คุณค่าใด ๆ อันเกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเพื่อตอบแทนพระคุณของบิดามารดา ที่ได้อบรมเลี้ยงดูให้ความรักความอบอุ่นแก่ผู้วิจัยตลอดมาและพระคุณคณาจารย์ทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย ทำให้ได้รับประสบการณ์ที่ทรงคุณค่ายิ่ง

ชมนาด อุปชิตกุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ในการทำวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
ตัวแปรที่ศึกษา	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับในการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
สมมติฐานงานวิจัย	4
กรอบแนวคิดงานวิจัย	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)	5
ความหมายของเกมการศึกษา	6
รูปแบบการสอนแบบเกม	7
รูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถที่สามารถพัฒนาสู่รูปแบบการสอนแบบเกม	7
รูปแบบจิ๊กซอว์ (JIGSAW)	8
รูปแบบ เอส.ที.เอ.ดี. (S.T.A.D.)	8
รูปแบบ ที.เอ.ไอ. (T.A.I.)	9
รูปแบบ ที.จี.ที. (T.G.T.)	9
รูปแบบ แอล.ที. (LT)	10
รูปแบบ จี.ไอ. (G.I.)	10
รูปแบบ ซี.ไอ.อาร์.ซี. (C.I.R.C.)	11
รูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction)	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	20
3 วิธีดำเนินการวิจัย	23
ขอบเขตของการวิจัย	23
ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา	23
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	24

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ)	
การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
การวิเคราะห์ข้อมูล	27
4 การวิเคราะห์ข้อมูล	29
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	29
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	29
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	33
สังเขปการวิจัย	33
สรุปผลการวิจัย	35
อภิปรายการวิจัย	35
ข้อเสนอแนะทั่วไป	40
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	40
บรรณานุกรม	41
ภาคผนวก	45
ภาคผนวก ก	46
ภาคผนวก ข	51
ภาคผนวก ค	61
ภาคผนวก ง	92
ประวัติย่อผู้วิจัย	95

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบเกมและกลุ่มที่เรียนโดยใช้ รูปแบบปกติ	30
2 แสดงผลแบบประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม	31



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการจัดการศึกษา ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยกำหนดให้จัดการศึกษายึดผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด รวมทั้งกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพของตนเองเพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2551 ที่ให้มีการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้เพื่อนำมาใช้ป้องกันและแก้ปัญหา นอกจากนี้ ยังมุ่งพัฒนาการศึกษาไทยให้เป็นรากฐานการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนอีกด้วย ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จะสำเร็จได้นั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรมให้มีความน่าสนใจ การเน้นความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก การพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียน การจัดกิจกรรมให้ น่าสนใจไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน ให้ความเมตตากรุณาแก่ผู้เรียน การทำให้ ผู้เรียนอยากรู้ การตระหนักถึงเวลาเหมาะสมที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การสร้างบรรยากาศหรือ สถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปฏิบัติจริง (พระราชบัญญัติ. 2551)

การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกม น่าจะเป็นหนทางหนึ่งซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่จะสร้างความ สนใจในการเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้าเพิ่มพูนการอ่าน เพราะคาดหวังที่จะได้รับชัยชนะจากเกมการ เรียนการสอนนั่นเอง และการเรียนการสอนแบบเดิมนั้น อาจทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกความเบื่อหน่าย ในการเรียน จึงจำเป็นต้องทำให้ผู้เรียนมีการแสวงหาการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนแบบใหม่เพื่อ กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกน่าเรียนเพิ่มมากยิ่งขึ้น เพราะคุณภาพและสิ่งที่แปลกไปจากปกติ ซึ่งนักเรียนยัง ไม่เคยสัมผัส จะนำไปสู่ผลที่แปลกใหม่ ไม่มีขีดจำกัด จึงไม่มีขอบเขตหรือเกณฑ์มาตรฐานจาก ภายนอกมาเป็นตัวตัดสินคุณภาพของงานนักเรียน จะเป็นการทำงานด้วยความอิสระ ปราศจาก ความกังวล และทุ่มเทความสนใจในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ (อำนาจ พันธุ์ผูกบุญ. 2549)

ทิศนา เขมมณี (2543: 81-85) ได้กล่าวว่า เกมที่นำมาใช้การสอนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ เรียกว่า “เกมการศึกษา” เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ผู้สอน อาจจะมีการนำเกมที่เล่นกันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญมาใช้สอน โดยนำมาเพิ่มขั้นตอนสำคัญคือ การวิเคราะห์หรืออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ได้วิธีสอนโดยใช้เกม และเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้ประสบการณ์ ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน จะช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงกระตุ้นในชั้น เรียนมากขึ้น

จากการเรียนการสอนวิชาศิลปะ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา ได้พบปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนไม่ค่อยมีความตื่นตัวในการเรียน เนื่องจากวิชาศิลปะมักจะถูกจัดให้เป็นวิชาที่เรียนในช่วงบ่าย นักเรียนมีความเหนื่อยล้าจากการเรียนช่วงเช้า และเมื่อสวดแทรกทฤษฎีเข้าไปในการสอน นักเรียนจะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย จึงเห็นได้ว่ากิจกรรมการเรียนอาจจะยังไม่สามารถกระตุ้นความสนใจ และนักเรียนยังขาดในเรื่องของความกล้าแสดงออกที่จะแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามในชั้นเรียน รวมไปถึงการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนร่วมห้องอีกด้วย จากสาเหตุดังกล่าว จึงส่งผลให้การเรียนของนักเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาอยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 50-70% และนอกจากนั้น นักเรียนยังขาดความรู้ในเรื่องของทฤษฎีอีกด้วย

และจากเหตุผลดังกล่าว จึงนำมาสู่การศึกษาและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมในวิชาศิลปะ โดยการเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการสอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นมาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหา หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาแล้ว มาปรับเปลี่ยน พัฒนาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน แล้วนำไปใช้สอนเลยก็ได้ (ทิตนา เขมมณี. 2543: 81-85) โดยคาดว่ารูปแบบดังกล่าว น่าจะสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรวมถึงความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนรูปแบบเกม ซึ่งจะเป็นการดำเนินงานที่สอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ อีกทั้งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ ยังเป็นงานวิจัยในลักษณะบูรณาการ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสู่วงการการศึกษาต่อไปให้เกิดผลในทางปฏิบัติและเพื่อเตรียมเยาวชนของชาติ ให้มีความรู้ความสามารถได้มาตรฐานสูงขึ้นเหมาะสมกับความต้องการของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ โดยมีเป้าหมายหลักของการปฏิรูปการศึกษา คือ การเรียนการสอนมีคุณภาพและมาตรฐานในระดับสากล ภายในปี 2550 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2552)

วัตถุประสงค์ในการทำวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกม วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม และกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนวิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา จังหวัดขอนแก่น ซึ่งศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา จังหวัดขอนแก่น จำนวน 50 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 25 คน และกลุ่มทดลอง 25 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการสอน 2 แบบ คือ
 - 1.1 รูปแบบการสอนแบบเกม
 - 1.2 รูปแบบการสอนปกติ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ
 - 2.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการสอนวิชาศิลปะ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับในการวิจัย

1. ได้รูปแบบการสอนแบบเกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. ทราบถึงเจตคติของผู้เรียนต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม
3. แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาศิลปะ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม
4. เป็นประโยชน์แก่การศึกษาด้านศิลปศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

2. รูปแบบการสอนแบบเกม หมายถึง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรากฏอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเป็นการสอนที่มีการนำเกมมาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน เป็น

รูปแบบการสอนที่มีการให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกา โดยมีการนำเนื้อหา พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

3. รูปแบบการสอนปกติ หมายถึง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรากฏอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยเป็นการสอนแบบปกติตามขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป

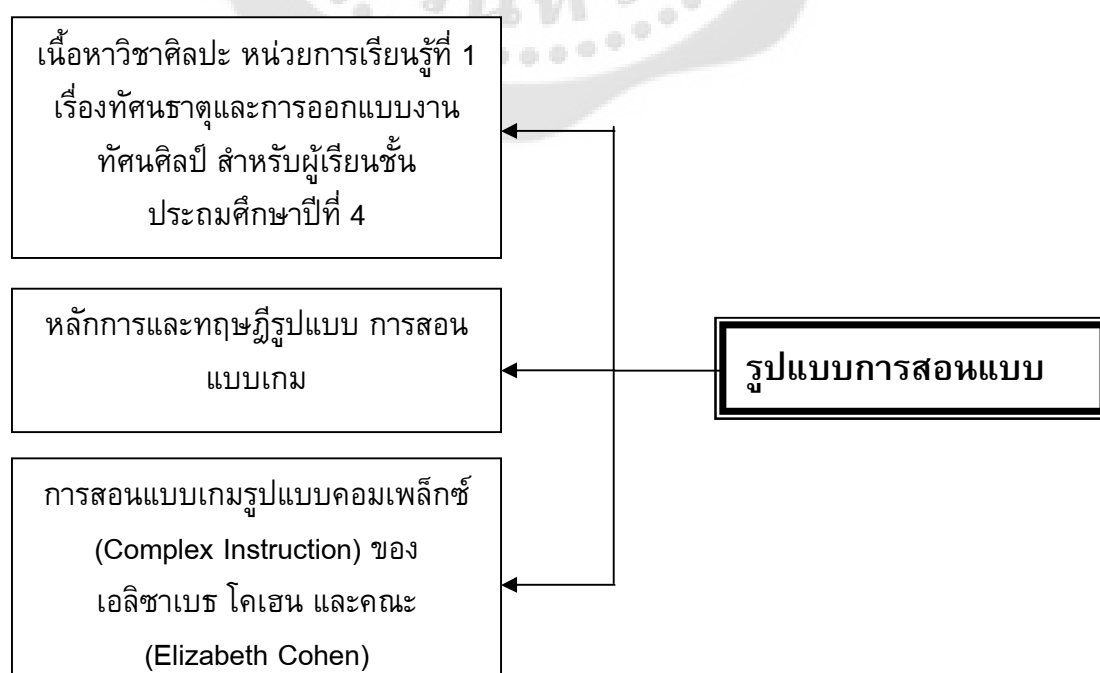
4. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน

5. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม หมายถึง ความถี่ที่ได้จากการประเมินแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม

สมมติฐานงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ มีสมมติฐานทางการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนปกติ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

กรอบแนวคิดงานวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา พ.ศ. 2535 โรงเรียนถนนอมพิศวิทยา กรุงเทพมหานคร โดยใช้รูปแบบการสอนเกม โดยศึกษาจากความคิดเห็นความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้รูปแบบการสอนแบบเกม เพื่อเกิดการเรียนรู้ที่แปลกใหม่แก่ผู้เรียน และผู้วิจัยยังพัฒนาการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์ในรูปแบบเกมได้ โดยใช้การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งมีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)
2. ความหมายของเกมการศึกษา
3. รูปแบบการสอน
4. แนวคิดรูปแบบการสอนแบบเกม
5. รูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาสู่รูปแบบการสอนแบบเกม
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์)

สารถการเรียนรู้พื้นฐานรายวิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 เวลาเรียน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต ศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ การสื่อความคิดจินตนาการด้วยผลงานศิลปะ การออกแบบงานทัศนศิลป์ การสร้างสรรค์งานศิลปะหรือสื่อผสม และการออกแบบรูปภาพ การประเมินงานทัศนศิลป์ ลักษณะ รูปแบบงานทัศนศิลป์ของภาคต่างๆ ในประเทศไทย ความแตกต่างของจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะศิลป์ของวัฒนธรรมไทย และสากล ปฏิบัติการรวบรวมสร้างสรรค์งานศิลปะหรือสื่อผสมเพื่อสร้างสรรค์เป็นเรื่องราว โดยเน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ออกแบบรูปภาพ งานกราฟิก และประเมินผลงานทัศนศิลป์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ระบุ และบรรยายเกี่ยวกับหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์หรืองานสื่อผสมการออกแบบรูปภาพ งานกราฟิก เพื่อสื่อความคิด จินตนาการ ประเมินงานทัศนศิลป์ และการปรับปรุงงานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่นตามเกณฑ์ที่กำหนด ลักษณะ รูปแบบงานทัศนศิลป์ของภาคต่างๆ ในประเทศไทย ความแตกต่างของจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของวัฒนธรรมไทยและสากล ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ได้ด้วยความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าโดยการประเมินผลการเรียนรู้อย่างหลากหลายตามสภาพจริง

2. ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการสอนมีหลายรูปแบบ ซึ่งมีการดัดแปลงรูปแบบวิธีการมาเรื่อย ๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษาหมายถึงกิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536 ก: 32) ให้ความหมายของเกมการศึกษาดังนี้ เกมการศึกษา (Didactic Game) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา มีครูและกติกาการเล่น มีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

บุญชู สนั่นเสียง (2527: 29) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษา หมายถึง อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนาน อีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอ ช่วยให้เด็กมีความพร้อมได้ทุกด้าน แต่เน้นด้านสติปัญญา เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ ผูกการสังเกต เปรียบเทียบ จำแนกประเภท และฝึกหาเหตุผล

สุวิมล ต้นปิติ (2526: 32) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะแข่งขันกันโดยผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้ครู เกณฑ์และกติกาตามที่ได้อ้างไว้ ผู้เล่นอาจจะมีตั้งแต่หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งการเล่นเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินความสำเร็จของผู้เล่นไปในตัว ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบ

กรรณิกา สุขมาก (2539: 24) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีครู เกณฑ์ กติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีวัตถุประสงค์ในการอ่านและส่งเสริมให้เกิดทักษะด้านต่าง ๆ

ดวงเดือน วังสินธ์ (2532: 40) กล่าวว่า เกมเป็นการแข่งขัน ซึ่งในเวลากำหนดแน่นอน มีกฎกติกาที่ไม่สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา (2542: 20) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันเพื่อการเรียนรู้ มีกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์ กติกา ผู้เล่น วิธีการเล่น การตัดสินผลการเล่นเป็นแพ้หรือชนะ การนำเกมมาประกอบการสอน จะช่วยให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา บทเรียนนั้น ๆ น่าสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนมีโอกาสใช้ปฏิภาณไหวพริบของตนเองสามารถจดจำบทเรียนได้ง่าย รวดเร็ว และจำได้นาน นอกจากนี้การที่เด็กได้เล่นเกมจะได้ความรู้ทางวิชาการ และยังช่วยพัฒนาสติปัญญาตลอดจนความเจริญเติบโตของร่างกายด้วย

จากความหมายของเกมการศึกษาดังกล่าว สรุปได้ว่าเกมการศึกษาหมายถึงเกมที่เน้นกิจกรรมการเล่น โดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิดเป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความ

พร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้านคือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการของวัยผู้เรียน

3. รูปแบบการสอนแบบเกม

นักวิชาการหลายคนได้ให้ความหมายของรูปแบบการสอนแบบเกมไว้ดังนี้
ทิตินา แคมมณี ได้ให้ความหมายไว้ว่า

รูปแบบการสอนแบบเกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรม การเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ ได้ให้คำนิยามไว้ว่า

รูปแบบการสอนแบบเกม หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

มาร์ติน ชูบิค ได้กล่าวไว้ว่า

รูปแบบการสอนแบบเกม หมายถึง การเรียนรู้ด้วยการเล่น หรือการแข่งขัน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ ทักษะ

จากความหมายต่าง ๆ ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบการสอนแบบเกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ภายใต้เงื่อนไขการเล่นตามกติกา มีการอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นเพื่อสรุปการเรียนรู้

4. รูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาสู่รูปแบบการสอนแบบเกม

ผู้วิจัยได้มีการค้นคว้ารูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งดังกล่าวสามารถพัฒนาสู่รูปแบบการสอนแบบเกมได้โดยจอห์นสัน และจอห์นสัน ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้รวมมือ 8 แบบดังนี้

4.1 รูปแบบจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอว์ มีดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง – กลาง – อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่ากลุ่มบ้านของเรา (home group)
2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับมอบหมายให้ศึกษาเนื้อหาสาระแต่ละ 1 ส่วน (เปรียบเสมือนได้ชิ้นส่วนของภาพตัดต่อคนละ 1 ชิ้น) และหาคำตอบในประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้
3. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแยกย้ายไปรวมกับสมาชิกกลุ่มอื่น ซึ่งได้รับเนื้อหาเดียวกัน ตั้งเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (expert group) ขึ้นมา และร่วมกันทำความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างละเอียด และร่วมกันอภิปรายหาคำตอบประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้
4. สมาชิกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกลับไปสู่กลุ่มบ้านของเรา แต่ละคนช่วยสอนเพื่อนในกลุ่มให้เข้าใจในสาระที่ตนได้ศึกษาร่วมกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เช่นนี้สมาชิกทุกคนก็จะได้เรียนรู้ภาพรวมของสาระทั้งหมด
5. ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบ แต่ละคนจะได้คะแนนเป็นรายบุคคล และนำคะแนนของทุกคนในกลุ่มบ้านของเรามารวมกัน (หรือหาค่าเฉลี่ย) เป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดได้รับรางวัล

4.2 รูปแบบ เอส.ที.เอ.ดี (STAD)

คำว่า “STAD” เป็นคำย่อของ (Student Teams Achievement Division” ซึ่งมีกระบวนการดำเนินงานดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง – กลาง – อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านเรา (home group)
2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บคะแนนของตนเองเอาไว้
3. ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนไปหาคะแนนพัฒนาการ (Improvement Score) ซึ่งหาได้ดังนี้
 - 3.1 คะแนนพื้นฐาน ได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบย่อยหลายๆ ครั้งที่ผู้เรียนแต่ละคนทำได้
 - 3.2 คะแนนที่ได้ ได้จากการนำคะแนนทดสอบครั้งสุดท้ายลบคะแนนพื้นฐาน
 - 3.3 คะแนนพัฒนาการ ถ้าคะแนนที่ได้คือ
 - 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการเท่ากับ 0
 - 1 ถึง - 10 คะแนนพัฒนาการเท่ากับ 10

+ 1 ถึง 10 คะแนนพัฒนาการเท่ากับ 20

+ 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการเท่ากับ 30

4. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรานำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รางวัล

4.3 รูปแบบ ที.เอ.ไอ. (TAI)

คำว่า “TAI” มาจาก “TEAM – Assisted Individualization” ซึ่งมีกระบวนการดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มความสามารถ (เก่ง – กลาง – อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่ากลุ่มบ้านของเรา (home group)

2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน

3. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราจับคู่กันทำแบบฝึกหัด โดย

3.1 ถ้าใครทำแบบฝึกหัดได้ 75% ขึ้นไป ให้ไปรับการทดสอบรวบยอดครั้งสุดท้ายได้

3.2 ถ้ายังทำแบบฝึกหัดได้ไม่ถึง 75% ให้ทำแบบฝึกหัดซ่อม จนกระทั่งทำได้ แล้วจึงไปรับการทดสอบรวบยอดครั้งสุดท้าย

4. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแต่ละคนนำคะแนนทดสอบรวบยอดมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รับรางวัล

4.4 รูปแบบ ที.จี.ที. (TGT)

คำว่า “TGT” ย่อมาจาก “Team Games Tournament” ซึ่งมีการดำเนินการดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มความสามารถ (เก่ง – กลาง – อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่ากลุ่มบ้านของเรา (home group)

2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราได้รับเนื้อหาสาระและศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน

3. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแยกย้ายกันเป็นตัวแทนกลุ่มไปรวมกัน คนอ่อนไปรวมกับคนอ่อนของกลุ่มอื่น กลุ่มใหม่ที่รวมกันนี้เรียกว่า กลุ่มแข่งขันกำหนดให้มีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน

4. สมาชิกในกลุ่มแข่งขัน เริ่มแข่งขันกันดังนี้

4.1 แข่งขันกันตอบคำถาม 10 คำถาม

4.2 สมาชิกคนแรกจับคำถามขึ้นมา 1 คำถาม และอ่านคำถามให้กลุ่มฟัง

4.3 สมาชิกคนแรกจับคำถามขึ้นมา 1 คำถาม และอ่านคำถามให้กลุ่มต่อไปจึงให้คนถัดไปตอบจนครบ

4.4 ผู้อ่านคำถามเปิดคำถามแล้วอ่านเฉลยคำถามที่ถูกต้องให้กลุ่มฟัง

4.5 ให้คะแนนคำถามดังนี้

ผู้ตอบถูกเป็นคนแรก ได้ 2 คะแนน

ผู้ตอบถูกคนต่อไป ได้ 1 คะแนน

ผู้ตอบผิด ได้ 0 คะแนน

4.6 ต่อไปสมาชิกกลุ่มที่สองจับคำถามที่ 2 และเริ่มเล่นตามขั้นตอนไปเรื่อยๆ จนกระทั่งคำถามหมด

4.7 ทุกคนรวมคะแนนของตนเอง

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 1 ได้โบนัส 10 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 2 ได้โบนัส 7 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 3 ได้โบนัส 5 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 4 ได้โบนัส 4 คะแนน

5. เมื่อแข่งขันเสร็จแล้วสมาชิกกลุ่มกลับไปกลุ่มบ้านของเรา แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

4.5 รูปแบบ แอล.ที. (L.T.)

คำว่า “L.T.” มาจากคำว่า “Learning Together” ซึ่งมีกระบวนการที่ง่าย ไม่ซับซ้อนดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง – กลาง – อ่อน) กลุ่มละ 4 คน
2. กลุ่มย่อยกลุ่มละ 4 คน ศึกษาเนื้อหาพร้อมกัน โดยกำหนดให้แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ช่วยกลุ่มในการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น

สมาชิกคนที่ 1 อ่านคำสั่ง

สมาชิกคนที่ 2 หาคำตอบ

สมาชิกคนที่ 3 หาคำตอบ

สมาชิกคนที่ 4 ตรวจสอบคำตอบ

3. กลุ่มสรุปคำถามร่วมกัน และส่งคำตอบนั้นเป็นผลงานกลุ่ม
4. ผลงานกลุ่มได้คะแนนเท่ากัน สมาชิกคนในกลุ่มนั้นจะได้คะแนนเท่ากันทุกคน

4.6 รูปแบบ จี.ไอ. (G.I.)

คำว่า “G.I.” คือ Group Investigation” รูปแบบนี้เป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยกันสืบค้นข้อมูลมาใช้ในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง – กลาง – อ่อน) กลุ่มละ 4 คน
2. กลุ่มย่อยศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน ดังนี้
 - 2.1 แบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อยๆ แล้วแบ่งกันไปศึกษาหาข้อมูลหรือคำตอบ
 - 2.2 ในการเลือกเนื้อหาควรให้ผู้เรียนอ่อนเป็นผู้เลือกก่อน
3. สมาชิกแต่ละคนไปศึกษาหาข้อมูลหรือคำตอบมาให้กลุ่มอภิปราย
4. กลุ่มเสนอผลงานของกลุ่มต่อชั้นเรียน

4.7 รูปแบบ ซี.ไอ.อาร์.ซี. (C.I.R.C.)

คำว่า “C.I.R.C.” คือ “Cooperative Integrated Reading and Composition” เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือที่ใช้ในการสอน อ่าน และเขียน โดยเฉพาะรูปแบบนี้ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมการอ่านแบบเรียน การสอนการอ่านเพื่อความเข้าใจและการบูรณาการภาษากับการเรียน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามระดับความสามารถในการอ่าน โดยให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มจับคู่ 2 คน หรือ 3 คน ทำกิจกรรมการอ่านแบบเรียนร่วมกัน
2. หลังจากนั้นจัดทีมใหม่โดยให้แต่ละทีมมีผู้เรียนต่างระดับความสามารถอย่างน้อย 2 ระดับ ทำทีมกิจกรรมร่วมกัน เช่น เขียนรายงาน แต่งความเรียง ทำแบบฝึกหัดแบบทดสอบต่างๆ และมีการให้คะแนนผลงานของแต่ละทีม ทีมใดได้คะแนน 90% ขึ้นไป จะได้รับประกาศนียบัตรเป็น “ซูเปอร์ทีม” หากได้คะแนนตั้งแต่ 80% - 89% ก็ได้รับรางวัลรองลงมา
3. ผู้สอนพบกลุ่มการอ่านประมาณวันละ 20 นาที แจงวัตถุประสงค์ในการอ่านแนะนำคำศัพท์ใหม่ๆ ทบทวนคำศัพท์เก่า ต่อจากนั้นผู้สอนกำหนดและแนะนำเรื่องที่จะอ่านแล้วให้ผู้เรียนหากิจกรรมต่างๆ ตามที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ เช่น อ่านเรื่องในใจแล้วจับคู่อ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง และช่วยกันแก้จุดบกพร่อง หรือให้ผู้เรียนช่วยกันตอบคำถาม วิเคราะห์ตัวละคร วิเคราะห์ปัญหาหรือทายว่าเรื่องจะเป็นอย่างไรต่อไป
4. หลังจากกิจกรรมการอ่าน ผู้สอนนำการอภิปรายเรื่องที่จะอ่าน โดยเน้นการฝึกทักษะต่างๆ ในการอ่าน เช่น การจับประเด็นปัญหาการทำนาย
5. ผู้เรียนรับการทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจ ผู้เรียนจะได้คะแนนเป็นทั้งรายบุคคลและทีม
6. ผู้เรียนจะได้รับการสอนและฝึกทักษะการอ่านสัปดาห์ละ 1 วัน เช่น ทักษะการจับใจความสำคัญ ทักษะการอ้างอิง ทักษะการใช้เหตุผล
7. ผู้เรียนจะได้รับการบ้านให้เลือกอ่านหนังสือที่สนใจ และเขียนรายงานเรื่องที่อ่านเป็นรายบุคคล และให้ผู้ปกครองช่วยตรวจสอบพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนที่บ้าน โดยมีแบบฟอร์มให้

4.8 รูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction)

รูปแบบนี้พัฒนาขึ้นโดยเอลิซาเบธ โคเฮน และคณะ (Elizabeth Cohen; et al. n.d.) เป็นรูปแบบที่คล้ายคลึงกับรูปแบบ จี.ไอ. เพียงแต่จะเน้นการสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่มมากกว่าการทำเป็นรายบุคคล อีกทั้งงานที่มอบหมายให้ยังมีลักษณะของการประสานสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะหลายประเภท และเน้นการให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยการจัดงานให้เหมาะสมกับความสามารถเฉพาะทางของผู้เรียนที่อ่อน โคเฮนเชื่อว่าหากผู้เรียนได้รับรู้ว่าตนมีความถนัดในด้านใด จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองด้านอื่นๆ ด้วย รูปแบบนี้จะไม่มีการใช้กลไกของการให้รางวัล เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ได้ออกแบบให้งานที่แต่ละบุคคลสามารถสนองตอบ

ความสนใจของผู้เรียน และสามารถจูงใจผู้เรียนแต่ละคนอยู่แล้ว ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบคือ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระด้วยตนเองและด้วยความร่วมมือ ความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ รวมทั้งได้พัฒนาทักษะต่างๆ จำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการประสานสัมพันธ์ ทักษะการคิด ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการแก้ปัญหา นอกเหนือจากนี้ สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย ได้กล่าวถึงกลยุทธ์ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งถือเป็นยุทธศาสตร์การจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ที่น่าสนใจ ดังนี้

แผนที่ความคิด (Mind Mapping)

แผนที่ความคิดได้รับการพัฒนาโดย โรเจอร์ สเปอร์ และโรเบิร์ต ออร์นสไตน์ ซึ่งพยายามบูรณาการการทำงานของสมองด้านซ้ายและด้านขวา ซึ่งโดยปกติทั่วไปสมองด้านซ้ายจะทำหน้าที่ในการวิเคราะห์คำสัญลักษณ์ ตรรกวิทยา ส่วนสมองด้านขวากจะทำหน้าที่ในการสังเคราะห์รูปแบบ สี รูปร่าง ด้วยเหตุนี้แผนที่ความคิดจึงไม่เพียงที่จะใช้เฉพาะคำต่างๆ เท่านั้น แต่ยังใช้สัญลักษณ์และภาพต่างๆ ได้อีกด้วย การที่จะนำสัญลักษณ์มาใช้ในแผนที่ความคิดจะต้องใช้กระบวนการทางสมองทั้งสองซีก นอกจากนี้แผนที่ความคิดยังเป็นกระบวนการจัดระบบการจำและจัดกระทำข้อมูลเป็นการบูรณาการ สี คำศัพท์ และเชื่อมโยง กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับแผนที่ความคิด

หมวกความคิด 6 ใบ (Six Thinking Hats)

พัฒนาโดย ดร.เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งใช้สีเป็นชื่อหมวก เพื่อให้มองเห็นภาพของหมวกได้ง่ายขึ้น สีของหมวกแต่ละใบยังสอดคล้องกับแนวความคิดของหมวกแต่ละใบด้วย หมวกที่มีสีต่างกัน แทนประเภทของการคิดที่ต่างกันแต่ละแบบ ดังนี้

1. **หมวกสีขาว** แสดงถึงความเป็นกลาง จึงหมายถึงการคิดเกี่ยวกับตัวเลข และข้อเท็จจริงต่างๆ ที่เกิดขึ้น
2. **หมวกสีแดง** แสดงถึงความโกรธ อารมณ์ จึงหมายถึงการคิดสำรวจถึงอารมณ์และความรู้สึกเป็นหลัก คิดถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้น
3. **หมวกสีดำ** แสดงถึงความมืดครึ้ม จึงหมายถึงเหตุผลด้านลบ เหตุผลในการปฏิเสธ การคิดหมวกสีดำจึงหมายถึงการคิดในเรื่องจุดอ่อน ข้อผิดพลาด อุปสรรคต่างๆ
4. **หมวกสีเหลือง** แสดงถึงความสว่างไสวและด้านบวก จึงหมายถึงการคิดเกี่ยวกับประโยชน์ ข้อดี เหตุผลในการยอมรับ
5. **หมวกสีเขียว** แสดงถึงความเจริญเติบโต ความสมบูรณ์ ดังนั้นจึงหมายถึงการคิดสร้างสรรค์นำเสนอ ความคิดใหม่ๆ มุมมองใหม่ๆ
6. **หมวกสีฟ้า** แสดงถึงความเยือกเย็น ท้องฟ้า ซึ่งอยู่เหนือทุกสิ่งทุกอย่าง จึงหมายถึงการควบคุม การจัดระเบียบ หรือการคิดเกี่ยวกับขั้นตอน กระบวนการ ฯลฯ

การระดมพลังสมอง (Brainstorming)

การระดมสมองเป็นเทคนิคสร้างสรรค์ความคิด ให้โอกาสกับทุกๆ คน คนในการระดมความคิด ความคิดได้รับการยอมรับดดยไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ เป็นวิธีที่มีประโยชน์ในการที่จะทราบแนวคิดของทั้งกลุ่มในระยะเวลาอันจำกัด วิธีการระดมสมองจะพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ทักษะการตัดสินใจ (Decision Making) มีการพัฒนาปรับเปลี่ยนทัศนคติของตนเองกับผู้ที่เกี่ยวข้องและฝึกการติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งพัฒนาให้บุคคลมีการยอมรับความสำคัญซึ่งกันและกัน

เทคนิค (Scamper)

เป็นเทคนิคที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดไม่ออก หือชอบยึดติดกับแนวคิดเก่าๆ ให้มีวิธีการคิดที่จะช่วยให้เกิดความคิดหลากหลาย กล้าที่จะปรับปรุงการคิดเพื่อให้ได้สิ่งที่แปลกใหม่ โดยอักษรแต่ละตัวมีความหมาย ดังนี้

- S = Substitute จะใช้อะไรแทนได้บ้าง หรือจะอะไรมาแทน
- C = Combine สามารถนำมารวมกัน หรือผสมกันได้หรือไม่
- A = Adapt สามารถนำมาดัดแปลง ปรับปรุงได้หรือไม่
- M = Magnify สามารถนำมาขยาย หรือเพิ่มเติมได้หรือไม่
- M = Minify สามารถนำมาขยาย หรือเพิ่มเติมได้หรือไม่
- M = Modify สามารถนำมาเปลี่ยนแปลงได้หรือไม่
- P = Put to other uses สามารถนำมาใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้หรือไม่
- E = Eliminate สามารถนำมาตัดออกไปได้หรือไม่
- R = Rearrange สามารถนำมาจัดการใหม่ได้หรือไม่
- R = Reverse สามารถนำมาใช้แบบตรงข้ามกับแบบเดิมได้หรือไม่

การสร้างภาพในความคิด (Visualization)

เป็นการมองสิ่งต่างๆ เป็นภาพ หรือคิดเป็นภาพแทนที่จะคิดเป็นตัวอักษร ซึ่งจะช่วยให้เกิดเป็นความจำอย่างรวดเร็วและระยะยาว ซึ่งสามารถทำได้โดยการให้ผู้เรียนค้นหาคำต่างๆ (Key Word) จากเนื้อหาเรื่องที่อ่านและแปลคำสำคัญนั้นออกมาเป็นภาพ ในความคิดดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพในการอ่านเพื่อความเข้าใจมากขึ้น และมีความคงทนในการจำสูงขึ้น

ผังแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagrams)

พัฒนาโดย ดร.อิชิคาวา แห่งมหาวิทยาลัยโตเกียว ผังแสดงเหตุผล คือผังที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางคุณภาพกับปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ผังแสดงเหตุและผลสามารถใช้แสดงเอสรูปรวมเอาสาเหตุ หรือปัจจัยจำนวนมากมายที่มีต่อคุณลักษณะด้านคุณภาพแล้วแสดงไว้ใน

แผนภาพหรือผังเพียวงแผนเดียวอย่างเป็นระบบ ช่วยให้การวิเคราะห์ สรุปสาเหตุของปัญหาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5W กับ 1H

เทคนิคนี้เป็นประโยชน์ในการหาข้อมูล และสามารถสร้างมุมมองใหม่ๆ ในการคิดอักษรแต่ละตัว สามารถสื่อได้ดังนี้

1. What อะไร หมายถึงเรื่องที่กำลังศึกษาเกี่ยวกับอะไร
2. Who ใคร หมายถึงมีใครเข้าไปเกี่ยวข้องเรื่องดังกล่าวบ้าง
3. Where ที่ไหน หมายถึงเรื่องสำคัญๆ หรือบุคคลสำคัญๆ มีความสัมพันธ์กับสถานที่อย่างไร
4. When เมื่อไร หมายถึงเงื่อนไขและรายละเอียดเกี่ยวกับเวลาของเรื่องนั้น
5. Why ทำไม หมายถึงเหตุผลหรือตรรกะในการเกิดเหตุการณ์นั้นอาจสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับบุคคลหรือสถานที่ก็ได้
6. How อย่างไร หมายถึงปฏิบัติการหรือกิจกรรมสำคัญที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์นั้นๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นผลมาจาก W ทั้ง 5 นั้นเอง

เทคนิคบีบและยืด (Squeeze and Stretch)

เทคนิคนี้คือการบีบปัญหาให้เล็กลงด้วยการตอบคำถาม ทำไม แล้วตั้งคำถามต่อจากคำตอบว่า ทำไม ไปเรื่อยๆ เหมือนระบบ 5 ทำไม แบบญี่ปุ่น ดังตัวอย่าง

1. ทำไมที่ 1 ทำไมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจึงต่ำเพราะนักเรียนอ่อน
2. ทำไมที่ 2 ทำไมผู้เรียนถึงอ่อน เพราะผู้เรียนไม่ตั้งใจเรียน
3. ทำไมที่ 3 ทำไมผู้เรียนไม่ตั้งใจเรียน เพราะผู้เรียนเรียนไม่รู้เรื่อง
4. ทำไมที่ 4 ทำไมผู้เรียนถึงเรียนไม่รู้เรื่อง เพราะ
5. ทำไมที่ 5 ทำไม ฯลฯ

เทคนิคบัวบาน (Lotus Technical)

เป็นเครื่องมือของ Matsmara Yosuo ซึ่งเขียนตารางหมากรุกขนาด 3 x 3 รวม 9 ตารางดังนี้

ตารางดังกล่าวเปรียบเสมือนดอกบัวบาน ซึ่งมีหลักการเรียนรู้ กล่าวคือ ให้เขียนปัญหาที่ต้องการจะแก้ลงช่องกึ่งกลางของตาราง จากนั้นช่วยกันหาแนวคิดหรือความคิดริเริ่มอื่นๆ เขียนลงในช่องที่อยู่ล้อมรอบตารางตรงกลาง ซึ่งมีทั้งหมด 8 ด้าน (คือกลีบทั้ง 8 ของปัญหา) หรือ 8 ทิศที่เป็นรังสีของปัญหาตั้งต้นนั่นเอง

เครื่องมือ (NHK)

เครื่องมือนี้มาจากสถานีโทรทัศน์ NHK ที่ใช้อบรมผู้บริหาร ซึ่งในการหาแนวคิดต่างๆ มีขั้นตอนดังนี้

1. แต่ละคนเขียนแนวคิด 5 แนวคิดในบัตร 5 ใบ ใบละแนวคิด
2. จัดกลุ่มละ 5 คน ให้อธิบายแนวคิดที่ละคน ให้คนในกลุ่มฟัง ใครฟังแล้วได้แนวคิดใหม่ รับเขียนลงบัตร

คิด คู่ แลกเปลี่ยน (Think, Pair, Share)

กลยุทธ์นี้เป็นเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างเสรี ทำให้ผู้เรียนได้กลยุทธ์นี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างเสรี ทำให้ผู้เรียนได้ของผู้สอน และเวลาผู้เรียนคิดประมาณ 2-5 นาที แล้วให้ผู้เรียนจับคู่กับเพื่อนในห้อง เพื่อให้อธิบายความคิดที่เกี่ยวกับคำตอบของคำถามนั้น โดยอาจจะให้เวลาช่วงระยะหนึ่งเช่น 5 นาที หลังจากนั้นให้กลุ่มเสนอในกลุ่มใหญ่ ผู้สอนอาจจะใช้สัญญาณ เช่น ประมมือ 1 ครั้ง หมายถึงเวลาสำหรับคิด ประมมือ 2 ครั้ง หมายถึงได้เวลาอภิปราย ฯลฯ วิธีการนี้

เทคนิค (Venn Diagrams)

กลยุทธ์นี้มีประโยชน์ในการเปรียบเทียบให้เห็นความเหมือน และความแตกต่างของแนวความคิด การใช้กลยุทธ์นี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดหลักเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งๆ มากขึ้น

การสนทนาออบวง (Carousel)

จัดเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และรวดเร็วในการที่จะรวบรวมความคิดและการมีส่วนร่วมในการอภิปรายของผู้เรียนกลุ่มใหญ่ อุปกรณ์ที่ใช้คือ กระดาษแผ่นใหญ่จำนวนเท่ากับหัวข้อเรื่องที่ต้องการให้อภิปราย และปากกาเมจิกสี ในจำนวนสีเท่ากัน โดยผู้เรียนสร้างคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่จะอภิปราย เขียนด้านบนของกระดาษ จากนั้นแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเท่าจำนวนกระดาษชาร์ดและปากกาเมจิกที่ใช้ แต่ละกลุ่มศึกษาคำถามและเขียนตอบด้วยปากกาเมจิกสีของกลุ่มตัวเองลงในกระดาษคำตอบที่กำหนด เมื่อหมดเวลาให้เลื่อนไปยังคำถามจุดอื่น ทำเช่นนี้จนกว่าจะหมดหัวข้อคำถามทั้งหมดที่ให้อภิปราย

เทคนิค SQ3R)

อักษรแต่ละตัวของเทคนิคการเรียนรู้วิธีนี้ มีความหมายดังนี้

1. S= Survey วิจัย ในที่นี้หมายถึงการอ่านหัวเรื่องแบบผ่านๆ เพื่อสำรวจประเด็นใหญ่ๆ รวมทั้งอ่านบทสรุปในตอนท้ายของย่อหน้า ซึ่งไม่ควรใช้เวลามากนัก และควรให้ได้ความคิดหลักๆ ประมาณ 3-6 ประเด็น การทำความเข้าใจด้วยการสำรวจนี้จะช่วยให้สามารถลำดับความคิด เมื่อเริ่มอ่านอย่างจริงจัง
2. Q= Question คำถาม ในที่นี้หมายถึงการแปลงหัวข้อแรกให้เป็นคำถาม ซึ่งจะช่วยให้เราความอยากรู้อยากเห็น อันจะช่วยเพิ่มความเข้าใจได้ดีขึ้น
3. R= Read อ่าน ในที่นี้หมายถึงการอ่านเพื่อตอบคำถามเพื่ออยากรู้
4. R= Recite ท่องหรือเล่า ในที่นี้หมายถึงการพูดออกเสียงเพื่อตอบคำถามของตัวเอง ใช้ภาษาที่เป็นของตัวเองพร้อมทั้งยกตัวอย่าง วิธีที่ดีที่สุดสำหรับการอธิบายออกเสียงจากความจำของตนเอง คือการจดประโยคเงื่อนไขสำคัญๆ เป็นประเด็นไว้ในกระดาษ ทำให้ง่ายต่อการเล่าอธิบาย
5. R= Review ทบทวน ในที่นี้หมายถึงการพิจารณาทบทวนสิ่งที่โน้ตย่อไว้ในประเด็นต่างๆ โดยพยายามฟื้นความจำในประเด็นหลักๆ ให้ได้ และทบทวนประเด็นรองๆ ที่บันทึกเรียงเป็นลำดับไว้แล้ว

เทคนิคเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยการใช้นำเปรียบเทียบ (Semantics)

จัดเป็นเทคนิคในการเรียนรู้ โดยอาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย ซึ่งมีรูปแบบการเปรียบเทียบได้ 3 รูปแบบดังนี้

1. การเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น (Personal Analogy) รูปแบบนี้ผู้เรียนต้องทำตนเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ ซึ่งอาจเป็นคน สัตว์ พืช สิ่งของ เช่น เปรียบตนเองเป็นพนักงานขาย เป็นลิง ฯลฯ
2. การเปรียบเทียบทางตรง (Direct Analogy) เป็นการเปรียบเทียบทางตรงระหว่างสิ่งของ 2 สิ่งหรือมากกว่า สิ่งที่น่าสนใจเปรียบเทียบอาจเป็นคน สัตว์ พืช สิ่งของ ของที่นำมาเปรียบเทียบไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการ จุดประสงค์เพื่อให้มองเห็นปัญหาในอีกแนวทางหนึ่ง หรือเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ ซึ่งอาจนำมาแก้ปัญหาที่ต้องการได้ เช่น เปรียบเทียบการทำงานของกับการทำงานของคน
3. การเปรียบเทียบโดยใช้คำคู่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน (Compressed Conflict) เป็นการนำคำเปรียบเทียบ 2 คำที่มีความหมายขัดแย้งกัน หรือตรงข้ามมาอธิบายลักษณะของคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการ เช่น ศัตรูอันมิตร สัตว์อันตรายที่ช่วยชีวิต ฉลาดในเรื่องโง่งต่างๆ สวยโทรมๆ ฯลฯ

เทคนิคกระบวนการคิดไตร่ตรอง (PLUQ)

จัดเป็นเทคนิคที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดและสังเคราะห์ข้อมูลในการกำหนดขอบเขตของแนวคิดหลัก สามารถสร้างความสัมพันธ์ของความคิด และคิดค้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดหลักๆ ทั้งนี้อักษรแต่ละตัวมีความหมายดังนี้

P = point อะไรคือจุดสำคัญ หรือความคิด แนวคิดหลักที่สำคัญของบทเรียน เรื่องราว ประสบการณ์ที่สำคัญๆ คืออะไร

L = Link ความคิดหลักดังกล่าวข้างต้น สามารถสัมพันธ์เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียนได้หรือไม่ อย่างไร

U = Use ความคิดหลักดังกล่าวมีประโยชน์หรือไม่ จะใช้ได้เมื่อไร จะสื่อสารแนวคิดให้บุคคลอื่นรู้ จะใช้ภาษา อุปกรณ์อะไร

Q = Question มีคำถามอะไรบ้างเกี่ยวกับแนวคิด ประสบการณ์ในบทเรียน

การหาเหตุผลมาสนับสนุน (Reason Supporting)

เทคนิคนี้เป็นการให้ผู้เรียนวินิจฉัยเรื่องราวโดยใช้เหตุผลจากข้อมูลทั้งหมดที่หาได้เป็นการจัดการใช้ความรู้สึกหรือความคิดเห็นส่วนตัวในการวินิจฉัย แต่สอนให้ใช้ข้อมูลหลักฐานเป็นการจัดการใช้ความรู้สึกหรือความคิดเห็นส่วนตัวในการวินิจฉัย แต่สอนให้ใช้ข้อมูลหลักฐาน

เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis)

พัฒนาโดยไวท์ริง และออสบอร์น วิธีการคือ การจัดแบ่งปัญหาใหญ่ออกเป็นส่วนประกอบย่อยๆ แล้วโยงความสัมพันธ์ส่วนย่อยเข้าด้วยกันเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งช่วยให้เห็นวิถีทางที่ไม่เคยคิดมาก่อน

เทคนิคการแก้ปัญหาโดยใช้สมุดบันทึก (Problem Solution by Record Book)

วิธีนี้พัฒนาโดยเฮ เฟล จัดเป็นวิธีรวบรวมปัญหาและหนทางแก้ปัญหา โดยใช้สมุดบันทึก ผู้เรียนจะได้รับสมุดบันทึก 1 เล่ม ซึ่งเป็นปัญหาและตัวอย่างและวิธีการแก้ปัญหา จากนั้นผู้เรียนต้องใช้เวลา ซึ่งอาจเป็น 1 วัน หรือ 1 อาทิตย์ คิดหาวิธีแก้ปัญหาแบบอื่นๆ ที่ตนเองอาจคิดได้ภายในเวลาที่กำหนด คิดได้เมื่อใดก็ให้จดไว้ทันที ผู้เรียนจึงต้องเก็บสมุดบันทึกไว้กับตัวตลอดเวลา เมื่อครบกำหนดก็ส่งสมุดบันทึกให้ผู้สอน ซึ่งผู้สอนจะพิจารณาวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด แสดงถึงความคิดริเริ่มมากที่สุด หยิบมาเป็นประเด็นในการนำเสนอ ร่วมอภิปรายกัน

เทคนิคให้คิดประดิษฐ์ (Inventive Thinking)

พัฒนาโดยเดวิด เพอร์กินส์ ซึ่งแนวคิดของวิธีนี้คือการคิดในแบบที่นำไปสู่ผลงานที่สร้างสรรค์บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า เกณฑ์การวัดความคิดสร้างสรรค์ที่แน่นอนที่สุดคือ การพิจารณา

ผลงานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้นมา การฝึกให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ควรเน้นเรื่องกระบวนการคิดเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องให้ผู้เรียนสามารถออกแบบหรือประดิษฐ์ผลงานได้ด้วย เพราะช่วยให้เกิดการทบทวนองค์ความรู้ เกิดการประยุกต์นำไปใช้ ช่วยให้เกิดการคิดที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความจริงอีกด้วย

ความคิดแนวข้าง (Lateral Thinking)

พัฒนาโดยเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งโดยปกติทั่วไปคนเรามักคิดแก้ปัญหาในแนวตรงคือ คิดให้กว้าง และแนวดิ่ง คือคิดให้ลึกซึ้ง จนละเลยการคิดแนวข้าง ซึ่งการคิดแนวข้างช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์ทางความคิดได้หลากหลายไม่แพ้กัน การคิดแบบนี้สามารถกระโดดข้ามขั้นไปได้ ไม่จำเป็นต้องก้าวไปตามเส้นทางที่ชอบด้วยเหตุผล ไม่จำเป็นต้องถูกต้องทุกขั้นตอนยอมรับสิ่งที่เป็นไปได้ในทุกหนทาง

การใช้เทคนิค (STUBS) ในการแก้ปัญหา

อักษรแต่ละตัวของเทคนิคนี้ มีดังนี้

S = Sketch การมองเห็นภาพงานที่ได้รับมอบหมาย อาจต้องพิจารณาเกิดให้ออกมาเป็นภาพแนวเส้นตรง กราฟ ตาราง เพื่อแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ

T = Talk การพูดคุยหรือเกี่ยวกับปัญหา สิ่งแรกที่ต้องทำคืออะไร เพราะอะไร

U = Underline การทำความเข้าใจสิ่งที่สำคัญของปัญหา เพื่อไม่ให้หลงลืมเงื่อนไขสำคัญ

B = Break Up การแตกย่อยปัญหา ถ้ามีขั้นตอนมากมาย หรือปัญหาซับซ้อนหลายส่วนอาจต้องแก้แต่ละส่วน หรือบางครั้งต้องแก้ส่วนสุดท้ายก่อน

S = Simplifying การทำปัญหาให้ง่ายลง ให้แก้ปัญหาส่วนที่ง่ายก่อน เพื่อให้มีความชัดเจนในกระบวนการที่ใช้

การคิดยืดหยุ่น (Flexibility Thinking)

เทคนิคนี้ใช้วิธีการเปรียบเทียบหลายรูปแบบ การจัดกลุ่มประเภท และการจัดลำดับความคิดที่กำลังศึกษาอยู่

ตัวอย่าง แมวกับสุนัข

- ความแตกต่าง (Differences) แนวเห่าไม่ได้ สุนัขปิ่นตันไม้ไม้ได้
- ความคล้ายคลึง (Similarities) ทั้งคู่เป็นสัตว์ มีสี่ขา เป็นสัตว์เลี้ยง กินเนื้อสัตว์เป็นอาหารประเภท (Categories) สัตว์สี่ขา สัตว์เลี้ยง กินเนื้อสัตว์ เป็นสิ่งมีชีวิต ขนาดเล็ก
- จัดลำดับ (Order) แมว-สุนัข (จัดลำดับความสามารถในการปีนต้นไม้) หรือสุนัข-แมว (จัดลำดับความสามารถทางสติปัญญา) ฯลฯ

การขยายคุณลักษณะ (Modify Characteristics)

จัดเป็นเทคนิคในการนำคุณลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยการถามตนเองด้วยคำถามต่อไปนี้

- คุณลักษณะที่เห็นได้ชัดเด่นของสิ่งนั้น คืออะไร
- มีสิ่งอื่นที่มีคุณลักษณะเหมือนสิ่งนั้นหรือไม่
- สามารถขยายคุณลักษณะ (เช่น เรื่องขนาด สี การใช้ วัสดุ รูปร่าง) เพื่อการใช้ใหม่ได้หรือไม่

การต่อยอดความคิด (Linking Thinking)

เป็นเทคนิคพื้นฐานในการสร้างความคิด โดยอาศัยความคิดหนึ่งเป็นฐานในการพัฒนาความคิดอื่น ทั้งนี้การต่อยอดความคิดมี 2 รูปแบบคือ

1. แบบไม่มีโครงสร้าง เป็นการระดมความคิดโดยใช้ความคิดหนึ่งกระตุ้นให้เกิดความคิดอื่นๆ ต่อไปอย่างเสรี โดยไม่คำนึงว่าความคิดนั้นจะถูกต้องหรือไม่
2. แบบโครงสร้าง วิธีการนี้ต้องพยายามทำหรือใช้ความคิดต่างๆ ให้มีความสัมพันธ์กับปัญหา นำไปสู่การแก้ปัญหา โดยมีการพิจารณาให้อยู่บนพื้นฐานความเหมาะสมและความเป็นไปได้

วงจร (PDCA)

พัฒนาโดย ดร.วอลท์เตอร์ ชิวฮาร์ต และนำมาเผยแพร่โดย ดร.เอ็ดวาร์ด เดมมิง วงจรนี้จัดเป็นวงจรควบคุมคุณภาพ ซึ่งนอกเหนือจากใช้ในการทำงานแล้ว ยังสามารถใช้ในการเรียนรู้ได้เช่นกัน โดยมีภารกิจหลัก 4 ขั้นตอนดังนี้

1. การวางแผน (Plan)
2. การปฏิบัติตามแผน (Do)
3. การตรวจสอบผลการปฏิบัติ (Check)
4. การแก้ไขปัญหา (Act)

รูปแบบการแก้ปัญหา (Problem Solving Model)

เป็นการเรียนรู้ถึงวิธีการแก้ปัญหามนหลักการความเชื่อที่ว่า การแก้ปัญหเป็นกระบวนการในการเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ซึ่งรูปแบบการแก้ปัญห

การพัฒนาความจำ (Memory Development)

ความจำหรือความสามารถในการระลึกถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความจำถือเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้เทคนิคในการสร้างความจำ มีดังนี้

1. หลักการ การใช้หลักการจะทำให้ง่ายในการระลึกถึง เช่น Un เดิมหน้าหน้าคำใดก็ตาม ในภาษาอังกฤษจะมีความหมายว่า ไม่ ในขณะที่ Re จะมีความหมายว่า อีกครั้ง
2. จังหวะ การใช้ปัญหาด้านดนตรี ใช้ดนตรีช่วยในการจำ เช่น ใช้เพลงช่วยในการจำวันในภาษาอังกฤษ
3. คำย่อ การจำอักษร เช่น SWOT คือการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมธุรกิจ 4 ด้าน ได้แก่
 Strength = จุดแข็ง
 Weakness = จุดอ่อน
 Opportunity = โอกาส
 Threat = อุปสรรค
4. ตัวเลข การแปลงจำนวนให้เป็นรหัส การจำตัวเลขที่เรียงต่อกัน เช่น 5 ส 5 ย ฯลฯ
5. การเปรียบเทียบ เปรียบเทียบระหว่างของ 2 สิ่งหรือมากกว่า เช่น ผลลัพธ์ มีวัฏจักรชีวิตคล้ายกันกับมนุษย์ที่มีการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ส่วนผลลัพธ์ที่มีวัฏจักร 4 ระยะเช่นกันคือ ระยะแนะนำ ระยะเติบโต ระยะลดลง และระยะอิ่มตัว ฯลฯ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบงานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการสอนแบบเกม ตลอดจนรูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยเน้นเป็นงานวิจัย ซึ่งมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

ประทีป ปะสัน (2549: 13) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมจำลองชีวิตคน (The Sims) ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์ (EQ) ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสวนดุสิต ผลการวิจัยพบว่า ระดับเชาวน์อารมณ์ในการเล่นเกมนักศึกษากลุ่มที่เล่นเกมและกลุ่มที่ไม่เล่นเกม ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับเชาวน์อารมณ์ก่อนและหลังการเล่นเกมนักศึกษากลุ่มที่ไม่เล่นเกม ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับเชาวน์อารมณ์หลังการเล่นเกมนักศึกษากลุ่มที่เล่นเกมสูงกว่าก่อนเล่นเกม และมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกเหนือจากนี้ผลการศึกษายังพบว่าในด้านเชาวน์อารมณ์โดยรวม ด้านการรู้จักอารมณ์ของตนเอง ด้านการตระหนักถึงภาวะอารมณ์ของผู้อื่น ด้านการควบคุมอารมณ์ของคน ด้านการมีแรงจูงใจที่ดี และด้านทักษะทางสังคม ระดับเชาวน์อารมณ์หลังการเล่นเกมนักศึกษากลุ่มที่เล่นเกมสูงกว่ากลุ่มที่ไม่เล่นเกม และมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านเชาวน์อารมณ์โดยรวม ด้านความเอื้ออาทร พบว่า เกมจำลองชีวิตคน (The Sims) สามารถอธิบายความเปลี่ยนแปลงของระดับเชาวน์อารมณ์ด้านความเอื้ออาทรได้ 8.0 เปอร์เซนต์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

น้ำค้าง แสงสว่าง (2551: 14) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้ที่มีต่อความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล ผลการวิจัยพบว่าความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล ภายหลังใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้สูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกเหนือจากนั้นยังพบว่าความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาลของกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อิทธิศักดิ์ อินทรประสิทธิ์ (2550: 15) ได้วิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการร่วมมือโดยใช้โครงสร้างรางวัลในการเล่นเกมนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่านักศึกษาปีที่ 4 ในทุกเงื่อนไขในการเล่นเกมน่าสนใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนในเงื่อนไขในการเล่นเกมน่าสนใจแบบตาต่อตา ฟันต่อฟัน นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการร่วมมือมากกว่าเงื่อนไขในการเล่นเกมน่าสนใจแบบแข่งขันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ในเงื่อนไขในการเล่นเกมน่าสนใจแบบตาต่อตา ฟันต่อฟัน กับเงื่อนไขในการเล่นเกมน่าสนใจแบบร่วมมือกัน นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการร่วมมือไม่แตกต่างกัน ส่วนนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่เล่นเกมในเงื่อนไขในการเล่นเกมน่าสนใจทั้ง 3 แบบ มีพฤติกรรมการร่วมมือไม่แตกต่างกัน

อัปสร อีซอ (2549: 2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียนการสอน สายวิชาการตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิศาสตร์ภาคใต้) ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียนการสอน สายวิชาการตลาดซึ่งจำแนกตามลักษณะเนื้อหาวิชา ปรากฏผลดังนี้ กลุ่มเนื้อหาความหมาย ได้แก่ เกมจิกซอร์ เกมกระดาน และเกมลายแทงชุมชนทรัพย์ กลุ่มเนื้อหาเรียงลำดับ ได้แก่ เกมหาพวก เกมกระจกสะท้อน และเกมรหัสลับ กลุ่มเนื้อหาการจัดกลุ่มแบ่งประเภท ได้แก่ เกมประกวด Mind Mapping เกมอัจฉริยะ และเกมแยกสี กลุ่มเนื้อหาตารางและกราฟ ได้แก่ เกมครอบครัวยุคใหม่ เกมถูกหรือผิด และเกมความน่าจะเป็น ส่วนกลุ่มเนื้อหาการคำนวณ ได้แก่ เกมหาที่นั่ง เกมวัดดวง และเกมปริศนาตัวเลข

2. ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาภายหลังการเรียนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมสูงกว่าแบบไม่ใช้เกมประกอบการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมสูงกว่าแบบไม่ใช้เกมประกอบการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. ความคิดเห็นของคณาจารย์ต่อการสอนวิชาการตลาด โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง

งานวิจัยในต่างประเทศ

มาร์ติน ชูบิค ศึกษาวิจัยเรื่อง เกมพื้นบ้านสำหรับการสอนและการวิจัย ผลการวิจัยพบว่า เกมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ อีกทั้งชี้ให้เห็นถึงปัญหาและสามารถจูงใจให้เกิดพฤติกรรมความร่วมมือหรือการแข่งขันได้ สำหรับ Game Ia Game Ib และ Game 6 ที่พัฒนา สามารถจูงใจให้ผู้เล่นเกิดความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน จึงควรเลือก นำมาใช้ให้เหมาะสม นอกจากนี้เกมดังกล่าวยังสามารถเลือกได้ว่าจะเล่นแบบเดี่ยวหรือทีม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว เมื่อสังเคราะห์เกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรง พบว่ามี 3 ประเภทคือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมรูปแบบคอมพิวเตอร์อักษรไขว้ ฯลฯ
2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้ชนะและผู้แพ้ เช่น เกมรูปแบบ STAD TAITGT LT GI เกมแบบ ตาต่อตา ฟันต่อฟัน ฯลฯ
3. เกมจำลองสถานการณ์ เช่น เกมจำลองชีวิตคน ฯลฯ



บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการทำการศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยรูปแบบเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคิดเห็นความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุการออกแบบงานทัศนศิลป์ ในการใช้รูปแบบการสอนแบบเกมโดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษาทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินวิจัยโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย
2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน ซึ่งอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาปี พ.ศ. 2557

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน จำนวน 50 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 25 คน และกลุ่มทดลอง 25 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการสอน 2 แบบคือ
 - 1.1 รูปแบบการสอนแบบเกม
 - 1.2 รูปแบบการสอนปกติ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)
 - 2.2 ความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ในการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทักษะธาตุและงานออกแบบงานทัศนศิลป์ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2557 มีแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน เวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน 8 ชั่วโมง (1 คาบ/2 ชั่วโมง) โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เนื้อหาทัศนธาตุและงานออกแบบงานทัศนศิลป์ ขั้นตอนหลักการในการวาดภาพลดทอนเส้นต่างๆ และงานออกแบบทัศนศิลป์
2. ศึกษาทฤษฎีเอกสารประกอบการสอนที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 รูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในรูปแบบเกม
3. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบที่ศึกษาตามหลักสูตร เนื้อหา สาระ หลักการ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้นั้นมีจำนวน 4 แผนได้แก่
 - 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการวาดภาพลดทอนเส้นต่างๆ
 - 3.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องสร้างสรรค์ผลงานจากรูปร่างรูปทรง
 - 3.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องสีเส้นแสนสวย
 - 3.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องการออกแบบงานทัศนศิลป์
4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ จากการออกแบบตามหลักสูตร เนื้อหา สาระเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบ พิจารณาความเหมาะสม และประเมินคุณภาพก่อนนำไปใช้
5. ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบการสอนเกม

การนำรูปแบบการสอนแบบเกม เข้ามาประกอบในการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับบทเรียนนั้นทำให้ผู้เรียน ได้รู้สึกตื่นเต้นและสนใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น บรรยากาศในชั้นเรียนในรูปแบบใหม่นั้นจึงต้องจัดเอากิจกรรมที่สอดคล้องกับบทเรียน ดังนั้นจึงมีขั้นตอนการพัฒนาและการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสารประกอบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนแบบเกม
2. รูปแบบการสอนแบบเกม นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบผ่านการตรวจสอบและพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ออกแบบเกมการสอนและคัดเลือกให้มีลักษณะสอดคล้องกับเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เส้นลายสีลามือ
- 2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาสร้างรูปร่างกันเถอะ
- 2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาทายโทนสีกันเถอะ
- 2.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 แข่งขันต่อภาพ

3. นำเกมประกอบการสอนที่ได้จากการออกแบบ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสม และประเมินคุณภาพของรูปแบบการสอนแบบเกม โดยใช้การประเมินค่าแบบ 5 ระดับ (Rating Scale)

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้านเนื้อหา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา โดยใช้ค่า IOC (Index item of – Objective Congruence)

5. ปรับปรุงแก้ไขตามส่วนที่ผู้เชี่ยวชาญ ได้แนะนำให้เหมาะสม เพื่อรูปแบบการสอนแบบเกมจะได้สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

6. นำเกมประกอบการสอนที่ได้นำไปทดลองใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มเป้าหมาย

แบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน

ได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาดังนี้

1. ออกแบบทดสอบหลังเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทักษะดูและงานออกแบบงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบอัตนัย ดังนี้

- 1.1 เรื่องการวาดภาพลดลายเส้นต่างๆ จำนวน 5 ข้อ
- 1.2 เรื่องสร้างสรรค์ผลงานจากรูปร่างรูปทรง จำนวน 5 ข้อ
- 1.3 เรื่องสีเส้นแสนสวย จำนวน 5 ข้อ
- 1.4 เรื่องการออกแบบงานทัศนศิลป์ จำนวน 5 ข้อ

2. นำแบบทดสอบหลังเรียนที่ออกแบบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบ พิจารณาความเหมาะสมในเรื่องของเนื้อหา การใช้ภาษา ความยากง่าย แบบทดสอบ ฯลฯ

3. นำแบบทดสอบหลังเรียนที่ออกแบบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ จากนั้นนำแบบทดสอบหลังเรียนไปทดลองกับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย ตรวจสอบให้คะแนน โดยให้คะแนนข้อละ 1 คะแนน กรณีตอบถูก และให้ 0 คะแนน กรณีตอบผิด, ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 แห่งในข้อเดียวกัน

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนรูปแบบเกม

จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทศนาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา มีการดำเนินการสร้างและพัฒนา ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา หนังสือที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามและกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ตามแนวทางพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

2. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนรูปแบบเกมวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 5 ข้อ กำหนดความพึงพอใจแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนรูปแบบเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ 4 ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบและพิจารณาความสอดคล้องเหมาะสม และให้คะแนน ดังต่อไปนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้น สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้น สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์

- 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้น ไม่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์

ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index item of – Objective Congruence) ที่คำนวณได้มากกว่า .05 ข้อคำถามนั้นจะถูกเลือกนำมาใช้ และถ้าค่าดัชนีต่ำกว่า .05 ข้อคำถามนั้นจะถูกตัดไป หรือนำไปปรับปรุงแก้ไขใหม่ ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง .06-1.00 ซึ่งจัดว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ทุกข้อ ให้มีความเหมาะสมกับมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. จากการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนรูปแบบเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ 4 นั้นเกิดความสมบูรณ์แล้ว จึงนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ และเกมประกอบการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทศนาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม นำไปใช้กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยมีทั้งหมด 4 แผน รวมเวลาทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง (2 ชั่วโมง/1

คาบเรียน) กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 50 คน โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน โดยมีขั้นตอนการทดลองรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. ประเมินเทคนิคก่อนเรียนให้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อชี้แจงคำอธิบายรายวิชา เนื้อหาวิชา ตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม จำนวนทั้งหมด 4 แผน ดังนี้

- 2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เส้นสายสีสามมือ
- 2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาสร้างรูปร่างกันเถอะ
- 2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาทายโทนสีกันเถอะ
- 2.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 แข่งขันต่อภาพ

3. ทำการรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียน การสอนรูปแบบเกม วิชาศิลปะ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน โรงเรียน ขอนแก่นวิทยายน

4. ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน จากการจัดกิจกรรมการ เรียนการสอนวิชาศิลปะ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 50 คน โรงเรียน ขอนแก่นวิทยายน

5. นำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมที่ได้ไปทำการวิเคราะห์ทางสถิติพื้นฐานทั่วไป

5. การคิดวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่ม ทดลอง โดยนำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. เปรียบเทียบการวิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่ม ทดลอง โดยใช้ t-test for Independent samples (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 104)

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 หาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) โดยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 73)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่ม

n แทน จำนวนของคะแนนในกลุ่ม

3.2 หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร
(ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 79)

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

เมื่อ $S.D.$ แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X แทน ค่าคะแนน
 n แทน จำนวนคะแนนในแต่ละกลุ่ม
 $\sum X$ แทน ผลรวม

3.3 หาค่าความพึงพอใจ t-test for independent samples ในกรณีที่ assume ว่า $\sigma^2_1 = \sigma^2_2$

ใช้สูตร
$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{S_p^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ $\bar{X}_1, \bar{X}_2$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1, 2
 S_p^2 แทน ความแปรปรวนร่วม (Pooled variance)

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

n_1, n_2 แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1, 2
 df แทน ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom)

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม และกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม ซึ่งมีสมมติฐานงานวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ โดยมีนัยสำคัญที่ .01

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองและการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

n	แทน จำนวนนักเรียน
S.D.	แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน
t	แทน ค่าสถิติที่ใช้แจกแจงแบบ t

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การวัดผลจากแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม และกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ

ตาราง 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบเกมและกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	ผลการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์				
	n	$\bar{X}$	S.D.	t - test	p
กลุ่มทดลอง	25	18.12	0.38	8.889*	2.462
กลุ่มควบคุม	25	11.52	1.23		

*p > .01

จากตาราง 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t ของผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ระหว่างกลุ่มทดลอง (n=25) และกลุ่มควบคุม (n=25) กลุ่มทดลองโดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 18.12$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 0.38) และ กลุ่มควบคุมโดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 11.52$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D. = 1.23)

จากตารางจะเห็นว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทักษะชุดและการออกแบบงานทัศนศิลป์ ทั้งหมด 4 แบบทดสอบ ปรากฏว่าคือ กลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ โดยมีค่า t-test เท่ากับ 8.889* และสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

2. การประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทักษะชุดและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

ตาราง 2 แสดงผลแบบประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม

รายการประเมิน	$\bar{X}$	แปลผล
ด้านเนื้อหา		
1. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน..	4.72	มากที่สุด
2. ภาษา รูปแบบ ตรงกับความสนใจของนักเรียน	4.80	มากที่สุด
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.92	มากที่สุด
ผลรวมระดับความพึงพอใจ	4.81	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน		
1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.68	มากที่สุด
2. ปฏิบัติกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่สะดวกและเข้าใจง่าย	4.80	มากที่สุด
3. การสอนโดยใช้รูปแบบเกมน่าสนใจ มีความหลากหลาย	4.88	มากที่สุด
4. การปฏิบัติกิจกรรม ช่วยให้เข้าใจบทเรียนดีขึ้นสื่อการเรียนการสอน	4.56	มากที่สุด
ช่วยให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น	4.92	มากที่สุด
ผลรวมระดับความพึงพอใจ		มากที่สุด
ด้านผู้เรียน		
5. รู้สึกสนุกสนานในการเรียน	4.92	มากที่สุด
6. ทำให้กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจมากขึ้น	4.76	มากที่สุด
7. การสอนโดยใช้รูปแบบเกมช่วยให้เข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.88	มากที่สุด
8. สามารถค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเอง	4.84	มากที่สุด
ผลรวมระดับความพึงพอใจ		มากที่สุด
ด้านคุณภาพของการสอนรูปแบบเกม		
9. เกมมีความน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.92	มากที่สุด
10. สอดคล้อง ครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	4.96	มากที่สุด
11. สามารถสื่อถึงเนื้อหาที่เรียนได้	4.80	มากที่สุด
12. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดผล	4.92	มากที่สุด
ผลรวมระดับความพึงพอใจ		มากที่สุด
ผลรวมระดับความพึงพอใจทุกด้าน		มากที่สุด

จากตาราง 2 การประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนเกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบ

งานทัศนศิลป์ สรุปได้ดังต่อไปนี้ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และด้านคุณภาพของมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ดังนั้น ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการทดลองเพื่อหาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการสอนรูปแบบเกม

สังเขปการวิจัย

ความมุ่งหมายในการทำวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกม วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม และกลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ อยากที่จะเรียนรู้ มีความสนุกสนานในการเรียน เหมาะสมสำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อันเป็นพื้นฐานสำคัญให้เป็นแนวทางในการเรียนรู้และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาได้เลือกใช้รูปแบบการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการและความสนใจของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้ดียิ่งขึ้นไปอย่างเหมาะสมต่อไป

สมมติฐานงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีสมมติฐานทางการวิจัย คือ “นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมมีผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนปกติ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01”

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนขอนแก่นวิทยุศึกษา ซึ่งศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 50 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการสอน 2 แบบ คือ

1.1 รูปแบบการสอนแบบเกม

1.2 รูปแบบการสอนแบบปกติ

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ

2.2 ความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การวาดภาพลดหลั่นต่าง ๆ

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานจากรูปร่างทรง

1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สีเส้นและแสง

1.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การออกแบบงานทัศนศิลป์

2. รูปแบบการสอนแบบเกม

3. แบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแผนการสอนที่ใช้รูปแบบการสอนแบบเกมไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง และใช้รูปแบบการสอนแบบปกติกับกลุ่มควบคุม โดยสอนด้วยตนเองทั้งสองกลุ่ม หลังจากสอนครบจำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งหมด 4 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จึงนำแบบทดสอบหลังเรียนที่ได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำมาให้ทั้งสองกลุ่มได้ทำการทดสอบแล้วนำผลสัมฤทธิ์ที่ได้มาเปรียบเทียบกัน จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนวิชาศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการทดลองแล้ว จึงได้นำข้อมูลมาประมวลผลตามระเบียบวิธีทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ จากแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้สูตร t-test แบบ Independent ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. ประเมินค่าความพึงพอใจ 5 ระดับ (Rating Scale)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ทั้งหมด 4 แบบทดสอบ ปรากฏว่าคือกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ โดยมีค่า t-test เท่ากับ 8.889* และสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

2. ผลการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สรุปได้ดังต่อไปนี้ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และด้านคุณภาพของมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ดังนั้นผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทำแบบทดสอบ t-test พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกมมีผลสัมฤทธิ์การเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบปกติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับการผลการวิจัยของ กัญญาภัทร ศุภสาร (2556) ที่ได้ทำการศึกษาคำศัพท์ Dictionary เอฮาเพื่อส่งเสริมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 สี 7 แผนกศิลป์ พบว่า การใช้เกมแข่งขันเปิด dictionary หรือ เกม “Dictionary เอฮา” ในการสอนภาษาอังกฤษนั้น พบว่าสามารถช่วยแก้ปัญหาในการเรียนคำศัพท์ และพัฒนาการรู้คำศัพท์ได้จริง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้แบบผ่อนคลาย เนื่องจากการเรียนคำศัพท์ในรูปแบบเดิมๆ ซ้ำๆ ผู้เรียนก็อาจเกิดความเบื่อ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สนใจจะเรียนคำศัพท์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ

ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ อีกทั้งการใช้กิจกรรมเกม ที่มีการแข่งขันเป็นทีม ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับผู้เรียนนอกจากการได้รับความสนุกสนานและบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์กับการสอนทักษะอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมเกม Dictionary เฮฮา มาใช้สอนคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้เกิดการพัฒนาการรู้คำศัพท์ของผู้เรียนให้ดีขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประสงค์ อุทัย*และคณะ (ประสงค์ อุทัย; และคณะ. 2552) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในทางการเรียนและความชอบจากการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ: ในวิชาพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ผลจากการสอนโดยใช้เกม ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ อยากเรียนมากกว่าการสอบแบบปกติและส่งผลถึงการเรียนมากกว่าการสอนแบบปกติและส่งผลถึงการเรียนรู้ด้านผลสัมฤทธิ์ในการเรียนการสอนความสอดคล้องแทรกเกมเข้าไป

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ข้อสังเกตในการใช้เกมศิลปะในชั้นสอนนั้น เกมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนตลอดเวลา มีความสนใจในการเรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย เนื่องจากมีกิจกรรมการเรียนที่สนุกสนาน อีกทั้งเป็นวิธีการที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนที่ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับผู้อื่น การสอนโดยใช้รูปแบบการสอนเกมทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก กล้าคิดและกล้าที่จะตัดสินใจ ซึ่งลักษณะเช่นนี้มีส่วนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ของนักเรียนดีขึ้นมาก ดังที่ ทอแรนซ์ (Torrance. 1964) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่ส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ โดยฝึกคิดหาคำตอบ และแก้ปัญหาได้หลายวิธี หรือยอมรับและรับฟังคำตอบแปลกๆของนักเรียน และเกมศิลปะจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ ซึ่งตรงกับการอธิบายลักษณะเกมของกิลแมน (วรศรา. 2530) ที่ว่า เกมเป็นสื่อที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะต้องการที่จะเอาชนะ หรือให้ถึงจุดมุ่งหมาย ซึ่งบางครั้งอาจช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ความเป็นจริง และต้องการความชำนาญ ทั้งยังส่งผลอีกมากมายในด้านความสามารถของแต่ละบุคคล



ภาพบรรยากาศในการสอนรูปแบบเกม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ภาพเปรียบเทียบผลงานนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
 ภาพผลงานนักเรียนกลุ่มทดลอง จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องสีเส้นแสนสวย จากภาพ นักเรียนได้มีการใช้สีโทนเดียว แต่มีการระบายแบบไล่โทนสี จากเหลือง ส้ม ไปถึงสีแดง ชมพู แสดงว่านักเรียนมีความเข้าใจในการระบายสีไล่เฉดสีที่ถูกต้อง และใช้สีในโทนเดียวกัน มีการระบายเป็นระเบียบเรียบร้อย ตามช่องที่แบ่งไว้ โดยรวมแล้วผลงานอยู่ในระดับดีมาก มีความเข้าใจในการใช้สีโทนเดียว การระบายสีที่ไล่ระดับ รวมไปถึงมีความสะอาดเรียบร้อย และยังสามารถอธิบายผลงานของตนเองได้อีกด้วย	 ภาพผลงานนักเรียนกลุ่มควบคุม จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องสีเส้นแสนสวย จากภาพ นักเรียนได้มีการใช้สีหลากหลาย ซึ่งจากคำสั่งคือระบุว่าให้นักเรียนใช้เพียงสีโทนเดียว สีที่ผิดจากกลุ่มอื่นคือสีเขียวที่แทรกเข้ามา การระบายสีเป็นกลุ่มๆ โดยไม่ได้ระบายแยกตามช่องที่ร่างไว้ ไม่มีการระบายไล่เฉดสี โดยรวมแล้ว ผลงานอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง นักเรียนยังขาดความเข้าใจในการใช้สี รวมไปถึงผลงานขาดความสะอาดเรียบร้อย นักเรียนสามารถอธิบายผลงานตนเองได้ แต่ขาดความถูกต้องในเรื่องของโทนสี และยังขาดความมั่นใจ

กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
 ภาพผลงานนักเรียนกลุ่มทดลอง จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการออกแบบงานทัศนศิลป์ ซึ่งคำสั่งคือให้นักเรียนออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นการจัดองค์ประกอบของภาพให้เกิดความสมดุล การใช้สีที่ทำให้ภาพน่าสนใจ ซึ่งจากภาพนี้ นักเรียนได้มีการจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความสมดุลทั้งสองฝั่ง ขนาดของจุดเด่นเท่ากัน แต่มีการนำเอาสีที่ตัดกันมาเล่น ระบายสลับช่อง และไล่สีจากตรงตัวสัตว์จากเทาเข้มไปเทาอ่อน โดยสรุปแล้วภาพนี้มีการจัดองค์ประกอบภาพที่ดีและถูกต้องตามหลักความสมดุล มีการใช้สีที่สวยงาม ความเรียบร้อยของภาพ และมีความสะอาด ภาพนี้จึงอยู่ในระดับดีมาก	 ภาพผลงานนักเรียนกลุ่มควบคุม จากตัวอย่างผลงานของนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นผลงานในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการออกแบบงานทัศนศิลป์ ซึ่งคำสั่งคือให้นักเรียนออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นการจัดองค์ประกอบของภาพให้เกิดความสมดุล การใช้สีที่ทำให้ภาพน่าสนใจเช่นเดียวกับคำสั่งของกลุ่มควบคุม จากภาพ นักเรียนขาดการจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความสมดุล สังเกตว่าทางฝั่งขวาของภาพจะหนักกว่าทางฝั่งซ้าย สีที่ระบายไม่เท่ากัน ทำให้ภาพดูยังไม่เสร็จสมบูรณ์ จุดเด่นยังไม่ชัดเจน โดยสรุปแล้ว ภาพนี้ยังขาดการจัดองค์ประกอบที่สมบูรณ์ ไม่มีความสมดุล การระบายสียังไม่เรียบร้อยสวยงาม ภาพนี้จึงอยู่ในระดับควรปรับปรุง

จากภาพเป็นเพียงตัวอย่างผลงานนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งนำมาเปรียบเทียบกันแล้ว พบว่าผลงานของกลุ่มทดลองมีคะแนนอยู่ในระดับดีมากถึงดีเป็นส่วนใหญ่ แตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่มีคะแนนอยู่ในระดับปานกลางถึงควรปรับปรุง ผลงานของกลุ่มทดลองมีความสมบูรณ์ในเรื่องการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ การเลือกใช้สี การระบายสีรวมไปถึงความสะอาดของผลงาน นักเรียนกลุ่มทดลองมีความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนมากกว่า สามารถอธิบายผลงานของตนเองได้ โดยสรุปแล้วผลงานนักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับคะแนนที่มากกว่ากลุ่มควบคุม

ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ หลังจากที่นักเรียนได้เล่นเกมกิจกรรมประกอบการสอนวิชาศิลปะ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถของตนเองเป็นอย่างดี เกิดความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนมากขึ้น นักเรียนเกิดความสนุกสนานกับการเล่นเกม ทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากผลการวิจัยพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบเกม มีผลช่วยในการส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนควรที่จะเพิ่มกิจกรรมที่เสริมในด้านความคิดสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะเข้ามาอีก
2. มีการเสริมการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวิชาอื่นๆ ในด้านเนื้อหาวิชา โดยคำนึงถึงความสามารถ ความต้องการ และเหมาะสมกับวัยของนักเรียน
3. ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบเกม อาจจะมีชุดเกมการศึกษา ที่ประกอบไปด้วยสื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม คู่มือที่ใช้โดยเฉพาะตามเนื้อหาแต่ละเรื่อง เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปใช้ในห้องเรียนอื่นๆ และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในและนอกเวลาเรียน
4. จากการทดลองสอนที่ใช้รูปแบบเกมนั้น นักเรียนสนใจ สนุกสนานในขณะที่เรียนเป็นอย่างมาก อาจจะมีการเพิ่มกิจกรรมอื่นเข้ามา เช่น กิจกรรมเพลง กิจกรรมบทบาทสมมุติ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนและยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการทำวิจัยครั้งต่อไป อาจจะเพิ่มในเรื่องของการนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หรือมิติสัมพันธ์เข้ามาในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชัดเจนมากยิ่งขึ้น
2. ใช้ระยะเวลาในการวิจัยเพิ่มมากขึ้น อาจจะเป็นทั้งภาคการเรียน เพื่อที่จะได้ผลการวิจัยที่ละเอียดมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กมล เวียสุวรรณ; และนิตยา เวียสุวรรณ. (2540). แนวคิดการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน.
กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พริ้นท์
- กรมวิชาการ. (2546). หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533).
กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ:
องค์การรับส่งสินค้าพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- เกษม สุตหอม. (2548). การประถมและมัธยมศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พิษณุโลก.
- ชวลิต ดาบแก้ว. (2533). ศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2532). คำบรรยายวิชาบทเรียนสำเร็จรูป. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ดุษฎี วัชรตมมะ. (2530). การสร้างชุดฝึกอบรมสื่อประสมในการพัฒนาชนบท เรื่อง การ
สุขภาพอาหาร. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (สุขศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- ถวัลย์ พรหมนพกิจ. (2531). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และความคงทนในการจำ
ระหว่างการเรียนจากบทเรียนโปรแกรมสื่อประสมแบบชุดการสอนกับบทเรียนโปรแกรม
สื่อประสมแบบโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธีรพล จันท์เทพ. (2545). การสร้างชุดสื่อประสม เรื่อง การวาดภาพพระบายสัวิชาศิลปศึกษา
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (ศิลปศึกษา). ขอนแก่น:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- ธีระชัย บุรณโชติ. (2532). การสร้างบทเรียนสำเร็จรูป. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2548). การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: ไทย
วัฒนาพานิช.
- บันลือ พฤกษ์วัน. (2534). ยุทธศาสตร์การสอนตามแนวหลักสูตรใหม่. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนา
พานิช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ: ชมรม
เด็ก.
- . (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- ปนัดดา ยอดระบำ. (2546). ความพึงพอใจในวิชาการสอนงานเกษตรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดตรัง. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. ถ่ายเอกสาร.
- ประภาศรี วัฒนพันธ์. (2518). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อประสมอย่างมีแบบแผนและการใช้สื่อประสมอย่างอิสระในการสอนวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษาตอนปลาย. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ปัทมา กัมพลานนท์. (2537). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น ป.4 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยใช้เกมศิลปะกับการสอนตามปกติ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การประถมศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- เพชฌัญญู กิจระการ. (2544). การหาค่าดัชนีประสิทธิผล. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พรพรรณ ช.เจนจิต. (2538). จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ดันอ้อแกรมมี.
- ไพจิตร ทองพันธ์ (2545). การสร้างบทเรียนโปรแกรมวิชาศิลปะศึกษา เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การประถมศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2540). สถิติวิทยาการทางวิจัย. กรุงเทพฯ: สุริยสาส์น.
- เลิศ อานันท์. (2537). ศิลปะในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: กราฟฟิคอาร์ต.
- ศศิธร เชื้อนแก้ว. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตเรื่องสัตว์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้สื่อประสมกับการสอนตามปกติ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การประถมศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2548). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สมนึก ภัททิยธนี; และคณะ. (2548). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา. กทม: ประสานการพิมพ์.
- สันทัต ภิบาลสุข; และพิมพ์ใจ ภิบาลสุข. (2523). การใช้สื่อการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พีระพัฒนา.
- สุนันท์ ศลโกสม. (2539). การทดลองภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิพนธ์ กรมอาชีวศึกษา.
- แสงทอง ตุงคะสมิ. (2544). การใช้ชุดสื่อประสมประกอบการสอนเรื่องสารเคมี กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การประถมศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- Applewhite, Philip B. (1973). *Organization*. New York: McGraw-Hill.

- Boderoux, Palsy Lou Arnold. (1973). A Comparison of the Effectiveness for Teaching Ninth Grade Earth Science by a Traditional Approach, a Multi-media Approach, and a Multi-media Activity Package Approach. *Dissertation Abstracts Intimation*. 3(4): 2199-2120-A.
- Brown, J.W. (1973). *Instruction Technology Media and Method*. New York: McGraw-Hill.
- Confer, Carla S. (2001, January). Student Participation in a Process of Teacher Change: Toward Student-Centered Teaching and Learning. *Dissertation Abstracts International*. 61(7): 2573-A.
- Dunn, Rita; & Kenneth Dunn. (1972). *Practical Approaches to Individualizing in Instruction Contract and other Effective Teaching Strategies*. New York: Preaker Publishing.
- Scott, Myers M. (1970). *Every Employer and Manager: More Meaningful work Through Jop Environment*. New York: McGraw-Hill.
- Skinner, B.F. (1971). *Beyond Freedom and Dignity*. Toronto: A Bantam Vintage Book.
- Taylor, Gary R. (1965). *A Comparative Evaluation of Teaching Effectiveness and Efficiency for 3 Representation Module Programmed Multi-media for Groups, Textbook and Multi-media Lecture Dissection and Adopted from and Original of Instruction*. New York: McGraw-Hill.

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ
หนังสือแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ที่	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง/สถานที่ทำงาน
1.	ผศ.ดร.ปริญญ์ ธนชัยบุตร	อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
2.	ผศ.ปิยะศักดิ์ ปักโคทานัง	อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
3.	นางรัตนภรณ์ วัฒนศัพท์	ผู้อำนวยการโรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา





ที่ ศธ 0519.12/๒111

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

1) ธันวาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ปริญญา ทนชัยบุตร

เนื่องด้วย นางสาวชนนิต อุปชิตกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบทดสอบก่อนหลังเรียน และแผนการจัดการเรียนรู้

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวชนนิต อุปชิตกุล และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิติ โทรศัพท 086-862-0997



ที่ ศธ 0519.12/๒๑๑๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

// ธันวาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยะศักดิ์ ปักโคทานัง

เนื่องด้วย นางสาวชนนาค อุปชิตกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม” โดยมี อาจารย์ ดร.อริพัชร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แบบสอบถาม แบบทดสอบก่อนหลังเรียน และแผนการจัดการเรียนรู้

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวชนนาค อุปชิตกุล และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 086-862-0997



ที่ ศธ 0519.12/๒11๐

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

// ธันวาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา

เนื่องด้วย นางสาวชนนาค อุปชิตกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชา ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์รัตนภรณ์ วัฒนศัพท์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ แบบทดสอบก่อนหลังเรียน และแผนการจัดการเรียนรู้

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวชนนาค อุปชิตกุล และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 086-862-0997

ภาคผนวก ข

การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ



แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

เรื่อง หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง ขอให้ผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาว่าแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนมีความเหมาะสมกับรายการประเมินมากน้อยเพียงใด จากนั้นใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความเหมาะสม

ระดับการประเมิน

- 5 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					สรุป
	5	4	3	2	1	
1. ส่วนหัวเรื่องประกอบแผนการจัดการเรียนรู้						
1.1 บอกรายละเอียดของส่วนบนหัวของแผนได้ชัดเจน						
1.2 กำหนดส่วนบนของหัวแผนได้เหมาะสมสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551						
1.3 เรียงตามลำดับส่วนประกอบของหัวแผนได้ชัดเจน						
1.4 แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้						
1.5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้น่าสนใจ กระชับรัด ชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสาระ						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					สรุป
	5	4	3	2	1	
2. สารสำคัญ						
2.1 ขอบข่ายสาระการเรียนรู้เหมาะสมครอบคลุม กับกระบวนการจัดการการเรียนรู้						
2.2 เนื้อหาชัดเจนเข้าใจง่าย						
2.3 สารสำคัญถูกต้องเหมาะสม						
2.4 เนื้อหาสาระสำคัญสรุปได้เหมาะสม						
3. จุดประสงค์การเรียนรู้						
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา สาระและการวัดประเมินผล						
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับระดับ พัฒนาการ						
3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา						
4. สาระการเรียนรู้						
4.1 ให้สาระการเรียนรู้ที่ถูกต้องและมีคุณค่าทาง วิชาการ						
4.2 ให้สาระการเรียนรู้ที่มีความรู้เพิ่มเติม						
4.3 เนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับ ปฐมวัย						
5. ประสพการณ์สำคัญ						
5.1 กำหนดให้นักเรียนมีพื้นฐานประสบการณ์ สำคัญที่เป็นไปได้						
5.2 การกำหนดประสบการณ์สำคัญได้สอดคล้อง เหมาะสมกับระดับนักเรียน						
6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
6.1 กิจกรรมครอบคลุมสาระการเรียนรู้						
6.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนถูกต้อง เหมาะสมชัดเจนตามรูปแบบวิธีการสอน						
6.3 กระบวนการจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ตามจุดประสงค์						
6.4 กระบวนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา						

ที่กำหนด						
รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					สรุป
	5	4	3	2	1	
6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)						
6.5 จัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา						
6.5 กิจกรรมเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง						
7. สื่อการเรียนการสอน						
7.1 ได้แนบสื่อหรือจัดทำสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้						
7.2 ใช้สื่อแหล่งการเรียนรู้ได้เหมาะสมและสอดคล้อง						
7.3 กับกระบวนการจัดการเรียนรู้						
7.4 สื่อการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม มีความเหมาะสมกับเวลาและการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง						
8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
8.1 วิธีการวัด/ ประเมินผลชัดเจนเข้าใจง่าย						
8.2 เครื่องมือที่ใช้ถูกต้องเหมาะสมกับวิธีการวัดประเมินผล						
8.3 มีวิธีการวัดผล/ประเมินผลคุณภาพพฤติกรรมของนักเรียน						
รวม						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง

ขอขอบพระคุณอย่างยิ่ง

.....
(นางสาวชนนิต อุปชิตกุล)

ครูผู้สอน

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะ

เรื่อง หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

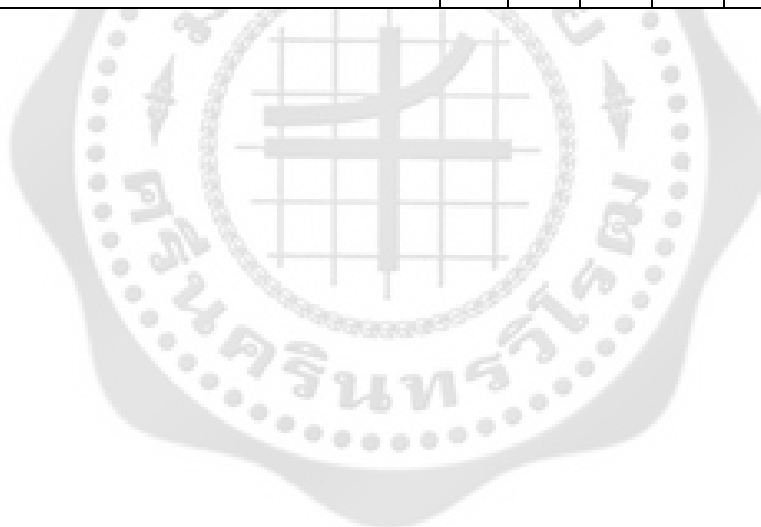
คำชี้แจง ขอให้ผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาว่าการจัดกิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับรายการประเมินมากน้อยเพียงใด จากนั้นใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความเหมาะสม

ระดับการประเมิน

- 5 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความสอดคล้อง/เหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					สรุป
	5	4	3	2	1	
1. ด้านเนื้อหา						
1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ชัดเจน						
1.2 มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
1.3 มีความต่อเนื่องเป็นลำดับ						
1.4 เหมาะกับระดับของผู้เรียน						
1.5 ความถูกต้องของเนื้อหา						
1.6 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนตลอดการเรียน						
1.7 เนื้อหาที่น่าสนใจ						
1.8 เนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย						
1.9 ความถูกต้องของรูปภาพ						
1.10 ความเหมาะสมของเวลาในการเรียน						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					สรุป
	5	4	3	2	1	
2. ด้านการจัดกิจกรรม						
2.1 รูปภาพประกอบมีความชัดเจน						
2.2 ความเหมาะสมการใช้สีของรูปภาพ						
2.3 มีความน่าสนใจและจูงใจผู้เรียน						
2.4 มีการให้ผลย้อนกลับ						
2.5 การปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้เรียน						
2.6 มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการจัดกิจกรรม						
2.7 ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ แปลงใหม่						
2.8 มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้						
รวม						



ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง

ขอขอบพระคุณอย่างยิ่ง

(นางสาวชนนิต อุปชิตกุล)

ครูผู้สอน

ผลการวิเคราะห์แบบประเมิน
ดัชนีความสอดคล้อง เนื้อหา กับ จุดประสงค์ แผน โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	IOC	ผล
	1	2	3			
1	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1	ใช้ได้
6	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	1	1	1	3	1	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1	ใช้ได้
11	1	1	1	3	1	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1	ใช้ได้
รวม					1	ใช้ได้

ดัชนีความเหมาะสมของแผน โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวมคะแนน	เฉลี่ย	ผล
	1	2	3			
1	4	5	4	13	4.33	เหมาะสมมาก
2	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
3	5	5	3	13	4.33	เหมาะสมมาก
4	4	5	4	13	4.33	เหมาะสมมาก
5	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
6	4	5	4	13	4.33	เหมาะสมมาก
7	4	5	4	13	4.33	เหมาะสมมาก
8	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
9	4	5	4	13	4.33	เหมาะสมมาก
10	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
11	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
12	4	5	4	13	4.33	เหมาะสมมาก
รวม					4.47	เหมาะสมมาก

ภาคผนวก ค

- แผนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- เกมประกอบแผนการจัดการเรียนรู้
- แบบทดสอบหลังเรียน
- แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบเกม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์

ภาคเรียนที่ 2

เรื่องที่ 1 การวาดภาพลดลายเส้นต่าง ๆ

เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้สอน นางสาวชมพูนุท อุปชิตกุล

โรงเรียนขอนแก่นวิทยายนศึกษา

1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ 1.1 ป.4/1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และในงานทัศนศิลป์

2. สาระสำคัญ

1. การเขียนภาพจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. หลักการจัดภาพ การระบายสี

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายการเขียนภาพธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และหลักการจัดภาพได้ (K)
2. เขียนภาพธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมตามหลักการจัดภาพได้อย่างสนุกสนาน (P)
3. เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการวาดภาพธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (A)

4. สาระการเรียนรู้

สิ่งต่างๆ ที่แวดล้อมอยู่รอบตัวเรา หากเรารู้จักสังเกตธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมนั้น ด้วยการจดจำรูปและลักษณะการเคลื่อนไหว แล้วนำมาถ่ายทอดจะทำให้เกิดเป็นภาพตามความนึกคิดหรือจินตนาการที่สวยงามได้ (ภาคผนวก)

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำ

1.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา และแสดงความคิดเห็นในเรื่องการเขียนภาพจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว โดยครูเป็นผู้กระตุ้นให้เด็กคิด จากความรู้และประสบการณ์พื้นฐานที่นักเรียนได้พบเห็นมาถ่ายทอด

1.2 ครูชี้ให้นักเรียนเห็นถึงการจัดภาพและการระบายสีภาพแนวธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมด้วยการบอก อธิบาย สาธิตการประกอบด้วยสื่อภาพผลงานตัวอย่างประกอบการเรียนรู้

2. ขั้นสอน

2.1 ครูสุ่มนักเรียนออกมาวาดภาพจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว โดยแต่ละคนต้องวาดไม่ซ้ำกัน วาดลงบนกระดาษที่ติดไว้ให้

2.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงลักษณะของเส้นต่างๆ โดยช่วยกันสรุปว่ามีเส้นอะไรบ้าง เช่น เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นหยัก และเส้นประ

2.3 ครูอธิบายให้นักเรียนมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะในหลักของการจัดภาพเบื้องต้น สิ่งที่ต้องพิจารณา การกำหนดวางลงในภาพและหลักการระบายสีภาพลักษณะ

2.4 ให้นักเรียนเล่นเกม “แข่งขันฝึกกลีลามือ”

2.5 ครูให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการสังเกตธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว โดยนำเส้นต่างๆเข้ามาใช้ในการวาดภาพ ไม่จำเป็นต้องเหมือนจริง และถ่ายทอดมาเป็นภาพวาดคนละ 1 ภาพ พร้อมระบายสีให้สวยงาม

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูสุ่มนักเรียนให้ออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อประเมินความคิดในการทำงานของนักเรียน และเพื่อนๆช่วยกันวิจารณ์ผลงาน ครูช่วยแนะนำและแสดงความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงาน

3.2 หลังจากนั้นให้นักเรียนนำผลงานของตนเอง และเพื่อนๆ ร่วมกันจัดแสดงในสถานที่ที่เหมาะสม เช่น มุมใดมุมหนึ่งในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในผลงานที่สำเร็จ

3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียน ว่านักเรียนได้อะไรบ้างจากที่ได้เรียนในชั่วโมง

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพตัวอย่างผลงานเส้นจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว
2. กระดาษ 100 ปอนด์

3. ดินสอ
4. สีต่างๆ

แหล่งการเรียนรู้

1. สภาพธรรมชาติและสภาพสิ่งแวดล้อมโดยรอบทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน
2. จีรพันธ์ สมประสงค์. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. จัดพิมพ์โดยบริษัทสำนักพิมพ์แม็ค จำกัด

3. <http://preede.wordpress.com>

7. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

เกณฑ์การประเมินผลงาน เรื่อง ธรรมชาติน่าอยู่

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนนคุณภาพพฤติกรรม				น้ำหนัก ของ คะแนน
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง หรือแก้ไข (1)	
1.ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบแปลกใหม่ แตกต่างจากเพื่อน ไม่เหมือนใครใน ชั้นเรียน	มีความแตกต่าง จากคนอื่น	มีรูปแบบที่คล้าย เพื่อนส่วนใหญ่	รูปแบบไม่ น่าสนใจ	4
2. รูปแบบการจัดภาพ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ ครบถ้วน ที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ บางส่วนที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบที่ไม่ สามารถแยกได้ ที่ มีจุดเด่น จุดรอง มีพื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะ ที่ไม่มีการจัด องค์ประกอบ ที่ มีจุดเด่น จุด รอง มีพื้นหลัง และมีระยะ	3
3. ความสะอาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อย ไม่มี รอยขีดฆ่า กระดาศไม่ยับ	ผลงานสะอาด ไม่ มีรอยขีดฆ่า กระดาศยับ	ผลงานมีรอยขีด ฆ่า กระดาศยับ	มีรอยขีดฆ่า มาก กระดาศ ยับ มีรอยเปื้อน ดำ	2
4. ตรงต่อเวลา	ทำงานเสร็จ สมบูรณ์ทันใน เวลาที่กำหนด	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นส่วนใหญ่	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นบางส่วน	ไม่ลงมือทำงาน เลย	1

สรุปผลการประเมิน

คะแนน 9 – 10	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน 7 – 8	หมายถึง	ดี
คะแนน 5 – 6	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 1 – 4	หมายถึง	แก้ไขหรือปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ (วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา) ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้สอน

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

(นางสาวชนาดา อูปชิตกุล)

ครูผู้สอน

เกมประกอบแผนการสอนที่ 1

ชื่อเกม เส้นสายลีลามือ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการสร้างเส้นผสมได้
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคล่องตัวในการแข่งขันลากเส้นได้

อุปกรณ์

1. กระดาษเปล่า
2. ดินสอ

ขั้นตอนของกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยให้แต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลม
2. ครูแจกกระดาษเปล่าพร้อมทั้งดินสอให้คนละ 1 ชุด ให้นักเรียนเขียนชื่อของตนเองบนมุมกระดาษด้านขวามือ
3. ครูอธิบายถึงเส้นต่างๆ พร้อมทั้งเขียนเส้นต่างๆ เหล่านั้นให้นักเรียนดูกระดานดำ
4. ให้นักเรียนแต่ละคนพยายามคิดว่าจะนำเส้นต่างๆ มาผสมกันอย่างไร เพื่อให้เกิดเส้นใหม่โดยใช้เส้นผสมอย่างไร เพื่อให้เกิดเส้นใหม่โดยใช้เส้นผสมอย่างน้อย 3 เส้นขึ้นไป เช่น เส้นตรง เส้นหยัก เส้นโค้ง เป็นต้น
5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันลากเส้น โดยเริ่มลากพร้อมกันลงในกระดาษของตนเอง แล้วส่งเวียนไปยังคนถัดไปภายในกลุ่มเรื่อยๆ แต่มีข้อแม้ว่าจะต้องไม่ซ้ำกับเพื่อนๆ ที่เขียนไว้ตอนต้น
6. กลุ่มใดเวียนครบก่อน และเส้นที่ลากผสมของสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่มไม่ซ้ำกันเลย จะถือว่าเป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นประเมินผล

ดูจากการคิดผสมเส้นลีลามือ และความรวดเร็วคล่องแคล่วในการแข่งขันของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์

ภาคเรียนที่ 2

เรื่องที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานจากรูปร่างรูปทรง

เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้สอน นางสาวชมพูนุท อุปชิตกุล

โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน

1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ 1.1 ป.4/1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และในงานทัศนศิลป์

2. สาระสำคัญ

1. รูปร่างในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม
2. รูปทรงในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม
3. ความแตกต่างของรูปร่างรูปทรง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายและความแตกต่างของรูปร่างรูปทรงในธรรมชาติได้ (K)
2. (P)
3. สนุกสนานเพลิดเพลิน ในการแสดงออกอย่างอิสระ (A)

4. สาระการเรียนรู้

การฝึกลากเส้นให้เกิดเป็นภาพ โดยไม่ต้องยกมือขึ้น เป็นการช่วยฝึกความสัมพันธ์ระหว่าง สายตากับมือ การวางแผนการจัดภาพและการเน้นภาพ

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำ

1.1 ครูสนทนากลุ่มนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่า รูปร่างและรูปทรงมีความแตกต่างกันหรือไม่ เพราะเหตุใด

1.2 ครูให้นักเรียนศึกษาเรื่อง ความแตกต่างของรูปร่างกับรูปทรง จากหนังสือเรียน โดยกำหนดให้ใช้เวลา 5 นาที

1.3 ครูอธิบายให้นักเรียนฟังถึงลักษณะของรูปทรงว่า มีลักษณะเป็น 3 มิติ คือมองเห็นได้ทั้งด้านกว้าง ด้านยาว และด้านหนา แต่รูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มองเห็นได้เฉพาะด้านกว้างและด้านยาว

1.4 ครูทดสอบความเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างและรูปทรง โดยชูบัตรภาพรูปร่างและรูปทรงทีละภาพแล้วให้นักเรียนตอบว่า เป็นรูปร่างหรือรูปทรง พร้อมทั้งระบุชื่อรูปร่างและรูปทรงนั้นๆ เช่น รูปทรงกลม รูปสี่เหลี่ยม รูปทรงกระบอก เป็นต้น

2. ขั้นสอน

2.1 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ 5-7 คน เพื่อเล่นเกม “รูปร่างรูปทรงรอบตัว”

2.2 ครูเก็บรวบรวมคะแนนสะสมแต่ละกลุ่ม และบันทึกเก็บไว้

2.3 ครูให้นักเรียนวาดภาพโดยนำรูปร่างธรรมชาติหรือ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูสุ่มนักเรียนให้ออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อประเมินความคิดในการทำงานของนักเรียน และเพื่อนๆช่วยกันวิจารณ์ผลงาน ครูช่วยแนะนำและแสดงความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงาน

3.2 หลังจากนั้นให้นักเรียนนำผลงานของตนเอง และเพื่อนๆ ร่วมกันจัดแสดงในสถานที่ที่เหมาะสม เช่น มุมใดมุมหนึ่งในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในผลงานที่สำเร็จ

3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียน ว่านักเรียนได้อะไรบ้างจากที่ได้เรียนในชั่วโมง

6. สื่อการเรียนการสอน/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนการสอน

1. ภาพตัวอย่าง
2. กระดาษ 100 ปอนด์
3. ปากกาเมจิก

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. อินเทอร์เน็ต

7. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

เกณฑ์การประเมินผลงาน เรื่อง ธรรมชาติหน้าอยู่

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนนคุณภาพพฤติกรรม				น้ำหนัก ของ คะแนน
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง หรือแก้ไข (1)	
1.ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบแปลกใหม่ แตกต่างจากเพื่อน ไม่เหมือนใครใน ชั้นเรียน	มีความแตกต่าง จากคนอื่น	มีรูปแบบที่คล้าย เพื่อนส่วนใหญ่	รูปแบบไม่ น่าสนใจ	4
2. รูปแบบการจัดภาพ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ ครบถ้วน ที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ บางส่วนที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบที่ไม่ สามารถแยกได้ ที่ มีจุดเด่น จุดรอง มีพื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะ ที่ไม่มีการจัด องค์ประกอบ ที่ มีจุดเด่น จุด รอง มีพื้นหลัง และมีระยะ	3
3. ความสะอาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อย ไม่มี รอยขีดฆ่า กระดากไม่ยับ	ผลงานสะอาด ไม่ มีรอยขีดฆ่า กระดากยับ	ผลงานมีรอยขีด ฆ่า กระดากยับ	มีรอยขีดฆ่า มาก กระดาก ยับ มีรอยเปื้อน ดำ	2
4. ตรงต่อเวลา	ทำงานเสร็จ สมบูรณ์ทันใน เวลาที่กำหนด	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นส่วนใหญ่	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นบางส่วน	ไม่ลงมือทำงาน เลย	1

สรุปผลการประเมิน

คะแนน 9 – 10	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน 7 – 8	หมายถึง	ดี
คะแนน 5 – 6	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 1 – 4	หมายถึง	แก้ไขหรือปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ (วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)
ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้สอน

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

(นางสาวชนมชาติ อุปชิตกุล)

ครูผู้สอน

เกมประกอบแผนการสอนที่ 2

ชื่อเกม มาสร้างรูปร่างทรงกันเถอะ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการอธิบายหรือบรรยายภาพที่พบเห็นเป็นรูปร่างและรูปทรง เพื่อให้เพื่อนวาดภาพตามคำบอก ด้วยเทคนิค วิธีการ และลำดับขั้นตอนของภาพนั้นๆ ได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการมองภาพให้เป็นรูปร่างรูปทรงในการวาดภาพตามเพื่อนบอกได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการที่จะอธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของภาพ และบรรจุส่วนรายละเอียดต่างๆ ของภาพวาดตามคำบอกได้

อุปกรณ์

1. กระดาษเปล่า
2. ดินสอ
3. ภาพตัวอย่าง



ภาพตัวอย่างที่ 1



ภาพตัวอย่างที่ 2



ภาพตัวอย่างที่ 3



ภาพตัวอย่างที่ 4

ขั้นตอนของกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ให้ในกลุ่มเลือกตัวแทน 1 คนให้ออกไปเลือกภาพตัวอย่าง มากลุ่มละ 1 ภาพ
2. ให้ตัวแทนบรรยายภาพตัวอย่าง โดยบอกแค่เพียงรูปร่างรูปทรง เช่น วาดวงกลมตรงกลางก่อน ครึ่งวงกลมอยู่ด้านบนของวงกลมทั้งซ้ายและขวา เป็นต้น แต่ห้ามบอกว่าเป็นภาพอะไร หากกลุ่มไหนบอกถือว่าผิดกติกา และตกรอบไป
3. สมาชิกที่เหลือช่วยกันวาดภาพตามที่ตัวแทนกลุ่มบรรยายจนเสร็จ ในระยะเวลา 15 นาที โดยห้ามถามอะไรจากตัวแทนกลุ่ม แต่ตัวแทนกลุ่มสามารถบอกได้ว่าให้ลบหรือเพิ่มที่ขาดได้ เพื่อให้เหมือนกับภาพตัวอย่างที่ได้รับ
4. เมื่อหมดเวลาแล้วทุกคนต้องวางมือจากดินสอ และตัวแทนกลุ่มนำภาพที่สมาชิกกลุ่มวาด มาเปรียบเทียบกับภาพตัวอย่าง โดยนำเสนอทีละกลุ่ม
5. กลุ่มใดบรรยายและวาดภาพได้ใกล้เคียงที่สุด ไม่ทำผิดกติกา ถือว่าเป็นผู้ชนะ

ขั้นประเมินผล

1. ดูจากการใช้ภาษา การอธิบาย และไหวพริบในการอธิบายภาพของนักเรียน
2. ดูจากการใช้จินตนาการของนักเรียนในการวาดภาพตามคำบอก เพื่อให้เกิดภาพที่สมบูรณ์ และใกล้เคียงกับตัวแบบมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์

ภาคเรียนที่ 2

เรื่องที่ 3 สีเส้นแสงสวย

เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้สอน นางสาวขมมาต อูปชิตกุล

โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน

1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ 1.1 ป.4/2 อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์

มาตรฐาน ศ 1.1 ป.4/7 วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ

มาตรฐาน ศ 1.1 ป.4/9 เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์

2. สาระสำคัญ

วรรณะสีเป็นสภาพของสีหรือโทนสีที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ซึ่งมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์ได้ (K)
2. วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการได้ (P)
3. เห็นคุณค่าและประโยชน์ของรูปร่างรูปทรงในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (A)

4. สารการเรียนรู้

1. วรรณคดีหรือโทนสี
2. วรรณคดีกับภาพวาด

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนดูภาพตัวอย่างจากสื่อการเรียนการสอนที่เตรียมไว้ และช่วยกันตอบคำถาม เพื่อทบทวนความรู้เดิม

2. ขั้นสอน

2.1 ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มศึกษาเรื่อง วรรณคดีหรือโทนสี จากหนังสือเรียน แล้วช่วยกันอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจ

2.2 ให้นักเรียนเล่นเกม “สี่ส้นแสนสวย”

2.3 ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า วรรณคดี สามารถนำมาใช้ในการวาดภาพได้ โดยเฉพาะหากต้องการสื่อความรู้สึกต่าง ๆ ให้ผู้ชมภาพเกิดอารมณ์ ความรู้สึกตามจินตนาการของผู้วาดต้องการ

2.4 ครูให้นักเรียนวาดภาพ โดยให้เลือกทำงานตามที่ตนเองสนใจ ตามที่ครูกำหนดให้ คือ

2.4.1 เลือกใช้สี่วรรณะเดียว

2.4.2 เลือกใช้สี่สองวรรณะ 50: 50

2.5 ครูปล่อยให้ นักเรียนทำงาน โดยครูคอยสังเกตการณ์และให้คำแนะนำ

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูสุ่มนักเรียนให้ออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อประเมินความคิดในการทำงานของนักเรียน และเพื่อนๆ ช่วยกันวิจารณ์ผลงาน ครูช่วยแนะนำและแสดงความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงาน

3.2 หลังจากนั้นให้นักเรียนนำผลงานของตนเอง และเพื่อนๆ ร่วมกันจัดแสดงในสถานที่ที่เหมาะสม เช่น มุมใดมุมหนึ่งในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในผลงานที่สำเร็จ

3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียน ว่านักเรียนได้อะไรบ้างจากที่ได้เรียนในชั่วโมง

6. สื่อการเรียนการสอน/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนการสอน

1. Power Point
2. กระดาษ 100 ปอนด์
3. สีต่างๆ

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. อินเทอร์เน็ต

7. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

เกณฑ์การประเมินผลงาน เรื่อง ธรรมชาติหน้าอยู่

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนนคุณภาพพฤติกรรม				น้ำหนัก ของ คะแนน
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง หรือแก้ไข (1)	
1.ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบแปลกใหม่ แตกต่างจากเพื่อน ไม่เหมือนใครใน ชั้นเรียน	มีความแตกต่าง จากคนอื่น	มีรูปแบบที่คล้าย เพื่อนส่วนใหญ่	รูปแบบไม่ น่าสนใจ	4
2. รูปแบบการจัดภาพ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ ครบถ้วน ที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ บางส่วนที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบที่ไม่ สามารถแยกได้ ที่ มีจุดเด่น จุดรอง มีพื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะ ที่ไม่มีการจัด องค์ประกอบ ที่ มีจุดเด่น จุด รอง มีพื้นหลัง และมีระยะ	3
3. ความสะอาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อย ไม่มี รอยขีดฆ่า กระดาษไม่ยับ	ผลงานสะอาด ไม่ มีรอยขีดฆ่า กระดาษยับ	ผลงานมีรอยขีด ฆ่า กระดาษยับ	มีรอยขีดฆ่า มาก กระดาษ ยับ มีรอยเปื้อน ดำ	2
4. ตรงต่อเวลา	ทำงานเสร็จ สมบูรณ์ทันใน เวลาที่กำหนด	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นส่วนใหญ่	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นบางส่วน	ไม่ลงมือทำงาน เลย	1

สรุปผลการประเมิน

คะแนน 9 – 10	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน 7 – 8	หมายถึง	ดี
คะแนน 5 – 6	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 1 – 4	หมายถึง	แก้ไขหรือปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ (วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา) ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้สอน

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

(นางสาวชนาดา อูปชิตกุล)

ครูผู้สอน

เกมประกอบแผนการสอนที่ 3

ชื่อเกม มาท่ายโทนสีกันเถอะ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดในการจัดประเภทสี และโทนสีได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตอบคำถาม แยกประเภทสีได้

อุปกรณ์

1. กระป๋องใส่สี จำนวน 4 กระป๋อง
2. สีชอล์ก 36 สี
3. กระดาษ 80 ปอนด์

ขั้นตอนของกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม นั่งต่อแถวเป็นกลุ่ม
2. ครูอธิบายกติกาการเล่นเกม มาท่ายโทนสีกันเถอะ
3. ครูให้ตัวแทนกลุ่มออกมาเลือกว่ากลุ่มตนเองจะได้คำสั่งใด หากกลุ่มใดที่ได้คำสั่งว่า โทนร้อน ให้หยิบสีชอล์กจากกระป๋องหน้ากลุ่มตนเอง ไปใส่กระป๋องคำตอบ หัวแถวเป็นผู้เริ่มก่อน วนจนครบทั้งแถว นครูป้าหมดเวลา
4. เมื่อหมดเวลาแล้วทุกคนต้องนั่งต่อแถวให้เรียบร้อย ครูให้ตัวแทนกลุ่มออกมาช่วยกัน ตรวจว่าสีที่หยิบมาใส่กระป๋องคำตอบนั้นถูกต้องหรือไม่
5. กลุ่มใดหยิบสีถูกต้องหมดทุกสี ไม่มีสีโทนอื่นแทรกเข้ามา และไม่ทำผิดกติกา ถือว่าเป็น ผู้ชนะ

ขั้นประเมินผล

ดูจากการแบ่งแยกโทนสีที่ถูกต้องของนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์

ภาคเรียนที่ 2

เรื่องที่ 4 การออกแบบงานทัศนศิลป์

เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวัน.....ที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ผู้สอน นางสาวชมพูนุท อุปชิตกุล

โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน

1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ 1.1 ป.4/6 บรรยายลักษณะของภาพ โดยเน้นเรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนัก และแสงเงาในภาพ

2. สาระสำคัญ

1. การออกแบบงานทัศนศิลป์
2. การนำเอาทัศนธาตุมาจัดวางองค์ประกอบ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บรรยายลักษณะของภาพ โดยเน้นเรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนัก และแสงเงาของภาพได้ (K)
2. สามารถนำรูปร่างและรูปทรงต่างๆ มาจัดองค์ประกอบให้เกิดภาพได้ (P)
3. เห็นคุณค่าและประโยชน์ของรูปร่างรูปทรงในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (A)

4. สาระการเรียนรู้

การออกแบบโดยนำเอาเส้น สี รูปร่างรูปทรง ความสมดุล ระยะ น้ำหนักและแสงเงามาจัดองค์ประกอบให้เกิดภาพที่สมบูรณ์

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำ

ครูทบทวนความรู้เดิม โดยการนำเอาวัสดุหรืออุปกรณ์ที่มีรูปร่างรูปทรงต่างๆ เช่น วงกลมสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น มาแสดงให้นักเรียนดูพร้อมทั้งสนทนาว่าเกิดจากเส้นอะไร มีรูปร่างรูปทรงอะไร สีโทนใด

2. ขั้นสอน

2.1 ครูให้นักเรียนดูสื่อการเรียนการสอน เรื่อง การออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยมีภาพตัวอย่างผลงาน การจัดวางภาพต่างๆ

2.2 ครูให้นักเรียนศึกษาข้อมูลร่วมกันจากหนังสือเรียน และช่วยกันสรุปความรู้

2.3 หลังจากนั้น ครูให้นักเรียนเล่นเกม “แข่งขันต่อภาพ”

2.4 ครูให้นักเรียนทดลองปฏิบัติงาน โดยกำหนดให้นักเรียนออกแบบงาน โดยในภาพต้องมีเส้น สี รูปร่างรูปทรง ความสมดุล แสงเงา น้ำหนักของภาพครบถ้วนตามหลักทัศนศิลป์

2.5 ครูให้เวลาในการทำงาน 50 นาที ในระหว่างทำงานครูคอยสังเกตการณ์

3. ขั้นสรุป

3.1 ครูสุ่มนักเรียนให้ออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อประเมินความคิดในการทำงานของนักเรียน และเพื่อนๆ ช่วยกันวิจารณ์ผลงาน ครูช่วยแนะนำและแสดงความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงผลงาน

3.2 หลังจากนั้นให้นักเรียนนำผลงานของตนเอง และเพื่อนๆ ร่วมกันจัดแสดงในสถานที่ที่เหมาะสม เช่น มุมใดมุมหนึ่งในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความภูมิใจในผลงานที่สำเร็จ

3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียน ว่านักเรียนได้อะไรบ้างจากที่ได้เรียนในชั่วโมง

6. สื่อการเรียนการสอน/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนการสอน

1. Power Point
2. กระดาษ 100 ปอนด์
3. สีต่างๆ

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. อินเทอร์เน็ต

7. การวัดผลและการประเมินผลการเรียนรู้

เกณฑ์การประเมินผลงาน เรื่อง ธรรมชาติหน้าอยู่

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนนคุณภาพพฤติกรรม				น้ำหนัก ของ คะแนน
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง หรือแก้ไข (1)	
1.ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบแปลกใหม่ แตกต่างจากเพื่อน ไม่เหมือนใครใน ชั้นเรียน	มีความแตกต่าง จากคนอื่น	มีรูปแบบที่คล้าย เพื่อนส่วนใหญ่	รูปแบบไม่ น่าสนใจ	4
2. รูปแบบการจัดภาพ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ ครบถ้วน ที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบ บางส่วนที่มี จุดเด่น จุดรอง มี พื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะที่มี องค์ประกอบที่ไม่ สามารถแยกได้ ที่ มีจุดเด่น จุดรอง มีพื้นหลัง และมี ระยะ	เป็นงานศิลปะ ที่ไม่มีการจัด องค์ประกอบ ที่ มีจุดเด่น จุด รอง มีพื้นหลัง และมีระยะ	3
3. ความสะอาด	ผลงานสะอาด เรียบร้อย ไม่มี รอยขีดฆ่า กระดาศไม่ยับ	ผลงานสะอาด ไม่ มีรอยขีดฆ่า กระดาศยับ	ผลงานมีรอยขีด ฆ่า กระดาศยับ	มีรอยขีดฆ่า มาก กระดาศ ยับ มีรอยเปื้อน ดำ	2
4. ตรงต่อเวลา	ทำงานเสร็จ สมบูรณ์ทันใน เวลาที่กำหนด	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นส่วนใหญ่	ทำงานเสร็จทันใน เวลาเป็นบางส่วน	ไม่ลงมือทำงาน เลย	1

สรุปผลการประเมิน

คะแนน 9 – 10	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน 7 – 8	หมายถึง	ดี
คะแนน 5 – 6	หมายถึง	พอใช้
คะแนน 1 – 4	หมายถึง	แก้ไขหรือปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ (วิเคราะห์ข้อดี ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการพัฒนา)
ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้เรียน

.....

.....

.....

ข้อดีต่อผู้สอน

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

(นางสาวชนมมาต อภิชาติกุล)

ครูผู้สอน

เกมประกอบแผนการสอนที่ 4

ชื่อเกม แข่งขันต่อภาพ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการสร้างรูปต่างๆ ที่แปลกใหม่จากรูปทรงเรขาคณิต
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งภาพ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และ

สวยงาม

อุปกรณ์

1. รูปทรงเรขาคณิต
2. กระดาษ

ขั้นตอนของกิจกรรม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม
2. ครูพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องรูปทรงเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน เช่น
 - 2.1 รูปสี่เหลี่ยม (ประตู ตึก บ้าน หน้าต่าง)
 - 2.2 รูปวงกลม (พระจันทร์ เหรียญ ถ้วย)
 - 2.3 รูปสามเหลี่ยม (หมวกปีกใหม่ เรือใบ)
3. ครูบอกกติกาในการเล่น คือ ให้นักเรียนช่วยกันนำรูปทรงเรขาคณิตมาผสมผสานกัน เพื่อให้เกิดเป็นรูปใหม่ๆ เช่น รถยนต์แบบใหม่
4. ครูให้ตัวแทนมาหยิบของเกม ครูอนุญาตให้เริ่มเล่นเกมได้ จากนั้นให้หยิบอุปกรณ์ออกมา ระดมความคิดที่จะสร้างภาพให้ได้เยอะและแปลกใหม่ที่สุด
5. กลุ่มใดสามารถประกอบภาพได้เยอะและแปลกใหม่ที่สุด ถือว่าเป็นผู้ชนะ

ขั้นประเมินผล

1. ดูจากการความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพที่แปลกใหม่
2. ดูจากความคิดคล่องตัวและยืดหยุ่นในการสร้างปริมาณของภาพ
3. ดูจากความละเอียดลออในการตกแต่งภาพให้สมบูรณ์สวยงาม

แบบทดสอบหลังเรียน



แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การวาดภาพลดลายเส้นต่าง ๆ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทศนธาตุและการออกแบบทัศนศิลป์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 ข้อ

คำชี้แจง เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ภาพฟ้าแลบ ต้องใช้เส้นแบบใด

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

2. เส้นตรงแนวตั้งให้ความรู้สึกอย่างไร

ก. นุ่มนวล

ข. อ่อนช้อย

ค. มั่นคง

ง. เคลื่อนไหว

3. ภาพในข้อใด ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

ก. ภาพทิวทัศน์ทุ่งนายามเช้า

ข. ภาพเหตุการณ์ไฟไหม้

ค. ภาพกล่องไปรษณีย์

ง. ภาพบ้านทรงไทย

4. เส้นแบบใด ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

ก. 

ข. 

ค. 

ง. 

5. ภาพตึก ประกอบด้วยเส้นอะไรมากที่สุด

ก. เส้นนอน

ข. เส้นตั้ง

ค. เส้นทะแยง

ง. เส้นโค้ง

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การวาดภาพลดลายเส้นต่าง ๆ

1. ค

2.ค

3. ก

4. ค

5. ข



แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สร้างสรรค์ผลงานจากรูปร่างทรง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทศนธาตุและการออกแบบทัศนศิลป์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 ข้อ

คำชี้แจง เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

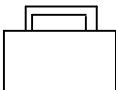
1. ข้อใดมีรูปร่างเหมือนธงชาติ

ก. ลูกบอล

ข. แม่น้ำ

ค. ก้อนหิน

ง. กระดานดำ

2.  จากภาพคล้ายกับรูปร่างใด

ก. กระเป๋านักเรียน

ข. ดอกทานตะวัน

ค. กระโปรง

ง. มะพร้าว

3. ข้อใด ไม่ใช่ ลักษณะของรูปร่าง

ก. มี 2 มิติ

ข. มีด้านกว้าง

ค. มีด้านหนา

ง. มีด้านยาว

4. ข้อใดเป็นทรงกลม

ก. ลูกกอล์ฟ

ข. ลูกขนไก่

ค. ลูกธนู

ง. ลูกเต๋า

5. กรวยใส์ไอศกรีม มีรูปร่างเป็นอย่างไร

ก. รูปร่างอิสระ

ข. รูปร่างวงกลม

ค. รูปร่างสี่เหลี่ยม

ง. รูปร่างสามเหลี่ยม

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สร้างสรรค์ผลงานจากรูปร่างรูปทรง

1. ง

2. ก

3. ค

4. ก

5. ง



แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สีเส้นแสนสวย
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทศนาตุและการออกแบบทัศนศิลป์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 ข้อ

คำชี้แจง เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. สีเขียวอ่อน จัดอยู่ในวรรณะสีใด

ก. วรรณะสีอุ่น	ข. วรรณะสีเย็น
ค. วรรณะสีเข้ม	ง. วรรณะสีจาง
2. สีใดที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น

ก. สีส้ม	ข. สีเขียว
ค. สีน้ำเงิน	ง. สีเขียวน้ำเงิน
3. ภาพไฟไหม้ น่าจะใช้สีใดมากที่สุด

ก. สีแดง	ข. สีชมพู
ค. สีดำ	ง. สีม่วง
4. คำว่า สันติ ควรใช้คู่กับสีอะไร

ก. สีแดง	ข. สีส้ม
ค. สีม่วงแดง	ง. สีน้ำเงิน
5. ภาพดินแห้งแล้ง ควรระบายด้วยวรรณะสีอะไร

ก. วรรณะสีร้อน	ข. วรรณะสีเย็น
ค. วรรณะสีเข้ม	ง. วรรณะสีจาง

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สีเส้นแสงสวย

1. ข

2. ก

3. ก

4. ง

5. ก



แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การออกแบบงานทัศนศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและการออกแบบทัศนศิลป์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 ข้อ

คำชี้แจง เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. จุดเด่นของภาพทุ่งนา ควรเป็นภาพใด

ก. นกกระจอก	ข. กระต๊อม
ค. ต้นข้าว	ง. ต้นไม้ขนาดใหญ่
2. ภาพข้อใด ควรวาดโดยใช้กรอบแนวตั้ง

ก. ภาพตึกสูง	ข. ภาตท้องทะเล
ค. ภาพทิวทัศน์ทุ่งนา	ง. ภาพฝูงปลาในทะเล
3. ภาพที่อยู่ไกล ควรระบายสีอย่างไร

ก. ระบายสีเข้มๆ	ข. ระบายสีจางๆ
ค. ระบายสีสด	ง. ระบายสีเข้มไปอ่อน
4. ถ้านักเรียนต้องการวาดภาพงานวันลอยกระทง นักเรียนควรเลือกใช้สีโทนใดมากที่สุด

ก. โทนร้อน	ข. โทนเย็น
ค. โทนร้อน 20: โทนเย็น 80	ง. โทนร้อน 80: โทนเย็น 20
5. ข้อใดมีพื้นผิวขรุขระ

ก. แดงโม	ข. ฟักทอง
ค. ไข่ไก่	ง. กระดาษ

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การออกแบบงานทัศนศิลป์

1. ค

2. ก

3. ค

4. ข

5. ก



ภาคผนวก ง

- ตัวอย่างภาพการทดลองสอนโดยใช้รูปแบบเกม
- ตัวอย่างภาพผลงานนักเรียน

ตัวอย่างภาพการทดลองสอนโดยใช้รูปแบบเกม



ภาพการอธิบายการเล่นเกมและภาพหลังจากการเล่นเกมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ตรวจสอบการให้คะแนนหลังเล่นเกมของแต่ละกลุ่ม

ตัวอย่างภาพผลงานนักเรียน



ภาพผู้เรียนกำลังสร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง การออกแบบงานทัศนศิลป์

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวชนนาด อุปชิตกุล
วันเดือนปีเกิด	16 มีนาคม 2529
สถานที่เกิด	จังหวัดขอนแก่น
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	จังหวัดขอนแก่น
ตำแหน่งงาน	ครูศิลปะ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547	มัธยมตอนปลาย จาก โรงเรียนสาริตมมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ศึกษาศาสตร์)
พ.ศ. 2552	ระดับปริญญาตรี สาขาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ. 2558	ระดับปริญญาโท สาขาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ