



การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็น
คุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
จังหวัดมหาสารคาม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริม
การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF BOARD GAME-BASED LEARNING ACTIVITY PACKAGE:
HOOP-TAM TO PROMOTE PERCEIVED VALUE OF LOCAL VISUAL ARTS AND
ART CREATION FOR PRATHOM SUKSA 6 STUDENTS IN MAHA SARAKHAM
PROVINC



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts VISUAL ARTS EDUCATION
Silpakorn University
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง
ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการ
สร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
จังหวัดมหาสารคาม

โดย นางสาวสายพิรุณ ยอดศิริ

สาขาวิชา ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ
ศาสตราจารย์ ปรีชา เกาทอง

คณะกรรมการประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะกรรมการประติมากรรมและ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดาภรณ์) ภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทินกร กาษรสวรรณ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ ปรีชา เกาทอง)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์)

626120018 : ทักษะศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, บอร์ดเกมการศึกษา, การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

นางสาว สายพิรุณ ยอดศิริ: การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สูบแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1.) เพื่อศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ 2.) เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ 3.) เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ 3.1.) เพื่อประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น 3.2.) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียน 4.) เพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 40 คน จากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1.) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ 2.) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น 3.) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม 4.) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ 5.) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ผลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ หลักสูตรโรงเรียนฯ มีความสอดคล้องกับความต้องการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ และตัวผู้เรียนระบุความสนใจการเรียนรู้รูปแบบเกมคิดเป็น 81.7% (2) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน บอร์ดเกมการศึกษา 3 เกม (3) ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง สูบแต้มฯ พบว่า 3.1) ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 3.3$) จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่มพบว่า นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกรู้สึกต่อข้อความต่างๆ สามารถเสนอวิธีการในการอนุรักษ์ ปกป้องสูบแต้ม และสามารถบอกวิธีการที่จะเผยแพร่สูบแต้มในรูปแบบของตนเองได้ และผลการประเมินผลงานศิลปะอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 3.4$) 3.2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.0$) 4) มีการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ คือ ปรับปรุงรายละเอียดบางส่วนในแผนการจัดการเรียนรู้ และปรับปรุงบอร์ดเกมการศึกษาโดยการเพิ่มจำนวนการ์ดเกมให้เพียงพอ เพื่อให้ชุดกิจกรรมฯ นี้ มีความสมบูรณ์

626120018 : Major VISUAL ARTS EDUCATION

Keyword : Learning activity package, Board game, Perceived value of local visual arts

MISS Saipirun YODSIRI : The Development of Board Game-Based Learning Activity Package: Hoop-Tam to Promote Perceived Value of Local Visual Arts and Art Creation for Prathom Suksa 6 Students in Maha Sarakham Provinc Thesis advisor : WISUD PO NEGRN

The research aims 1.) to develop the board game-based learning activity package for studying the northeastern Thai mural paintings (Hoop-Tam), 2.) to create the board game-based learning activity package, 3.1) to assess perceived value of local visual arts, 3.2) to evaluate students' satisfaction, and 4) to enhance board game-based learning activity package for Hoop-Tam study. The simple random sampling was used to collect a sample of 40 Prathom Suksa 6 students from Anuban Kantharawichai School, Khok Phra, Kantharawichai district, Maha sarakham province. The research instruments were 1.) a board game-based learning activity package for Hoop-Tam study, 2.) a value of local art assessment form, 3.) a focus group form, 4.) a visual art evaluation form, and 5.) a satisfaction assessment form. The data analysis involved using descriptive statistics (percentages, averages (\bar{x}), and standard deviations) along with content analysis.

The findings revealed that (1) The Basic Education Core Curriculum and school curriculum were consistent with the requirements of learning management, which involved board game-based learning activity package for Hoop-Tam study. According to the satisfaction survey, 81.7% of students were also interested in game-based learning activities, (2) the development of board game-based learning activity package for Hoop-Tam study consisted of 8 learning management plans and 3 board games: colors of Hoop-Tam, Wad Wad Tie Tie Hoop-Tam(Guess the drawing), and Chang-Taem (Painter), (3) the use of the board game-based learning activity package yielded the following results: 3.1) students perceived a high value in local visual arts, with an average score of 3.3. The interview sessions also revealed that students were able to express their opinions and share ideas on preserving and promoting Hoop-Tam in their own ways. Additionally, the visual art evaluation received an excellent rating ($\bar{x} = 3.4$), 3.2) students' satisfaction with the board game-based learning activity package was excellent ($\bar{x} = 4.0$). Notably, there was an improvement on learning activity, including adjustments to worksheets in some learning management plans and an increase in the number of board game cards. Clear board game instructions were also provided for all players.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฐปแต่้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ” ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ทั้ง 3 ท่าน ซึ่งได้ให้คำปรึกษา เสนอแนะ และให้ความช่วยเหลือ ทุกด้าน จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ ประธานสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัยในการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นที่มีคุณค่าในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของคณาจารย์สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่าน ที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ ให้คำแนะนำ ตลอดจนการสนับสนุนและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบคุณเชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ผู้ให้การช่วยเหลือ อันประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญ หนันชัยบุตร อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปัทมพร หนันชัยบุตร อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น อ. นิพิชฌณี ฉันทะปรีดา อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อ.ดร.สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และอ.ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิจัยศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย อีกทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดด้านวิชาการในการปรับปรุงและพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นสาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษารุ่น 11.1 และ 11.2 รุ่นพี่ รุ่นน้อง และกัลยาณมิตร ที่คอยช่วยเหลือสนับสนุน และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัว "ยอดศิริ" ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ญาติมิตรที่สนับสนุนในการศึกษา ผู้ให้กำลังใจ ให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอด

สายพิรุณ ยอดศิริ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	5
1. หลักสูตร.....	5
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	5
3. บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา.....	6
5. งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น.....	7
6. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์	7
7. การสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	7
8. พัฒนาการทางศิลปะของแต่ละช่วงวัย.....	7
9. วิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ	8
คำถามในการวิจัย	9
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	9
สมมุติฐานการวิจัย	10
ขอบเขตการวิจัย	10
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	10
ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา.....	10

ระยะเวลาดำเนินการวิจัย	10
เนื้อหา	10
นิยามศัพท์เฉพาะ	11
หลักสูตร	11
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	11
บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา	11
ซูปแด้ม	11
การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น	12
การสร้างสรรค้งานศิลปะ	12
พัฒนาการทางศิลปะของแต่ละช่วงวัย	12
วิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ	12
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	12
บทที่ 2	13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
1. หลักสูตร	15
1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)	15
1.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์ ตามหลักสูตร	18
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	18
1.3 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทร	22
วิชัย (โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย, 2563)	22
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	27
2.1. ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	27
2.2. แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้	29
2.3. ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	30

2.4. องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	31
2.5. ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	32
2.6. ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	33
2.7. การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	35
2.8. การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	37
3. บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา.....	39
3.1 ความหมายของเกม/ บอร์ดเกม.....	39
3.2 ประเภทของบอร์ดเกม.....	40
3.3 บอร์ดเกม กับกลศาสตร์ของบอร์ดเกม.....	41
3.4 โครงสร้างของบอร์ดเกม.....	43
3.5 หลักการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้.....	45
3.6 บอร์ดเกมการศึกษา.....	46
4. ฮูปแต้ม.....	47
4.1 ความหมายของฮูปแต้ม.....	47
4.2 ช่างแต้มในงานฮูปแต้ม (มักห่ม่วน, 2564).....	49
4.3 เรื่องราวที่ใช้เขียนฮูปแต้ม (มักห่ม่วน, 2564).....	49
4.4 เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ฮูปแต้ม (มักห่ม่วน, 2564).....	50
4.5 สถานที่ที่พบฮูปแต้ม.....	51
5. งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น.....	52
5.1 ความหมาย ขอบข่าย ของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น.....	52
5.2 ประเภทของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น.....	53
6. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์.....	53
6.1 ความหมายและความสำคัญของการเห็นคุณค่า.....	53
6.2 แนวคิดในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ.....	55

6.3 การรับรู้ความทางศิลปะ.....	56
7. ประเภทของงานทัศนศิลป์.....	60
7.1. ทัศนศิลป์ (Fine Art)	60
7.2 ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art).....	65
8. พัฒนาการทางศิลปะ	68
9. วิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ	69
10. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	71
10.1 งานวิจัยในประเทศ.....	71
10.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	72
บทที่ 3	74
วิธีดำเนินการวิจัย	74
ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research) (R1): การศึกษา และวิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐาน	76
1. การศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูล จากหนังสือ เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่ ..	76
เกี่ยวข้อง	76
2. การศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ	
(ทัศนศิลป์) จากกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย	
(Sample group).....	76
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) (D1) : การพัฒนาและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการ	
เรียนรู้ ฯ และ เครื่องมือวิจัย.....	82
1.วัตถุประสงค์.....	82
2. วิธีการดำเนินการ	82
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล	100
4. การวิเคราะห์ข้อมูล	101
ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (Research) (R2) : การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ และ เครื่องมือวิจัย	105
1.วัตถุประสงค์.....	105

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample Group).....	105
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	105
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล	106
ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Development) (D2) : การประเมินผลและปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ	
.....	110
1. วัตถุประสงค์	110
2. การวิเคราะห์และประเมินผลชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย	110
บทที่ 4	115
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	115
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง	
ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ	
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม	115
ผลการศึกษาความต้องการและข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ .	115
1.1. ผลจากการวิเคราะห์หลักสูตร.....	116
1.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสำรวจความต้องการของนักเรียน.....	121
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อ	
ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น	
ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม	124
ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือในการวิจัย ..	124
2.1 สรุปการนำแนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	124
2.2 ผลการตรวจคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	145
2.3 ผลการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัยไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก	
(Try out).....	146
ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม	
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียน	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม	155

3.1. ผลการวิเคราะห์การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น.....	155
3.1.1.ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)	155
3.1.2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)	157
3.1.3. ผลการวิเคราะห์ผลการประเมินผลงานศิลปะ.....	161
3.2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างาน ทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	165
ตอนที่ 4 ผลการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	167
บทที่ 5	1
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	1
สรุปผลการวิจัย.....	2
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	2
1.ผลจากการวิเคราะห์หลักสูตร	2
2. ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสำรวจความต้องการของนักเรียน.....	3
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	4

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง	ยู
ปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ	
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	5
1. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์งาน	
ศิลปะ หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	5
2. ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	9
ตอนที่ 4 การปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง	ยูปแต้ม เพื่อ
ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับ	
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	10
อภิปรายผล.....	10
1. ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง	ยู
ปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ	
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	11
2. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง	ยูปแต้ม เพื่อส่งเสริม
การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น	
ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	12
3. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง	ยูปแต้ม เพื่อ
ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับ	
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	19
4. การปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง	ยูปแต้ม เพื่อส่งเสริม
การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น	
ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม.....	27
ข้อเสนอแนะ.....	27
1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	27
2. ข้อเสนอแนะนำการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	28
รายการอ้างอิง.....	29
ประวัติผู้เขียน.....	94



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

จุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) คือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน ได้แก่ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา ในศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยหากเมื่อกล่าวถึงไปถึง เรื่องขององค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะที่ต้องการนั้น ในแต่ละรายวิชา ก็จะมีข้อกล่าวถึงที่แตกต่างกันออกไป

ในส่วนของในรายวิชาศิลปะ ได้กำหนดองค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะที่ต้องการไว้ว่า หากได้เรียนในรายวิชาศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะเป็นผู้มีความรู้และทักษะในการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์งานศิลปะ สุนทรียภาพ และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยทั้งหมดที่กล่าวมานี้ อาจจะสรุปในแง่ของรายวิชาศิลปะในฐานะครูผู้สอนรายวิชาศิลปะได้ว่า เป้าหมายสำคัญของการเรียนการสอนในสาระทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการ ของศิลปินในการสร้างผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์หิวพากษ์ วิเคราะห์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ระบุมাত্রฐานการเรียนรู้ ในรายวิชาศิลปะ สาระที่1 สาระทัศนศิลป์ ไว้

ว่า มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ต่อกงานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

กระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนใน รายวิชาศิลปะให้ตรงตามความมุ่งหมายของหลักสูตร ตลอดจนนโยบายของประเทศชาติไว้ ผ่าน บทความเรื่อง “ศิลปะ” จากหลักสูตรสู่สถานศึกษา โดยเนื้อความได้กล่าวถึง ประเด็นต่าง ๆ ที่ น่าสนใจเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะศึกษาเป็นต้นว่า จุดประสงค์ของการเรียน การสอนศิลปะ แนวคิดของการเรียนการสอนศิลปะ และสิ่งที่หลักสูตรต้องการ โดยทั้งหมดนี้ อาจจะ สรุปเป็นประเด็นสำคัญได้ว่า “ศิลปะ” มีจุดประสงค์เฉพาะให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถแสดงออกตามความถนัดและความสามารถอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้เด็กได้มีโอกาส สร้างสรรค์ทั้งโดยตนเองและร่วมกับผู้อื่น ปลุกฝังให้นักเรียนมีจิตสำนึกในคุณค่าและประโยชน์ของ สิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งนำศิลปะมาประยุกต์ให้เกิดคุณค่าและสร้างสรรค์เสริมสรณนิยมที่ถูกต้อง ศิลปะตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดแนวทางในการสอนที่พึงให้เกิดแก่ผู้เรียน คือ ประการแรก ให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ประการที่สอง ให้สนใจและแสดงออกตามความถนัด จะก่อให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ประการที่สาม ให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลินและทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้ ประการที่สี่ ให้รู้จักนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ให้เกิดคุณค่าและสรณนิยมที่ดี และประการสุดท้ายที่ มีความสำคัญไม่แพ้กันคือทำให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม การธำรงรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสิ่งจำเป็นต้องส่งเสริมและปลุกฝังแต่ เยาว์วัย

หากจะกล่าวถึงเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษาของ ประเทศนั้น ครูในฐานะผู้สอนจำเป็นที่จะต้องมีความสามารถในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับ ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด โดยครูจะต้องมีความรอบรู้มีความเป็นมืออาชีพ และ เป็นผู้พัฒนาตนเอง และสรรหาวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนอยู่เสมอเพื่อสามารถตอบสนอง ความต้องการของผู้เรียนได้ การเรียนรู้ควรจะเป็นการร่วมมือระหว่างผู้เรียนและผู้สอนไปพร้อม ๆ กัน โดยการลดบทบาทผู้สอนและเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น พร้อมทั้ง จะเรียนรู้มากขึ้น การฟังอย่างเดียวอาจจะได้เรียนรู้เพียงร้อยละ 30 ของเนื้อหาที่ผู้สอนต้องการมอบ

ให้ แต่ถ้าผู้เรียนได้พบเห็น แสดงความคิดเห็น และการจำลองสถานการณ์ในเนื้อหา นั้น จะสามารถจดจำข้อมูลได้เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 90 ฉะนั้นนอกจากการฟังและการท่องจำ ผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือทำด้วยตนเองเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา จึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ตอบโจทย์ความต้องการต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะจะทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่อยู่คงทนถาวร เพราะเกิดจากการที่สมองรวบรวมจัดการกับองค์ความรู้เหล่านั้นด้วยตนเอง มีการดู การแสดงความคิดเห็น การจำลองสถานการณ์เกิดขึ้นระหว่างการเล่นบอร์ดเกม นอกจากนี้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา ยังเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียนในช่วงวัยที่กำลังสนุกสนานกับการเล่นเกม ชอบการได้ปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิดแก้ไขปัญหา ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และยังได้ผลพลอยได้คือ ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม คือกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ เห็นภาพชัด เป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน (สำนักการศึกษา, 2548: 32) ซึ่งผู้วิจัยเองเชื่อว่า ถึงแม้ยุคสมัยจะเปลี่ยนแปลง และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน แต่บอร์ดเกมที่เป็นลักษณะเกมที่สามารถเล่นด้วยอุปกรณ์ที่จับต้องได้ ก็ยังไม่มีความล้าสมัย เพราะตัวบอร์ดเกมมีจุดเด่นในตัวเองคือ มีกลไกที่เอื้อต่อการฝึกการคิดการแก้ปัญหา และสามารถเพิ่มกลไกความยากง่ายในเกมหนึ่งเกมได้ นั่นแปลว่าบอร์ดเกมหนึ่งเกมสามารถประยุกต์เล่นได้กับทุกเพศและทุกวัย บอร์ดเกมนั้น มีจุดเด่นคือการดึงดูดความสนใจ ฝึกการคิดการแก้ปัญหา และหากเรานำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ยิ่งจะเพิ่มจุดสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของบอร์ดเกม คือ มีสีสัน มีคาแรกเตอร์ที่ดึงดูดความสนใจ ของผู้เล่น เพราะฉะนั้น จึงเหมาะสมอย่างยิ่งหากนำเกมกระดานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ เพื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียนตามความสนใจของผู้เรียน และเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาไปพร้อม ๆ กัน

การสำรวจและอนุรักษ์ศิลปะท้องถิ่น เพื่อนำมาส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรม จากจัดการเรียนการสอนเรื่องของศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะให้ผู้เรียนได้ทำความรู้จักงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตนเอง ตระหนักถึงคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นในฐานะเป็นเจ้าของวัฒนธรรม ร่วมกันรักษาสืบสานวัฒนธรรมเดิม และประยุกต์กระแสวัฒนธรรมใหม่ให้เหมาะสม โดยในจังหวัดมหาสารคามนั้นมีศิลปกรรมที่เกิดมาจากพื้นถิ่นมากมาย รวมไปถึงจิตรกรรมฝาผนัง หรือฮูปแต้ม ที่เขียนเกี่ยวกับเรื่องราวทางศาสนา เป็นวัฒนธรรมร่วมในอุษาคเนย์ มีทั้งฉบับล้านนา ล้านช้าง ฉบับมอญ ฉบับไทยวน และฉบับไทย (ภักดีจิตร, 2558) ได้

กล่าวถึงการเรียนการสอนศิลปะที่สอดคล้องต่องานทัศนศิลป์ท้องถิ่น iva กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะชื่นชมความงามสุนทรีย์ภาพความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ เป็นการพัฒนาผู้เรียนอย่างองค์รวมทั้งทางด้านร่างกายจิตใจ สติปัญญาอารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม (กรมวิชาการ, 2542) ดังนั้น ต้องปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับชีวิตจริงและคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติได้สนับสนุนให้นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นแนวทางการจัดประสบการณ์โดยใช้ปราชญ์ชาวบ้านมาเป็นวิทยากรให้ความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน โดยมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร ผลที่ได้รับจากการนำปราชญ์ชาวบ้านมาร่วมในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน พบว่าผู้เรียนมีความสุข ในการเรียนเห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีในเรื่องของศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีพื้นบ้าน และโรงเรียนยังได้รับความร่วมมือจากชุมชนทั้งในด้านการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมและสิ่งของ เครื่องใช้การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาหลักสูตรรวมถึงการจัดการเรียนการสอนอีกด้วย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นนักเรียนที่อยู่ในระหว่างช่วงอายุ 12 ปี โดยวิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1947) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้างานทางด้านศิลปะของเด็ก และการคิดสร้างสรรค์จากงานทางศิลปะ ให้กำหนดขั้นของพัฒนาการทางศิลปะของเด็กไว้ว่า เด็กในช่วงวัย 11-12 ปี จะเป็นเด็กที่อยู่ในขั้น การใช้เหตุผล (The stage of Reasoning) เด็กวัยนี้จะ เป็นวัยที่กำลังเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น เป็นระยะที่เด็กแสดงออกมาอย่างไม่รู้สึกตัว เป็นอิสระ และ สนุกสนาน มักสร้างสรรค์งานศิลปะจากความรู้สึกและอารมณ์ของตนเองที่มีต่อสิ่งแวดล้อมภายนอก มี เหตุมีผล สามารถคิดวิเคราะห์ได้ดี เด็กวัยนี้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้เรื่องต่างๆ และมีความพร้อมที่จะ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนนำไปสู่การตระหนัก และเห็นคุณค่าของสิ่งรอบๆ ตัวได้

จากจุดหมายหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรแกนกลางขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นโยบายทางการศึกษาของประเทศ และปัญหาการจัดการเรียนการสอน ในยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน และเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง เลือกใช้นวัตกรรม การสอนที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน และตระหนัก เห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงได้ เลือกใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า

งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็น
ประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาทัศนศิลป์ต่อไป

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เป็นการศึกษาที่บูรณาการองค์ความรู้ทางด้านงานศิลปกรรม
ท้องถิ่น และการจัดการเรียนรู้เข้าด้วยกัน จึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาทั้งแนวคิดและองค์ความรู้เกี่ยวกับ
หลักสูตรฯ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา ฮูปแต้ม งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น การ
เห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ประเภทของงานทัศนศิลป์ พัฒนาการทางศิลปะ วิธีการสอนใน
รายวิชาศิลปะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. หลักสูตร

แนวทางในการจัดการศึกษาให้กับผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น เป็นตัวกำหนดว่าผู้เรียนแต่ละช่วง
วัย จะต้องได้เรียนรู้ในเรื่องใด อย่างไร โดยได้อิงตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
จากแนวทางในการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ ในสาระที่ 1 คือ สาระทัศนศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ผนวกเข้า
กับแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์
โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการศึกษาเกี่ยวกับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (ศรีปัญญากร, 2564) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรม
การเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนสำเร็จรูปที่รวบรวมอย่างสมบูรณ์ตามแบบแผนที่วางไว้ที่ผู้เรียน
สามารถเรียนเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อยตามความสามารถ ความสนใจ (ทิตินา แฉมมณี, 2547)
กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 1.) ชื่อกิจกรรม ประกอบด้วยหมายเลขกิจกรรม ชื่อ
ของกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น 2.) คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายความ
มุ่งหมายหลักของกิจกรรม และ ลักษณะของกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น 3.) จุดมุ่งหมาย เป็น
ส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น 4.) แนวคิด เป็นส่วนที่ระบุเนื้อหา หรือมโนทัศน์ของ
กิจกรรมนั้น ส่วนนี้ ควรจะได้รับการย้ำและเน้นเป็นพิเศษ 5.) สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่
จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้ครูทราบว่าต้องเตรียมอะไรบ้าง 6.) เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุ
จำนวนเวลาโดยประมาณว่ากิจกรรมควร ใช้เวลาเพียงใด 7.) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่
ระบุการจัดกิจกรรมเพื่อ บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 8.) ภาคผนวก ในส่วนนี้จะให้ตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์

ที่ใช้ในการจัด กิจกรรมและข้อมูลอื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับครู รวมทั้งเฉลยแบบทดสอบ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้โดยที่ผู้เรียนเป็นคนลงมือปฏิบัติเอง โดยมีครูเป็นผู้นำ (บุญเกื้อ ควรหาเวช, 2542) ได้สรุปคุณค่าและประโยชน์ ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้ 1.) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ 2.) จัดปัญหาการขาดแคลนครู ช่วยลดภาระของครูผู้สอน 3.) ช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกัน ช่วยให้ครูสามารถดำเนินการสอนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ด้วย ความมั่นใจ 4.) ช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ 5.) ช่วยให้ผู้เรียนได้ทำตามวัตถุประสงค์ 6.) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่ 7.) ช่วยสร้างเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 8.) ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเคารพ นับถือ ความคิดเห็นของผู้อื่น

3. บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา

จากการศึกษาเกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา หมายถึง เกมที่มีลักษณะเป็นเกมที่สัมผัสจับต้องได้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยจะต้องเล่นบนกระดานเกมของแต่ละเกม รวมทั้งยังต้องประกอบไปด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบกันในการเล่น มักต้องใช้ความคิด ไหวพริบของผู้เล่น เพื่อให้ชนะในเกม โดยเรื่องราวการดำเนินเกมจะมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการจัดการเรียนการสอน โดยจะทำให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของเกมและเนื้อหาของรายวิชาด้วย (Brathwaite, Brenda, & Schreiber)

4. ชูปแต่้ม

จากการศึกษาเกี่ยวกับชูปแต่้ม โดยชูปแต่้ม (สินปรุ, 2556) เป็นคำที่มาจากภาษาถิ่นอีสานที่ใช้เรียกจิตรกรรมทั่วไป รวมทั้งจิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์วิหารอีกด้วย จิตรกรรมฝาผนังอีสานจำนวนมากเป็นฝีมือช่างเขียนภาพท้องถิ่น การใช้สี การจัดภาพ รวมถึงลีลาของลายเส้นไม่ได้รับอิทธิพลช่างภาคกลาง แต่ก็มีภาพจิตรกรรมบางวัดโดยเฉพาะวัดสำคัญของเมืองใหญ่ ๆ พบว่าภาพจิตรกรรมได้รับอิทธิของสกุลช่างภาคกลางอยู่ด้วย (เอกชนนิยม, 2548) ชูปแต่้มเป็นลักษณะสองมิติ แบบเรียบ การแสดงระยะใกล้ไกลของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมักจะแสดงด้วยการวางรูปให้คาบเกี่ยวกัน บังกัน ซ้อนกัน มีการสร้างบรรยากาศด้วยสีสันทน้อยมาก เพราะขาดแคลนสี ช่างแต่้มอาศัยเส้นหนา เส้นบาง เน้นระยะ เน้นเรื่องราว และเน้นบรรยากาศ ในการแสดงจุดเด่นหรือส่วนสำคัญของเรื่องราวหรือรูป ช่างแต่้มมักจะใช้สัดส่วนรูปเน้นให้เกิดความสนใจมากกว่าการใช้สีเน้น

5. งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

ผลงานศิลปะหัตถกรรม ที่ถูกสร้างขึ้นภายในท้องถิ่นนั้นๆ โดยมีความงามตามแบบของท้องถิ่น อาจจะมีคุณค่าล้นเหลือในพื้นที่ที่ใกล้เคียงอยู่บ้าง แต่ก็มีเอกลักษณ์เฉพาะเป็นของตนเอง

6. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์

จากการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการเห็นคุณค่า พบว่า ความงามเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถรับรู้และสัมผัสได้ มนุษย์เรต่างก็พึงพอใจในความงาม และมีความสุขเมื่อได้สัมผัสกับความงาม สามารถแบ่งการรับรู้ความงามออกเป็น 4 ลักษณะ คือ การเข้าใจ การชื่นชม การหวงแหน และการต่อยอด

7. การสร้างสรรค์งานศิลปะ

จากการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงาน (Good & Brophy, 1990) การสร้างสรรค์ผลงานเป็นผลสืบเนื่องมาจากความคิดสร้างสรรค์ที่บุคคลเกิดความคิดจินตนาการ และสร้างจินตนาการออกมาเป็นผลงาน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานผ่านศิลปะ แปลกใหม่ โดยผสมผสานความรู้ ความคิดสิ่งแปลกใหม่ หรือสิ่งประดิษฐ์เดิมใส่ความริเริ่ม เป็นการต่อยอดนวัตกรรม ทำให้เกิดประโยชน์มีคุณค่า ในการสร้างสรรค์หรือการประดิษฐ์ผลงานสามารถ แบ่งผลงานหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) ผลงานนวัตกรรม (innovation product) หรือผลงานใหม่ที่แท้จริง เป็นการริเริ่มสร้างสรรค์ ผลงานใหม่ที่มีขึ้นเป็นครั้งแรก 2) ผลงานดัดแปลง (modification product) หรือผลงานปรับปรุง ใหม่ เป็นการพัฒนาผลงานเดิมที่มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เกิดผลงานใหม่ อีกครั้ง 3) ผลงานเลียนแบบ (imitation product) หรือผลงานทดแทน เป็นการสร้างผลงานตาม อย่าง ผลงานเดิมที่มีอยู่แล้ว

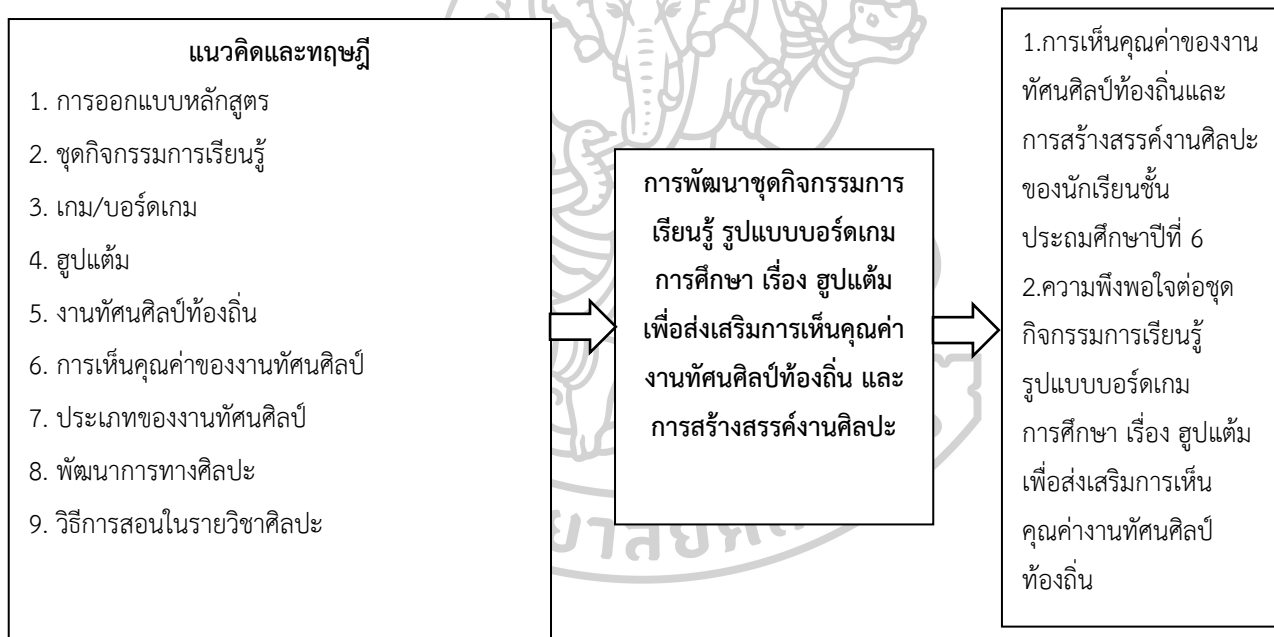
8. พัฒนาการทางศิลปะของแต่ละช่วงวัย

เคลล็อก (Kellogg, 1967) ได้ศึกษางานขีดๆ เขียนๆ ของเด็กและให้ความเห็นว่า เด็กๆ ทั่วโลกมีขบวนการในการพัฒนางานศิลปะเป็นขั้นตอนที่เหมือนกัน วงจรของการพัฒนาจะเริ่มจากอายุ 2 ขวบหรือก่อน 2 ขวบเล็กน้อย จนถึงอายุ 4 – 5 ขวบ และได้จำแนกออกเป็น 4 ขั้นตอน ทำให้เราเข้าใจถึงความสำคัญของงานขีดๆเขียนๆ ทางศิลปะที่มีต่อการพัฒนาการในชีวิตของเด็ก โดยกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยนี้ คือ เด็กในระยะเวลาที่ 4 คือ ระยะเวลาเข้าโรงเรียน (7-12 ปี) โดยเด็ก ๆ จะเริ่มมีความเอาใจใส่งานมากขึ้น เรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ พยายามทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง เริ่มวาดภาพได้คล้ายของจริง หรือวาดลอกเลียนแบบสิ่งที่เห็นได้

9. วิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ

วิธีการจัดการเรียนการสอนศิลปะศึกษาที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรได้ พัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่สมบูรณ์มีชีวิตที่เป็นสุขในสังคมโดยได้เสนอแนะรูปแบบการจัดการจัดการเรียนการสอนทางศิลปะศึกษาตามความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนตามหลักสูตรเพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอน

จากแนวคิดของนักการศึกษาดังกล่าวสรุปได้ว่าเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อตระหนัก และเห็นคุณค่าของศิลปกรรมในท้องถิ่นของตนเอง และจากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

คำถามในการวิจัย

1. ข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีอะไรบ้าง
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีลักษณะ องค์ประกอบและรูปแบบอย่างไร
3. เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
 - 3.1. ผลระดับการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม อยู่ในระดับใด
 - 3.2. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม อยู่ในระดับใด
4. ประเด็นในการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
2. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
3. เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
 - 3.1. เพื่อประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
 - 3.2. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
4. เพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และมีผลการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อยู่ในระดับ ดีมาก
2. ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับ มาก

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ห้อง 126 คน โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้โดยการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม (Simple random sampling)

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นและการสร้างสรรค์งานศิลปะ
2. ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 60 นาทีเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 8 คาบเรียน

เนื้อหา

เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้ มาจากมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

นิยามศัพท์เฉพาะ

หลักสูตร

มวลงประสพการณ์ทางการเรียนรู้ ที่กำหนดไว้ในรายวิชา กลุ่มวิชา เนื้อหาสาระ รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ ที่ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอน จัดกิจกรรมให้แก่ผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยหลักสูตรในรายวิชาทัศนศิลป์ อ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษาเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

สื่อประสมในรูปแบบของวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป โดยใช้วิธีการจัดระบบรวมกันเป็นชุดจำนวน 1 ชุด มีชื่อว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม อันประกอบด้วย 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ใช้ร่วมกับบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 ชุดดังนี้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม) 3) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (ผิววาดฮูปแต้ม) 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น 5) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ฮูปแต้มบันดาลใจ บอร์ดเกมการศึกษาประกอบด้วย 1) บอร์ดเกมสีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam) 2) บอร์ดเกมเรื่องวาดๆ ทายๆ ฮูปแต้ม (Guess the drawing) 3) บอร์ดเกมเรื่องช่างแต้ม (Painter)

บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา

เกมที่มีอุปกรณ์การเล่นที่จับต้องสัมผัสได้ โดยอาจจะเล่นบนบอร์ด เป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านการปฏิสัมพันธ์กันอย่างเผชิญหน้า ประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่นที่ถูกออกแบบมาแล้วอย่างเหมาะสมกับกลไก และวิธีการเล่นเกม โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ มีส่วนของบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกมด้วยกัน คือ 1) บอร์ดเกมสีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam) 2) บอร์ดเกมเรื่องวาดๆ ทายๆ ฮูปแต้ม (Guess the drawing) 3) บอร์ดเกมเรื่องช่างแต้ม (Painter) เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของเกมและเนื้อหาของรายวิชาด้วย

ฮูปแต้ม

เป็นคำที่มาจากภาษาถิ่นอีสานที่ใช้เรียกจิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์ วิหาร จิตรกรรมฝาผนังอีสานจำนวนมากเป็นฝีมือช่างเขียนภาพท้องถิ่น การใช้สี การจัดภาพ การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว เป็นเอกลักษณ์ของอีสาน มีเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวกับพุทธประวัติ หลักคำสอนทางศาสนาพุทธ นิทานชาดกต่าง ๆ นรกสวรรค์ เหมือนกับจิตรกรรมฝาผนังทั่ว ๆ ไป

การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

ความรู้สึของผู้เรียน ที่แสดงถึง การรับรู้ เข้าใจ ทราบซึ่ง ต่องานทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) โดยอาศัยประสบการณ์การรับรู้ ผนวกกับรสนิยมส่วนตัว พิจารณาต่อศิลปกรรมท้องถิ่น แล้วเกิดการวิเคราะห์หรือวิจารณ์ สรุปผลในวิธีการของตนเอง โดยวัดจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)

การสร้างสรรคงานศิลปะ

การลงมือปฏิบัติงานเพื่อนำมาซึ่งผลงานศิลปะ หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม สามารถกระทำโดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะโดยใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง เป็นสื่อในการถ่ายทอด และผ่านเทคนิคต่าง ๆ ซึ่งสามารถวัดผลโดยเกณฑ์การประเมินผลงานศิลปะ

พัฒนาการทางศิลปะของแต่ละช่วงวัย

กลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยชั้นนี้ คือ เด็กในระยะเวลาที่ 4 คือ ระยะเวลาเข้าโรงเรียน (7-12 ปี) โดยจะมีพัฒนาการทางด้านศิลปะ คือ จะเริ่มมีความเอาใจใงานมากขึ้น เรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์พยายามทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง เริ่มวาดภาพได้คล้ายของจริง หรือวาดลอกเลียนแบบสิ่งที่เห็นได้

วิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ

การจัดการเรียนการสอนศิลปะศึกษามุ่งหวังให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรและคาบเรียนนั้นๆ ได้พัฒนาตนเองให้เป็นคนที่สมบูรณ์มีชีวิตที่เป็นสุขในสังคม โดยในงานวิจัยครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ และเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) ผ่านการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา
2. เป็นแนวทางในการจัดกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียน
3. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ที่ต่อยอดสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะของนักเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฐปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตร

- 1.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- 1.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- 1.3 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

- 2.1 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.2 แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.3 ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.4 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.5 ประโยชน์ของการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.6 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.7 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2.8 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3. บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา

- 3.1 ความหมายของเกม/ บอร์ดเกม
- 3.2 ประเภทของบอร์ดเกม
- 3.3 บอร์ดเกม กับกลศาสตร์ของบอร์ดเกม
- 3.4 โครงสร้างของบอร์ดเกม

- 3.5 หลักการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
- 3.6 บอร์ดเกมการศึกษา
4. **ซูปแต่้ม**
 - 4.1 ความหมายของซูปแต่้ม
 - 4.2 ช่างแต่้มในงานซูปแต่้ม
 - 4.3 เรื่องราวที่ใช้เขียนซูปแต่้ม
 - 4.4 เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ซูปแต่้ม
 - 4.5 สถานที่ที่พบซูปแต่้ม
5. **งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น**
 - 5.1 ความหมาย ขอบข่าย ของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
 - 5.2 ประเภทของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
6. **การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น**
 - 6.1 ความหมายของการเห็นคุณค่า
 - 6.2 แนวคิดในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ
 - 6.3 การรับรู้ความงามทางศิลปะ
7. **ประเภทของงานทัศนศิลป์**
 - 7.1 ทัศนศิลป์ (Fine Art)
 - 7.2 ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)
8. **พัฒนาการทางศิลปะ**
9. **วิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ**
10. **เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**
 - 10.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 10.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตร

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดทำขึ้นเพื่อให้เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานระดับท้องถิ่นและสถานศึกษานำไปเป็นกรอบและทิศทางพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอน จากข้อค้นพบในการศึกษาวิจัยและติดตามผล การใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่กล่าวถึง ประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 1 จึงเกิดการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มีความเหมาะสม ชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมพัฒนาประเทศพื้นฐานในการดำรงชีวิต การพัฒนาสมรรถนะและทักษะและกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตร การเรียนการสอนในแต่ละระดับ นอกจากนี้ได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และเปิดโอกาสให้สถานศึกษาเพิ่มเติมเวลาเรียนได้ตามความพร้อมและจุดเน้น อีกทั้งได้ปรับกระบวนการวัดและประเมินผลผู้เรียน เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับ และเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และมีความชัดเจนต่อการนำไปปฏิบัติ ดังนั้นสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้ปรับเปลี่ยนหลักสูตรเพื่อให้เกิดความชัดเจนในการนำไปสู่การปฏิบัติแต่ยังคงยึดมาตรฐานการเรียนรู้และหลักการเดิม

จุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
๔. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
๕. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข



ความสัมพันธ์ของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

จุดหมาย

๑. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
๒. มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต
๓. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
๔. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
๕. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา
๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
๒. ซื่อสัตย์สุจริต
๓. มีวินัย
๔. ใฝ่เรียนรู้
๕. อยู่อย่างพอเพียง
๖. มุ่งมั่นในการทำงาน
๗. รักความเป็นไทย
๘. มีจิตสาธารณะ

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้

๑. ภาษาไทย ๒. คณิตศาสตร์ ๓. วิทยาศาสตร์
๔. สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ๕. สุขศึกษาและพลศึกษา ๖. ศิลปะ
๗. การงานอาชีพและเทคโนโลยี ๘. ภาษาต่างประเทศ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

๑. กิจกรรมแนะแนว
๒. กิจกรรมนักเรียน
๓. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

คุณภาพของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551

องค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรแกนกลางฯ ได้กล่าวถึง องค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยหมายรวมถึง 3 สาระด้วยกัน คือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ไว้ว่า ความรู้ ทักษะในการคิดริเริ่มจินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สนุนทรัพยากร และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ

1.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ศิลปะ

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตารางที่ 1 โครงสร้างเวลาเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้	เวลาเรียน					
	ระดับประถมศึกษา					
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
ศิลปะ	80	80	80	80	80	80

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์
ทำไมต้องเรียนศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรีย์ภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์

กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษา ต่อหรือประกอบอาชีพได้

เรียนรู้อะไรในศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งมั่นพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทาง ศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนง ต่าง ๆ โดยในสาระทัศนศิลป์ ได้ถูกกำหนดแนวทาง ขอบข่าย ไว้ดังนี้

ทัศนศิลป์

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์จาก จินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการ สร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาตรฐาน ศ 1.1

ชั้น	ที่	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1	ศ 1.1 ป.6/1	ระบุสีคู่ตรงข้าม และอธิบายเกี่ยวกับการใช้สีคู่ตรงข้ามในการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์	วงสีธรรมชาติ และสีคู่ตรงข้าม
	2	ศ 1.1 ป.6/2	อธิบายหลักการจัดขนาดสัดส่วน ความสมดุลในการสร้างงานทัศนศิลป์	หลักการจัดขนาด สัดส่วนความสมดุล ในงานทัศนศิลป์
	3	ศ 1.1 ป.6/3	สร้างงานทัศนศิลป์จากรูปแบบ 2 มิติ เป็น 3 มิติ โดยใช้หลักการ ของแสงเงาและน้ำหนัก	งานทัศนศิลป์รูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ
	5	ศ 1.1 ป.6/5	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการของรูปและพื้นที่ว่าง	รูปและพื้นที่ว่างในงานทัศนศิลป์
	6	ศ 1.1 ป.6/6	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้สีคู่ตรงข้าม หลักการจัดขนาดสัดส่วน และความสมดุล	การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้สีคู่ตรงข้าม หลักการจัดขนาด สัดส่วนและ ความสมดุล
	7	ศ 1.1 ป.6/7	สร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ	การสร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตารางที่ 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาตรฐาน ศ

1.2

ชั้น	ที่	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.6	1	ศ 1.2 ป.6/1	บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ ที่สะท้อนชีวิตและสังคม	● บทบาทของงานทัศนศิลป์ในชีวิต และสังคม
	2	ศ 1.2 ป.6/2	อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผล ต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	● อิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ ในท้องถิ่น

อภิธานศัพท์

ทัศนธาตุ (visual elements) สิ่งที่เป็นปัจจัยของการมองเห็นเป็นส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันเป็นภาพ ได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง สี และลักษณะพื้นผิว

ทัศนียภาพ (perspective) วิธีเขียนภาพของวัตถุให้มองเห็นว่ามีระยะใกล้ไกล

ทัศนศิลป์ (visual art) ศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยการเห็น ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และงานสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่รับรู้ได้ด้วยการเห็น

ภาพปะติด (collage) เป็นภาพที่สร้างขึ้นด้วยการใช้วัสดุต่าง ๆ เช่น กระดาษ ผ้า เศษวัสดุธรรมชาติ ฯลฯ ปะติดลง บนแผ่นภาพด้วยกาวหรือแปะเปียก

วงสีธรรมชาติ (color circle) คือวงกลมซึ่งจัดระบบสีในแสงสีรุ้งที่เรียงกันอยู่ในธรรมชาติ สีวรรณะอุ่น จะอยู่ในซีกที่มีสีแดงและเหลือง ส่วนสีวรรณะเย็นอยู่ในซีกที่มีสีเขียว และสีม่วง สีคู่ตรงข้ามกันจะอยู่ตรงกันข้ามในวงสี

วรรณะสี (tone) ลักษณะของสีที่แบ่งตามความรู้สึกอุ่นหรือเย็น เช่น สีแดง อยู่ในวรรณะอุ่น (warm tone) สีเขียวอยู่ในวรรณะเย็น (cool tone)

สีคู่ตรงข้าม (complementary colors) สีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงสีธรรมชาติเป็นคู่สีกัน คือ สีคู่ที่ตัดกันหรือต่างจากกันมากที่สุด เช่น สีแดงกับสีเขียว สีเหลืองกับสีม่วง สีน้ำเงินกับสีส้ม

องค์ประกอบศิลป์ (composition of art) วิชาหรือทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างรูปทรงในงานทัศนศิลป์

1.3 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิทย (โรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิทย, 2563)

ความนำ

หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิทย พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับนี้ โรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิทย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 ได้ดำเนินการพัฒนาจากหลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิทย พุทธศักราช 2561 เพื่อให้สอดคล้องกับประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่องรายชื่อโรงเรียนคุณภาพประจำตำบล รอบที่ 1 ประกาศ ณ วันที่ 1 มีนาคม 2562 โดยวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหา วิสัยทัศน์บริบทของโรงเรียน หลักการและจุดหมาย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กรอบหลักสูตรระดับท้องถิ่นของ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 แล้วจัดทำโครงสร้างหลักสูตร กำหนดรายวิชาพื้นฐาน และรายวิชาเพิ่มเติม ในแต่ละระดับชั้นให้ได้คุณภาพ

ดังนั้น หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิทย พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่พัฒนาขึ้นเป็นหลักสูตรที่มีจุดมุ่งหมายให้ครอบครัว ชุมชนองค์กรในท้องถิ่น ทั้งภาครัฐและเอกชนเข้าร่วมจัดการศึกษาของโรงเรียนจึงประกอบด้วยสาระของหลักสูตรแกนกลาง สาระความรู้ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ท้องถิ่น และสาระที่สถานศึกษาเพิ่มเติม โดยจัดเป็นสาระการเรียนรู้รายวิชาพื้นฐานตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้รายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และคุณลักษณะนักเรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นคนดี คนเก่ง และอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ โดยมุ่งหวังให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา อีกทั้งมีความรู้และทักษะ ที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต มีทักษะในการติดต่อสื่อสาร การถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ในการพัฒนา

ตนเองและสังคม มีคุณภาพได้มาตรฐานสากลในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก โดยมีแนวทางสำคัญที่โรงเรียนกำหนดไว้ในหลักสูตรโรงเรียน ดังนี้

1. มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้เปรียบเสมือนเป็นวิธีสร้างกำลังใจ และเร้าให้เกิดความก้าวหน้าแก่ผู้เรียนให้มากที่สุด มีความรู้สูงสุด ผู้เรียนทุกคนมีความเข้มแข็ง ความสนใจ มีประสบการณ์ และความมั่นใจ เรียนและทำงานอย่างเป็นอิสระและร่วมกัน มีทักษะในการอ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น รู้ข้อมูลสารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสาร ส่งเสริมจิตใจที่อยากรู้อยากเห็น และมีกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล

2. ส่งเสริมการพัฒนาด้านจิตวิญญาณ จริยธรรม สังคม และวัฒนธรรม พัฒนาหลักการในการจำแนกระหว่างถูกและผิด เข้าใจและศรัทธาในความเชื่อของตน ความเชื่อและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน พัฒนาหลักคุณธรรมและความอิสระของผู้เรียน และช่วยให้เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ สามารถช่วยพัฒนาสังคมให้เป็นธรรมขึ้น มีความเสมอภาค พัฒนาการตระหนัก เข้าใจ และยอมรับสภาพแวดล้อมที่ตนดำรงชีวิตอยู่ ยึดมั่นในข้อตกลงร่วมกันต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้งในระดับส่วนตน ระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลก สร้างให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเป็นผู้บริโภคที่ตัดสินใจแบบมีข้อมูล เป็นอิสระ และมีความรับผิดชอบ

3. พัฒนาขึ้นโดยยึดองค์ประกอบหลักสำคัญ 3 ส่วนคือ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กรอบหลักสูตรระดับท้องถิ่น และสาระสำคัญ จุดเน้นที่โรงเรียนพัฒนาเพิ่มเติม เป็นกรอบในการจัดทำรายละเอียดเพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนดเหมาะสมกับสภาพชุมชนและท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน

4. สำหรับให้ครูผู้สอนนำไปจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย โดยกำหนดให้มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 สาระการเรียนรู้ที่โรงเรียนใช้เป็นหลักเพื่อสร้างพื้นฐานการคิด การเรียนรู้ และการแก้ปัญหา ประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

4.2 สาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ ศักยภาพการคิดและการทำงาน ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาอังกฤษ

4.3 สาระการเรียนรู้เพิ่มเติม โดยจัดทำเป็นรายวิชา/กิจกรรมเพิ่มเติมตามความเหมาะสม

และสอดคล้องกับโครงสร้างเวลาเรียน สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น ความต้องการของผู้เรียน และบริบทของโรงเรียน

4.4 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และ สังคม เสริมสร้างการเรียนรู้รู้นอกจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และการพัฒนาตนตามศักยภาพ

4.5 การกำหนดมาตรฐานของโรงเรียนที่สอดคล้องกับมาตรฐานระดับต่าง ๆ เพื่อเป็นเป้าหมายของการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน จัดทำรายละเอียดสาระการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพในชุมชน สังคม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

5. มีมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน กำหนดเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ กระบวนการสมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางในการประกันคุณภาพการศึกษา สำหรับนำมาเป็นข้อมูลในการกำหนดแนวปฏิบัติในการส่งเสริม กำกับ ติดตาม ดูแล และปรับปรุงคุณภาพ

6. มีความเป็นสากล คือมุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาษาอังกฤษ การจัดการสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีคุณลักษณะที่จำเป็นในการอยู่ในสังคม ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา การเสียสละ การเอื้อเฟื้อ โดยอยู่บนพื้นฐานของความพอดีระหว่างการเป็นผู้นำ และผู้ตาม การทำงานเป็นทีม และการทำงานตามลำพัง การแข่งขัน การรู้จักพอ และการร่วมมือกันเพื่อสังคม วิทยาการสมัยใหม่ และภูมิปัญญาท้องถิ่น การรับวัฒนธรรมต่างประเทศ และการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยการฝึกฝนทักษะเฉพาะทาง และการบูรณาการในลักษณะที่เป็นองค์รวม

7. มีความยืดหยุ่น หลากหลายสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับตัวผู้เรียน

8. ในการวัดและประเมินผลเน้นหลักการพื้นฐานสองประการคือการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน โดยผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการ

ความก้าวหน้า และความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ

วิสัยทัศน์โรงเรียน

โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย เป็นโรงเรียนคุณภาพดี ที่ทุกคนยอมรับ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

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

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

คำอธิบายรายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ศ 16101 ศิลปะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เวลา 80

ชั่วโมง

ทัศนศิลป์

ศึกษาศีคู่ตรงข้าม การใช้สีคู่ตรงข้ามในการถ่ายทอดความคิด หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุลในงานทัศนศิลป์ บทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของศาสนา และวัฒนธรรมในท้องถิ่นที่มีต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ ฝึกทักษะการสร้างงานทัศนศิลป์จากรูปแบบ 2 มิติ เป็น 3 มิติ โดยใช้หลักการของแสงเงา และน้ำหนัก งานปั้น โดยใช้หลักการเพิ่มและลด การใช้หลักการของรูปแบบและพื้นที่ว่าง การใช้สีคู่ตรงข้าม การจัดขนาดสัดส่วนและความสมดุล การสร้างแผนภาพ แผนผังและภาพประกอบ เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา

ท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล มีความคิดสร้างสรรค์ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ

ตัวชี้วัด

ศ. 1.1 ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4, ป.6/5, ป.6/6, ป.6/7

ศ. 1.2 ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3

รวมทั้งหมด 10 ตัวชี้วัด

ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ ในสาระที่ 1 คือ สาระทัศนศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ผนวกเข้ากับแนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ โดยพบว่าแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะนี้ ผู้เรียน จะต้องได้รับความรู้ทางศิลปะ ทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สนุกสนาน และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ ตามที่กล่าวถึงในมาตรฐานการเรียนรู้ในรายวิชา ในทั้งหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ทั้ง 2 ส่วนคือ มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตาม จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มาตรฐาน ศ. 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็น มรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล โดยผู้วิจัยได้เล็งถึงความสำคัญของการเห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ดังที่ระบุในมาตรฐานที่ 1.2 เนื่องจาก งาน ทัศนศิลป์ หรือศิลปกรรมในแต่ละท้องถิ่นทั่วประเทศไทยนี้ มีความแตกต่าง และสวยงามทั้งในแง่ของ ประวัติศาสตร์ความเป็นมา และความงามทางศิลปะ สิ่งเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งตั้งงามที่ควรค่าแก่ การอนุรักษ์ แต่ผู้วิจัยเชื่อว่าศิลปะ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาที่ถูกสร้างมาแต่อดีตเหล่านี้ ล้วนแล้วคือ พื้นฐานของการสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นต่อโลกใบนี้ได้อย่างอนันต์

2. ขุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1. ความหมายของขุดกิจกรรมการเรียนรู้

ขุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่รวบรวมสื่อ กระบวนการ และ กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตาม

จุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ จุดเด่นของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ สมองวัตถุประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ไขปัญหา ทำให้สามารถแก้ปัญหาทางการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้ เป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่องผสมผสานสาระการเรียนรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วนและสมดุลกัน ปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีผู้ให้ความหมายของคำบางคำที่มีลักษณะและความหมายใกล้เคียงกัน คือ ชุดการสอนหรือชุดการเรียนการสอน ชุดการสอนเป็นคำในภาษาอังกฤษที่เรียกชื่อต่างกัน เช่น Learning Package Instruction Package หรือ Instruction Kits ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายของชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

สุดถนอม ธีระคุณ และสิริลักษณ์ หาญวัฒนานุกูล (ธีระคุณ & หาญวัฒนานุกูล, 2557) ให้ความหมายของ ชุดการสอนไว้ว่า เป็นสื่อผสมประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่องที่จะสอน มีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาหน่วยการเรียนรู้หรือหัวเรื่อง และวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ภพ เลหาไพบูลย์ (เลหาไพบูลย์, 2537) ชุดการสอน หมายถึง การรวบรวมสื่อการสอนอย่างสมบูรณ์ตามแบบแผนที่วางไว้ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการสอน ชุดการสอนเป็นระบบสื่อประสมสำเร็จรูปเพื่อให้ครูใช้ในการสอน มีอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียน คู่มือครู เนื้อหา รายการสื่อการสอน และเอกสารอ้างอิง

วรกิต วัดเข้าหลาม (วัดเข้าหลาม, 2540) ชุดการสอน หมายถึง ชุดสื่อประสมที่ผลิตขึ้นมาอย่างมีระบบมีความสมบูรณ์เบ็ดเสร็จในตัวเองโดยมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา ประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วาสนา พรหมสุรินทร์ (พรหมสุรินทร์, 2540) กล่าวว่า ชุดการสอน หมายถึง การนำเอาสื่อการสอนหลายๆ อย่างมาสัมพันธ์กันอย่างมีระบบ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระในลักษณะที่สื่อแต่ละชนิดส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน และบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (ควรหาเวช, 2542) ได้อธิบายว่า ชุดการสอนคือ ชุดการเรียนมาจากคำว่า Instructional Package หรือ Learning Package เดิมใช้คำว่า ชุดการสอน เพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอน แต่มาแนวคิดในการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีอิทธิพลมากขึ้น การเรียนรู้ที่ดีควรให้ผู้เรียนได้เรียนเอง จึงมีผู้นิยมเรียกชุดการสอนเป็นชุดการเรียน หรือชุดการเรียนการสอน

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรม คือ การนำเอาสื่อประสมที่มีการวางแผนการผลิตอย่างเป็นระบบ และมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาวิชามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วย เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้รายงานจะเรียกว่า “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้”

2.2. แนวคิด ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การปฏิรูปการศึกษา การประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 ทำให้แนวคิดในการจัดการเรียนการสอนกว้างขึ้น คำว่า “ชุดการสอน” จึงเปลี่ยนมาเป็น “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” ซึ่งเน้นกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ด้วยตนเอง แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้จึงเหมือนกับแนวคิดทฤษฎีและหลักการที่ใช้ในการสร้างชุดการสอน หลักการของ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (พรหมวงศ์, 2540) ระบุไว้ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล นักการศึกษาได้นำหลักจิตวิทยามาใช้ในการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญบุคคลมีความแตกต่างกันหลายด้าน กล่าวคือ ความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และความแตกต่างอื่น ๆ วิธีการที่เหมาะสมที่สุดคือ การจัดการสอนรายบุคคล หรือการศึกษาตามสภาพ การศึกษาแบบเสรี และการศึกษาด้วยตนเอง ล้วนเป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามสติปัญญาความสามารถ และความสนใจโดยครูเป็นผู้คอยช่วยเหลือตามความเหมาะสม

2.2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้หมายถึงการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียน ดังนี้

- 1) เข้าร่วมกิจกรรมในการเรียนด้วยตนเอง
- 2) การทราบผลการเรียนทันที
- 3) มีการเสริมแรงอันจะทำให้นักเรียนกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำหรือหลีกเลี่ยงไม่

กระทำ

- 4) ได้เรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจ
- 5) การนำเอาสื่อประสมมาใช้ หมายถึงการนำสื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาสัมพันธ์กันอย่างมีคุณค่าที่ส่งเสริมซึ่งกันและกันอย่างมีระบบ สื่อการสอนอย่างหนึ่งอาจใช้

เร้าความสนใจในขณะอีกอย่างหนึ่งใช้เพื่อการอธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา และอีกชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง การใช้สื่อประสมช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสาน กับให้นักเรียนได้ค้นพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น

6) การเอากระบวนการกลุ่มมาใช้ เดิมนั้นความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนในห้องเรียนมีลักษณะเป็นทางเดียวกล่าวคือ ครูเป็นผู้นำ นักเรียนเป็นผู้ตามนักเรียนไม่มีโอกาสฝึกการทำงานเป็นกลุ่มที่จะฝึกการเคารพในความคิดเห็นของผู้อื่นเมื่อโตขึ้นจึงทำงานร่วมกันไม่ได้แนวโน้มในปัจจุบันและอนาคตจะต้องนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มจึงเป็นแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ซึ่งนำมาไว้ในรูปของชุดการสอน

7) การนำวิธีวิเคราะห์ระบบมาใช้ในการผลิตชุดการเรียนซึ่งแตกต่างไปจากการทำโครงการสอนในปัจจุบันตรงที่ว่า ชุดการสอนมีการจัดเนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและวัยของผู้เรียนรายละเอียดต่างๆ ได้นำไปทดลองปรับปรุงจนมีคุณภาพเชื่อถือได้แล้วจึงนำมาใช้

2.3. ประเภทของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

บุญเกื้อ ควรรหาเวช (ควรรหาเวช, 2542) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้สอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนขึ้นชุดกิจกรรมแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง และเป็นการใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมอยู่ในชุดกิจกรรม ในการเสนอเนื้อหามากขึ้น สื่อที่ใช้อาจได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น

2) ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมสำหรับให้ผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 5-7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะ ในเนื้อหาวิชาที่เรียนและผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมชนิดนี้มักจะใช้สอนในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน เป็นต้น

3) ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเองอาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียน

เพิ่มเติมผู้เรียนสามารถจะประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ด้วยชุดกิจกรรมชุดกิจกรรมชนิดนี้อาจจะจัดในลักษณะของหน่วยการสอนส่วนย่อยหรือโมดูลก็ได้

2.4. องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (ส. มูลคำ & มูลคำ, 2545) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียนการจัดชั้นเรียน บทบาทของผู้เรียน เป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจัดทำเป็นเล่ม หรือแผ่นพับก็ได้

2) บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บรรจุอยู่ในชุดการสอน บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรม และการสรุปบทเรียน

3) เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่างๆ จัดไว้เป็นรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

- ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ ของเนื้อหาเฉพาะเรื่อง บทเรียนโปรแกรม เป็นต้น
- ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ เทปบันทึกเสียง เทปโทรทัศน์ สไลด์ วิดีทัศน์ ซีดีรอม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น

4) แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อน และหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิดก็ได้

บุญเกื้อ ควรรหาเวช (ควรรหาเวช, 2542) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดการสอนโดยจำแนกส่วนของชุดการสอนเป็น 4 ส่วน คือ

- 1) คู่มือ สำหรับครูปฏิบัติชุดการสอน หรือผู้เรียนที่ต้องการเรียนจากชุดการสอน
- 2) คำสั่งหรือกรอบงาน เพื่อกำหนดแนวทางการเรียนให้นักเรียน
- 3) เนื้อหาสาระและสื่อ โดยจัดให้อยู่ในรูปของสื่อการสอนแบบประสม และกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกลุ่มและรายบุคคลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 4) การประเมินผล เป็นการประเมินของกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึกหัด รายงานการค้นคว้า และผลการเรียนรู้ในรูปของแบบสอบต่างๆ

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรม ควรประกอบด้วย

- 1) คู่มือครูซึ่งเป็นคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ในการใช้ชุดกิจกรรม
- 2) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม
- 3) คำชี้แจงเนื้อหากิจกรรมการสอน
- 4) เนื้อหาสาระและสื่อ
- 5) การประเมินที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ ถือว่าเป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยสร้างความสนใจ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ไม่เพื่อบรรลุเป้าหมายในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน และสร้างความมั่นใจให้แก่ครูเพราะชุดกิจกรรมมีการจัดระบบการใช้สื่อ ผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งมีข้อเสนอแนะ การใช้สำหรับครู ทำให้ครูมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง

จากการที่มื่อนักการศึกษาหลายท่าน ได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของชุดการสอน หรือชุดกิจกรรมไว้หลากหลายรูปแบบ ผู้รายงานจึงกำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญได้แก่ คำชี้แจงสำหรับครู บทบาทของครูในชั้นเรียน บทบาทของนักเรียนในชั้นเรียน บทบาทของนักเรียนแต่ละกลุ่ม แผนจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ บัตรคำสั่ง ใบความรู้ ใบงาน แบบทดสอบ บัตรเฉลยใบงาน บัตรเฉลยแบบทดสอบ และแบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม

2.5. ประโยชน์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (ควรหาเวช, 2542) ได้สรุปคุณค่าและประโยชน์ของชุดการสอนที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

- 1) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้
- 2) ช่วยจัดปัญหาการขาดแคลนครู ช่วยลดภาระของครูผู้สอน
- 3) ช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกัน
- 4) ช่วยให้ครูสามารถดำเนินการสอนได้ตรงตามวัตถุประสงค์ด้วยความมั่นใจ
- 5) ช่วยให้กิจกรรมการเรียนมีประสิทธิภาพ
- 6) ช่วยให้ครูวัดผลเด็กได้ตามวัตถุประสงค์
- 7) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่

- 8) ช่วยสร้างเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- 9) ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักเคารพ นับถือ ความคิดเห็นของผู้อื่น

สรุปได้ว่าคุณค่าและประโยชน์ของชุดกิจกรรม นอกจากจะใช้สอนได้ตรงตามเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์ของหลักสูตรแล้วยังจะสามารถช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และยังช่วยแก้ปัญหาในการเรียนการสอนอันเนื่องมาจากครูและความสามารถของนักเรียนแต่ละคน และยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน สำหรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้รายงานสร้างขึ้นเป็นการนำหลักการของการสร้างชุดการสอน หรือชุดกิจกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำการเรียนรู้แบบร่วมมือ กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.6 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

อรอนงค์ ฟ้าคะนอง (ฟ้าคะนอง, 2548a) ได้สรุปขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมไว้ คือ 1) ชื่อชุดกิจกรรม 2) กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการ 3) กำหนดวัตถุประสงค์ 4) กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน 5) กำหนดแบบประเมินผล 6) เลือกและผลิตสื่อการสอน 7) หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม และ 8) นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้

จันทร์จิรา รัตนไพบูลย์ (รัตนไพบูลย์, 2549) การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ผู้สร้างจะต้อง รู้จักการสร้างชุดกิจกรรมก่อนว่า ต้องมีการดำเนินการอย่างไร ซึ่งขั้นตอนในการดำเนินการ มีดังนี้

- ขั้นที่ 1 วิเคราะห์เนื้อหา ได้แก่การกำหนด หัวเรื่อง และมโนคติ
- ขั้นที่ 2 การวางแผน วางแผนล่วงหน้า กำหนดรายละเอียด
- ขั้นที่ 3 การผลิตสื่อการเรียนเป็นการผลิตสื่อประเภทต่างๆ ที่กำหนดไว้ในแผน
- ขั้นที่ 4 หาประสิทธิภาพเป็นการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมโดยนำไปทดลอง ใช้ปรับปรุง ให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุวิทย์ มูลคำ (ส. มูลคำ & มูลคำ, 2545) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างชุด กิจกรรมไว้ดังนี้

- 1) กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดกิจกรรม อาจกำหนดตามเรื่องในหลักสูตร หรือกำหนด เรื่องใหม่ ขึ้นมาก็ได้ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับเนื้อหา และลักษณะการใช้ชุดกิจกรรมนั้นๆ
- 2) กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์
- 3) จัดเป็นหน่วยการสอน จะแบ่งเป็นกี่หน่วย หน่วยหนึ่งๆ จะใช้เวลาานเท่าใดควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน

- 4) กำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อสะดวกแก่การเรียนรู้
 - 5) กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการ ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนเกิด ความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการ แนวคิดอะไร
 - 6) กำหนดจุดประสงค์การสอน ซึ่งเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
 - 7) กำหนดกิจกรรมการเรียน ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งจะ เป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียน
 - 8) กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบให้ตรงกับจุดประสงค์
 - 9) เลือกและผลิตสื่อการสอน
 - 10) สร้างข้อสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย
 - 11) หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
 - 12) นำชุดกิจกรรมไปใช้ โดยมีขั้นตอนการใช้ดังนี้ ขั้นตอนทดสอบก่อนเรียน ชี้นำเข้าสู่ บทเรียน
ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน ขั้นสรุปบทเรียน และขั้นประเมินผลการเรียน
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (สุทธิรัตน์, 2552)กล่าวว่า ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม มีดังนี้
- 1) กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ โดยกำหนดเป็นหมวดหมู่วิชาหรือ บูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการตามความเหมาะสม
 - 2) กำหนดหน่วยการสอนโดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยที่ครูสามารถถ่ายทอดให้ นักเรียนแต่ละครั้ง
 - 3) กำหนดหัวเรื่อง ผู้สอนจะต้องกำหนดว่าในการสอนแต่ละหน่วยควรให้ ประสบการณ์อะไรแก่ผู้เรียนบ้าง
 - 4) กำหนดมโนทัศน์และหลักการ ซึ่งจะสอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง
 - 5) กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง
 - 6) กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นแนวทางการ เลือกและการผลิตสื่อการเรียน
 - 7) กำหนดแบบวัดและประเมินผล โดยจะต้องประเมินผลให้ตรงกับจุดประสงค์ที่ กำหนดไว้
 - 8) เลือกและผลิตสื่อการเรียน วัสดุ อุปกรณ์
 - 9) หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เพื่อเป็นการประกันว่าชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างจำเป็นต้องกำหนดเกณฑ์ล่วงหน้า โดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการ เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์

10) การใช้ชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงแล้ว และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ สามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ โดยกำหนดขั้นตอนการใช้คือ ขั้นตอนสอบความรู้เดิม ขั้นนำเข้าสู่ บทเรียน ขั้นดำเนินการจัดกิจกรรม ขั้นสรุปบทเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อสังเกตการณ์ เปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม

ขั้นที่ 1 กำหนดเรื่องหรือเนื้อหาที่จะใช้ในการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 2 วางแผนว่าแต่ละกิจกรรมควรครอบคลุมเนื้อหาและพัฒนาทักษะใด

ขั้นที่ 3 กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหา

ขั้นที่ 4 กำหนดระยะเวลาในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม เพื่อช่วยในการจัดวาง เนื้อหา

ขั้นที่ 5 ออกแบบและจัดทำชุดกิจกรรม

ขั้นที่ 6 หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมและนำชุดกิจกรรมไปปรับปรุงแก้ไข

2.7 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เป็นการนำชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้ (Try out) ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้เพื่อปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ก่อนนำไปทดลองใช้จริง ซึ่งขั้นตอนในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม นักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดในการหา ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

ธีรชัย ปุณณโชติ (ปุณณโชติ, 2542) ได้นำเสนอขั้นตอนในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนสอบนักเรียน 1 คน (One - to - one - testing) โดยเลือกนักเรียนที่ยังไม่เคยเรียนเรื่องที่สอนมาเลย จำนวน 1 คน แล้วให้เรียนจากชุดกิจกรรมจนจบ โดยปฏิบัติ ดังนี้

- 1) ตอบแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre - test)
- 2) เรียนจากชุดกิจกรรมจนจบบทเรียน
- 3) ทำแบบฝึกหัดในบทเรียนไปพร้อมกันในขณะที่เรียน
- 4) ตอบแบบทดสอบหลังเรียน (Post - test)

แล้วนำผลที่ได้รับมาพิจารณาปรับปรุงส่วนที่ยังเห็นว่าบกพร่อง เช่น เนื้อหา สื่อต่าง ๆ แบบทดสอบ ฯลฯ ให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนสอบกับกลุ่มเล็ก (Small group testing) ใช้กับนักเรียน 10 คน ที่ยังไม่เคยเรียนบทเรียนดังกล่าว ดำเนินการเช่นเดียวกับขั้นที่ 1 ทุกประการ เมื่อเสร็จกระบวนการแล้วนำ

ชุดกิจกรรมมาแก้ไขข้อบกพร่องอีกครั้งหนึ่ง และนำผลหรือคะแนนจากการทำแบบฝึกหัด และการทำแบบทดสอบหลังเรียนไปหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมโดยใช้เกณฑ์ 90/90 หรือ 80/80 ก็ได้

ขั้นที่ 3 ขั้นทดลองภาคสนาม (Field testing) โดยการทดลองใช้กับนักเรียนทั้งชั้นเรียน จำนวนประมาณ 35 คน โดยวิธีการเช่นเดียวกับขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 แล้วนำผลไปหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

การคำนวณค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ใช้เกณฑ์ 90/90

90 ตัวแรก คือ คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของกลุ่มในการทำแบบฝึกหัดในบทเรียน

90 ตัวหลัง คือ คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของกลุ่มในการทำแบบทดสอบหลัง

เรียน

ถ้าปรากฏว่าทั้งคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของกลุ่มในการทำแบบฝึกหัด และในการทำแบบทดสอบหลังเรียนได้ไม่ต่ำกว่า 90 ทั้งคู่ถือว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นนั้นประสิทธิภาพอยู่ในขั้นใช้ได้

อย่างไรก็ตามชุดกิจกรรมบางวิชาที่มีเนื้อหายาก อาจหาประสิทธิภาพได้ต่ำกว่าเกณฑ์ 90/90 แต่ไม่ควรต่ำกว่า 80/80 จึงถือว่าพอใช้ได้

การทดลองหาประสิทธิภาพโดยใช้เกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นต้องดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

1) แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับเด็ก 1 - 2 คน โดยทดลองกับเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน การทดลองแต่ละครั้ง ต้องปรับปรุงสื่อการสอนให้ดีขึ้น

2) แบบกลุ่ม (1:10) นำชุดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองกับเด็ก 6 - 10 คน ที่มีความสามารถคละกันแล้วทำการปรับปรุงให้ดีขึ้น

3) ภาคสนาม (1: 100) ชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 30 - 100 คน หากการทดลองภาคสนามให้ค่า E1 และ E2 ให้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จะต้องปรับปรุงชุดกิจกรรมและทำการทดสอบหาประสิทธิภาพซ้ำอีก

ในกรณีที่ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีตัวแปรที่ควบคุมไม่ได้ เช่น สภาพของห้องเรียน ความพร้อมของผู้เรียน บทบาทและความชำนาญในการใช้ชุดกิจกรรมของครู เป็นต้น อาจอนุโลมให้มีระดับผิดพลาดให้ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ประมาณ 10 - 15 %

ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นอาจกำหนดไว้ 3 ระดับ คือ

1) สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเกิน 2.5% ขึ้นไป

2) เท่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้แต่ไม่เกิน 2.5%

3) ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมต่ำกว่าเกณฑ์แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5% ถือว่ายังมีประสิทธิภาพ ยอมรับได้

ชุดกิจกรรมที่ได้รับการปรับปรุงและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้แล้ว สามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ตามประเภทของชุดกิจกรรม

บุญชม ศรีสะอาด (ศรีสะอาด, 2545) ได้จำแนกวิธีการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเป็น 3 วิธี คือ

1) การหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือครู โดยจะใช้แบบประเมินผลให้ผู้เชี่ยวชาญหรือครู พิจารณาทั้งด้านคุณภาพ เนื้อหาสาระ และเทคนิคการจัดทำสื่ออื่นๆ แบบประเมินอาจเป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) หรือเป็นแบบเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย สรุปเป็นความถี่แล้ว อาจทดสอบความแตกต่างระหว่างความถี่ด้วย Scale

2) การหาประสิทธิภาพโดยผู้เรียน มีลักษณะเช่นเดียวกันกับการหาประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ แต่นั่นการรับรู้คุณค่าที่ได้จากการเรียนเป็นสิ่งสำคัญ ประสิทธิภาพของสื่อการสอนที่มีความเที่ยงตรงที่จะต้องพิสูจน์คุณภาพ และคุณค่าของสื่อการสอนนั้น ๆ โดยจะวัดว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง เป็นการวัดเฉพาะผลที่เป็นจุดประสงค์ของการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมนั้นอาจ จำแนกได้ 2 วิธี คือ

- กำหนดเกณฑ์มาตรฐานขั้นต่ำไว้ เช่น 80/80 หรือ 90/90

- ไม่ได้กำหนดเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า แต่พิจารณาการเปรียบเทียบ ผลการสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ หรือเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมสูงกว่าหรือเท่ากับสื่อหรือเทคนิคการสอนอย่างอื่นหรือไม่ โดยใช้สถิติทดสอบ (t - test) ในการวิจัยครั้งนี้ชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 เพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และมีคุณภาพเป็นที่น่าเชื่อถือต่อไป

2.8 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (วงษ์ใหญ่, 2525) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมจะประสบผลสำเร็จก็ต่อเมื่อได้มีการจัดสภาพแวดล้อมของห้องเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1) ให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

2) ให้นักเรียนมีโอกาส ได้ทราบผลการกระทำทันทีจากกิจกรรมการเรียนการสอน

3) มีการเสริมแรงนักเรียนจากประสบการณ์ที่เป็นความสำคัญอย่างถูกต้องตามขั้นตอนของการเรียนรู้

4) คอยชี้แนะแนวทางตามขั้นตอนของการเรียนรู้ ตามทิศทางที่ครูได้วิเคราะห์และกำหนดความสามารถพื้นฐานของนักเรียน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (ส. มูลคำ & มูลคำ, 2545) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมจะใช้ตามประเภทและจุดประสงค์ที่สร้างขึ้น มีขั้นตอนโดยสรุป ดังนี้

1) ขั้นทดสอบก่อนเรียน ให้ผู้เรียนได้ทดสอบก่อนเรียนเพื่อพิจารณาพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน อาจใช้เวลาประมาณ 10 -15 นาที และควรเฉลยผลการทดสอบให้ผู้เรียนแต่ละคนทราบพื้นฐานความรู้ของตน

2) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้

3) ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนต้องชี้แจงหรืออธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างละเอียดทุกขั้นตอน ก่อนลงมือทำกิจกรรม

4) ขั้นสรุปบทเรียน ผู้สอนนำสรุปบทเรียนซึ่งอาจทำได้โดยการถามหรือให้ผู้เรียนสรุปความเข้าใจหรือสาระที่ได้จากการเรียนรู้ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความคิดรวบยอดตามหลักการที่กำหนด

5) ประเมินผลการเรียน โดยการทำข้อสอบหลังเรียน เพื่อประเมินว่าผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์หรือไม่ เพื่อจะได้ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนในกรณียังไม่ผ่านจุดประสงค์ที่กำหนดข้อใดข้อหนึ่ง

จากการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรม สรุปได้ว่า การนำชุดกิจกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ครูควรเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ และคอยเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามที่กำหนด โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ คือ ขั้นทดสอบก่อนเรียน ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นสรุปบทเรียน และ ขั้นประเมินผลการเรียนรู้

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งในแง่ของความหมาย แนวคิด ทำให้ทราบถึง หลักการทำงานของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นมา เนื่องจากเหมาะสมกับบริบทของเนื้อหาเรื่องที่วิจัย และสามารถมองเป็นการทำงาน of ทั้งครูและผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น คือ นวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่รวบรวมสื่อ กระบวนการ และกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับ

ผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เน้นการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ไขปัญหา ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้จะ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่ โดย นักเรียนไม่จำเป็นต้องคอยฟังการสอนของครู แต่เกิดการรู้คิดด้วยตนเอง ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่ติดตัว ไปเป็นระยะเวลาอันยาวนาน โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมตามแนวทาง ของ บุญเกื้อ ควรหาเวช (ควรหาเวช, 2542) อันมีส่วนประกอบ 4 ส่วน คือ 1)คู่มือสำหรับครูผู้ใช้ชุด การสอน หรือผู้เรียนที่ต้องการเรียนจากชุดการสอน 2)คำสั่งหรือกรอบงาน เพื่อกำหนดแนวทางการ เรียนให้นักเรียน 3)เนื้อหาสาระและสื่อ โดยจัดให้อยู่ในรูปของสื่อการสอนแบบประสม และกิจกรรม การเรียนการสอนแบบกลุ่มและรายบุคคลตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และ 4)การประเมินผล เป็นการประเมินของกระบวนการ ได้แก่ ชิ้นงาน แบบฝึกหัด รายงานการค้นคว้า และผลการเรียนรู้ใน รูปของแบบสอบต่าง ๆ

3. บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา

3.1 ความหมายของเกม/ บอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Game) หรือในภาษาไทยเรียกกันว่า เกมกระดาน เป็นเกมประเภทหนึ่ง ที่มีลักษณะการเล่นบนโต๊ะ หรือบนพื้นที่เรียบและกว้าง บอร์ดเกมมีแบบที่เล่นคนเดียว ไปจนถึงผู้เล่น 10-20 คน โดยรูปแบบการเล่นและแนวทางที่หลากหลายว่าจะเป็นแนวกลยุทธ์ สร้างเมือง ทำลาย คู่แข่ง ปาร์ตี้เกม ตลอดจนเกมเบาสมองเน้นเสียงโชค จุดเด่นของบอร์ดเกมแตกต่างจากการเล่นเกมบน คอมพิวเตอร์หรือเกมทั่วไป ตรงที่ได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ได้เรียนรู้นิสัยระหว่างผู้เล่น อีกทั้งยังสามารถช่วยในการพัฒนาผู้เล่นได้อีกด้วย (เย็นอรุรา, 2562)

รักชน พุทธรังษี (พุทธรังษี, 2560) ได้ให้ความหมายของบอร์ดเกมไว้ว่า บอร์ดเกม คือ เกม ประเภทวางเล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่ก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็ เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว เป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่น ที่ ออกแบบสวยงามรูปแบบเฉพาะเกมนั้น ๆ มีลักษณะเป็นเกมการละเล่นที่ขึ้นมีการเคลื่อนย้ายวัตถุบน กระดาน โดยมีรูปแบบเฉพาะตัว มีลักษณะของการเล่นแข่งขันที่มีการเคลื่อนย้ายเบี้ยให้ เดินไปตาม เส้นทางที่กำหนดภายใต้จุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น วัสดุอุปกรณ์ การเตรียมการ ขั้นตอนการเล่น และ กติกาที่วางไว้

3.2 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (เย็นอุรา, 2562) จะมีการจัดแบ่งกลุ่มโดยใช้เกณฑ์ด้านประเภทของบอร์ดเกม (Boardgame Type) และแนวของบอร์ดเกม (Boardgame Categories) เพื่ออธิบายรูปแบบของเกม ในเบื้องต้นซึ่งจะระบุ อยู่ในกล่องของบอร์ดเกมและคู่มือของเกม โดยประเภทของบอร์ดเกม จะอธิบายรูปแบบเกมอย่างกว้าง โดยจำแนกประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

3.2.1. เกมนามธรรมเชิงวางกลยุทธ์ (Abstract Strategy Game) หมายถึงเกมที่เน้น การใช้ความคิด วางแผนเพื่อแก้ปัญหา หรือหาทางออก โดยเป็นการแข่งขันกับ ผู้เล่นอีกฝ่ายโดยมีกลศาสตร์เกมที่เรียบง่าย ไม่มีเนื้อเรื่อง วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน ไม่มีการเสี่ยงโชค เช่น โกะ หรือหมากรุก เป็นต้น

3.2.2. เกมที่มีแนวทาง (Thematic Games) เป็นบอร์ดเกมที่เน้นแนวทาง (Theme) หรือมีการ เล่าเรื่อง (narrative) ในเนื้อหาอย่างชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์ มีรายละเอียดของตัวละคร มีองค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องเกม มีตัวละครที่มี เอกลักษณ์ มีความสามารถแตกต่างกัน เกมรูปแบบนี้จะไม่ได้เน้นการวางแผน แต่จะมีส่วนที่ทำให้มีการปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่น และหลายเกมมีการเสี่ยง โชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้เล่นจะสนุกหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเข้าถึงเนื้อเรื่อง โดยอาจ มีผู้ดำเนินเกม (game master) ที่จะนำผู้เล่นให้เข้าสู่โลกของเกมหรือทำให้ผู้เล่นรู้สึกร่วมไปกับเกมได้หรือไม่ เกมประเภทนี้มักมีกลศาสตร์ที่ไม่ซับซ้อน เน้น บรรยากาศของเนื้อเรื่อง

3.2.3. เกมครอบครัว (Family Games) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัว มี กลศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเสี่ยงโชค เพื่อให้เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้ใหญ่ได้ และไม่ยากเกินไปจนทำให้ผู้ใหญ่รู้สึกเบื่อ บอร์ดเกมประเภทครอบครัวมักกติกาที่ไม่ ซับซ้อน เข้าใจง่าย ใช้เวลาเล่นไม่นาน เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มี การพูดคุย เจรจา สามารถค้าขาย แลกเปลี่ยน แลกกันบ้าง ไม่มีการต่อสู้หรือ ประเด็นรุนแรง

3.2.4. เกมสำหรับเด็ก (Children's Games) หมายถึง เกมที่เหมาะสมสำหรับเด็ก มี กลศาสตร์เกี่ยวกับการเสี่ยงโชค หรือการฝึกทักษะที่เหมาะสมสำหรับเด็กโดยมีกติกาที่เรียบง่าย และไม่ซับซ้อน

3.2.5. पार्टीเกม (Party Games) หมายถึงเกมที่ออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่คณะ โดยทั่วไปอยู่ที่ 8-20 คนขึ้นไป पार्टीเกมจะต้องมีกติกาที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่นาน และอุปกรณ์การเล่นไม่มาก อาจมีการเสี่ยงโชคมาเกี่ยวข้องเล็กน้อย เหมาะสำหรับการเล่นในกลุ่มเพื่อนหรืองานเลี้ยงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้ สนุกสนานร่วมกัน อาจมีเนื้อหาหรือประเด็นที่รุนแรงหรือหนักกว่าเกม ครอบครัว

3.2.6. เกมวางแผน (Strategy Games) หมายถึงเกมที่ต้องใช้ความคิดวางแผนอย่างมีทิศทาง ต้องใช้ความคิดซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบ้างเล็กน้อย ถูกพัฒนามาจากการจำลองสถานการณ์ก่อนการรบจริง ทำให้เกมประเภทนี้มีรายละเอียดที่สมจริง ครอบคลุมความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามจะตัดสินใจ เป็นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นอยู่กับรูปแบบของเกม มีระยะเวลาการเล่นตั้งแต่ 1 ชั่วโมง ไปจนถึง มากกว่า 6 ชั่วโมง

3.2.7. เกมสงคราม (Wargames) คือเกมกลยุทธ์ที่เน้นการจัดการกับหน่วยรบทหารในรูปแบบที่หลากหลาย สามารถมีรูปแบบแนวทางหลากหลายเช่น การเมือง ประวัติศาสตร์ แฟนตาซี นิยายวิทยาศาสตร์ หรือโลกอนาคต

3.2.8. เกมรูปแบบเฉพาะ (Customizable Games) หมายถึงเกมรูปแบบเฉพาะอื่น ๆ นอกเหนือจากประเภทเกมที่กำลังกล่าวมาข้างต้น

3.3 บอร์ดเกม กับกลศาสตร์ของบอร์ดเกม

กลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Game Mechanics) (เย็นอุรา, 2562) คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูล เป็นหัวใจของบอร์ดเกมหนึ่ง ๆ กลศาสตร์ของบอร์ดเกมจะเป็นตัวกำหนดวิธีการเล่น เงื่อนไขการเล่น วิธีการชนะหรือแพ้ในเกม ประกอบด้วย กายภาพ (physics) เศรษฐศาสตร์ภายใน (internal economy) กลศาสตร์กระบวนการ (procession mechanisms) การใช้แผนเกี่ยวกับยุทธวิธี (tactical maneuvering) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction)

พิมพ์พิจิ เย็นอุรา (เย็นอุรา, 2562) กล่าวว่า กลศาสตร์ของเกม คือแกนหลักที่แท้จริงของเกม เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกมยังคงไว้ได้ซึ่งการปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ของผู้เล่น แม้ไม่มีองค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ (aesthetics) เทคโนโลยี (technologies) และเรื่องราว (stories) ก็ตาม การสร้างทฤษฎีเกมต่าง ๆ เพื่อใช้ในการอธิบายกลไกระบบของกลศาสตร์เกมแบบง่าย ๆ เป็นสิ่งที่ดีและเป็น ประโยชน์สำหรับผู้สร้างเกม

แม้ในทางปฏิบัติจะเป็นเรื่องยากในการจำแนกหมวดหมู่ของกลศาสตร์เกม แต่ในการวิชาการก็ได้มีการจำแนกกลศาสตร์เกมออกมาอย่างคร่าว ๆ เพื่อเป็นแนวทางให้กับนักออกแบบเกมในเบื้องต้น ซึ่งในความเป็นจริงอาจจะมีกลศาสตร์แบบใหม่ที่นอกเหนือจากรูปแบบที่กล่าวมาได้อีก หลากหลายรูปแบบ Schell (เย็นอุรา, 2562) ได้จำแนกกลศาสตร์ของเกมออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ พื้นที่ (space) วัตถุ (objects) การกระทำ (action) กฎ (rules) ทักษะ (skill) และโอกาส (chance) มีรายละเอียด ดังนี้

3.3.1 พื้นที่ (space) เกมทุกเกมใช้พื้นที่เสมอในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่ในแบบที่จับต้องได้เสมอไป อาจเป็นพื้นที่ทางความคิด การแสดงออก ซึ่งมีหลากหลายแนวทางในการนำเสนอพื้นที่ของเกมได้แตกต่างกันไป แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ผ่านพื้นที่นั้น ๆ ที่จะช่วย สร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่นได้ เช่น กระดานเกม เป็นต้น

3.3.2 วัตถุ (objects) หมายถึง ตัวละคร อุปกรณ์ในเกม ตัววางหมาก กระดาน คะแนน หรืออะไรก็ตามที่จับต้องได้ในเกมตามรูปแบบเหล่านี้ โดยวัตถุในเกมจะมี “คุณสมบัติ” (attributes) หรือหน้าที่บางอย่างในพื้นที่ของเกมนั้น ๆ

3.3.3 การกระทำ (action) หมายถึง สิ่งที่ผู้เล่นสามารถทำได้ในเกมนั้น การกระทำมีทั้งหมด สองรูปแบบ แบบแรกคือการกระทำที่ผู้เล่นตัดสินใจทำเพื่อให้ได้ คะแนนหรือการชนะเกม (operative actions) และการกระทำที่เป็นผลจาก การที่ผู้เล่นอื่นตัดสินใจ หรือ การตั้งรับ (resultant actions) เช่น การเล่าเรื่องการพูดเพื่อโน้มน้าวใจผู้เล่นอื่นในเกม เป็นต้น

3.3.4 กฎ (rules) เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของกลศาสตร์บอร์ดเกม เนื่องจากเป็นการนิยามถึงพื้นที่เกม วัตถุ การกระทำที่จะเกิดขึ้นตลอดการเล่น การแพ้ชนะหรือเป้าหมายของการเล่น หรือกล่าวได้ว่ากฎจะเป็นตัวกำหนดความเป็นไปได้ทั้งหมดที่จะเกิดขึ้น และเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เกมเป็นเกมขึ้นมาได้ ประเภทของกฎแบ่งย่อยได้เป็น 8 ประเภท โดยแต่ละส่วนจะสนับสนุนซึ่งกันและกัน ประกอบด้วย 1.) กฎกติกาการเล่น (operational rules) คือการบอกสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในเกม เมื่อเข้าใจข้อนี้ก็จะสามารถเล่นเกมได้ 2.) กฎพื้นฐานของเกม (foundational rules) เป็นกฎที่อธิบายความเป็นไปได้ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในการเล่น เช่น หน้าที่ของวัตถุในเกม เป็นต้น 3.) กฎพฤติกรรม (behavioral rules) หมายถึง ข้อตกลงหรือมารยาทที่ควรกระทำของผู้เล่นที่ตีระหว่งการเล่น เช่น ข้อห้าม ข้อจำกัดต่าง ๆ เป็น

ต้น 4.) กฎลายลักษณ์อักษร (rules) หมายถึง กฎกติกาการเล่นที่อยู่ในเอกสารคู่มือที่มาเกี่ยวกับตัวเกมที่ระบุรายละเอียดเกี่ยวกับเกมทั้งหมด 5.) กฎหมาย (Laws) เป็นรูปแบบของกฎที่เข้มงวดมักใช้ในสถานการณ์เกมที่เป็นการแข่งขันอย่างทางการ เพื่อควบคุมมารยาทของผู้เล่น หากไม่ปฏิบัติตามกฎ 6.) กฎทางการ (official rules) กฎการแข่งขันที่เพิ่มขึ้นโดยผู้เล่นเอง 7.) กฎการให้คำปรึกษา (advisory rules) เคล็ดลับหรือคำแนะนำในการเล่นเพื่อช่วยให้ผู้เล่นเล่นได้ดีขึ้น

3.3.5 ทักษะ (skill) กลศาสตร์ข้อนี้เน้นไปที่ผู้เล่นว่าเกมนี้ผู้เล่นจะได้ฝึกฝนทักษะในด้านใด หากผู้เล่นมีทักษะตามเกมที่วางไว้ ผู้จะรู้สึกถึงความท้าทายและมีแต้มต่อในเกมนั้น ๆ โดยทั่วไป บอร์ดเกมมักต้องการทักษะของผู้เล่นมากกว่าเพียงทักษะใดทักษะหนึ่ง มักจะผสมผสานหลากหลายทักษะเข้าด้วยกันทักษะ โดยทั่วไปแบ่งได้เป็น 3 ทักษะ คือ ทักษะทางกายภาพ (physical skills) คือ ความสามารถทางร่างกาย เช่น ความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว ทักษะทางจิตใจ (mental skills) คือทักษะที่เกี่ยวกับความจำ การสังเกต การแก้ปัญหา ทักษะการตัดสินใจ เป็นต้น ทักษะทางสังคม (social skill) ได้แก่ การอ่านฝ้ายตรงข้าม การทำงานเป็นทีม การสื่อสารกับผู้อื่น ทักษะการโน้มน้าว

3.3.6 โอกาส (chance) เป็นส่วนที่ทำให้เกมสนุก เพราะโอกาสหมายถึงความไม่แน่นอนและความไม่แน่นอนหมายถึงความประหลาดใจหรือการคาดเดาไม่ได้ ซึ่งการคาดเดาไม่ได้นี้จะช่วยสร้างความพึงพอใจให้กับมนุษย์ ถึงเป็นสูตรลับของ ความสนุก ความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น และขณะเดียวกันก็จะช่วยเพิ่มโอกาสให้กับผู้เล่นที่อาจมีทักษะน้อยได้สามารถมีแต้มต่อในเกมได้

จากกลศาสตร์ทั้ง 6 กลุ่ม จะเห็นได้ว่ากลศาสตร์ทั้งหมดประกอบกันเป็นกฎกติกาของบอร์ดเกม ที่จะเป็นแนวทางในการวาง กฎกติกา ระบบการเล่น การกระทำ ทักษะของผู้เล่นที่ต้องใช้ในเกมนั้น ตัวช่วยในเกม ตลอดจนพื้นที่และอุปกรณ์การเล่นได้

3.4 โครงสร้างของบอร์ดเกม

โครงสร้างของบอร์ดเกม (ศรีมังคละ, 2564) อ้างจาก Engelstein และ Shaley, 2019: n. pag.)

3.4.1. โครงสร้างแบบการแข่งขันที่มีผู้ชนะเพียงคนเดียว (Competitive Game) เกมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมีผู้ชนะเพียงคนเดียว โดยโครงสร้างเกมลักษณะเช่นนี้

เป็นโครงสร้างของเกมโดยทั่วไปที่เน้นกระบวนการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะในเกม ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น acquire, Candyland, Chess

3.4.2. โครงสร้างเกมแบบช่วยเหลือกัน (Cooperative Game) เกมที่ผู้เล่นมีการประสานกันตามขั้นตอน เพื่อให้ได้ตามเงื่อนไข ซึ่งจะได้รับผลจากเกม คือ การแพ้หรือชนะร่วมกัน โดยเน้นการเล่นที่ช่วยเหลือกัน เพื่อลงแข่งขันกับระบบของเกม มีการชนะร่วมกัน และแพ้ร่วมกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น Pandemic, orleans

3.4.3. โครงสร้างเกมแบบเล่นเป็นทีม (Team-Based Game) เป็นเกมที่มีผู้เล่นเป็นทีม ซึ่งทีมของผู้เล่นนั้น จะมีการแข่งขันกับผู้อื่นร่วมกัน เพื่อให้ได้รับชัยชนะ โดยการจับคู่การแข่งขันสามารถมีหลายรูปแบบ รวมทั้งการจับทีมผู้เล่นที่มีสัดส่วนของจำนวนผู้เล่นเท่ากัน เช่น 2 ต่อ 2 และ 3 ต่อ 3 เป็นต้น หรืออาจจะเป็นรูปแบบ อื่น ๆ เช่น 2 ต่อ 2 ต่อ 2 และ 1 ต่อ ทั้งหมดก็ได้เช่นเดียวกัน ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น Dune, War of the ring

3.4.4. โครงสร้างเกมแบบเล่นคนเดียว (Solo Game) เกมสำหรับเล่นคนเดียว เป็นโหมดเกมที่มีไว้สำหรับผู้เล่นเพียงคนเดียว แข่งขันกับระบบของเกม ผู้เล่นต้องทำการเอาชนะเกมด้วยตนเอง ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น Ambush, Flash point

3.4.5. โครงสร้างเกมแบบกึ่งแข่งขันกัน (Semi-Cooperative Game) เกมที่มีจุดจบของเกมแบบไม่มีผู้ชนะหรือผู้เล่นทุกคนชนะด้วยกันเป็นกลุ่ม แต่ถ้ามีผู้เล่นเพียงคนเดียวก็นับว่ามีผู้ชนะในเกมเป็นรายบุคคล เช่นเดียวกัน เน้นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นเพื่อการชนะเกม และระหว่างการแข่งขันนั้น กลไกของระบบเกม สามารถมีส่วนในการปรับสถานการณ์ของเกมได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น the omega virus, Kingsburg

3.4.6. โครงสร้างเกมแบบหาผู้แพ้ (Single Loser Game) เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป โดยเมื่อจบเกม แล้วจะมีผู้แพ้ในเกมเพียงคนเดียวเท่านั้น เน้นการหาผู้แพ้ในเกม หรือผู้ที่มีคะแนนน้อยที่สุดในเกม ซึ่งอาจเหลือ เป็นคนสุดท้ายของการเล่นในเกมนั้น ๆ ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น cockroach, rhino hero

3.4.7. โครงสร้างเกมแบบหากบฏ (Traitor Game) เป็นเกมที่สามารถอาจมองได้ว่าเป็นเกมประเภททีม หรือเกมที่มีการร่วมมือกันของแต่ละผู้เล่นเพื่อสร้างกลไกการหลอก ซึ่งโดยทั่วไปแล้วผู้ที่รับบทบาทหลอกผู้อื่นจะเป็นผู้ชนะ เนื่องจากมีเงื่อนไขที่สามารถชักนำให้ผู้เป็นคนอื่นแพ้ได้ เนื่องจากเงื่อนไขนี้ทำให้ผู้ที่ได้รับบทบาท หลอกผู้อื่นจะเริ่มเล่นเกมโดยซ่อน

บทบาทของตนเองกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เป็นโครงสร้างที่มีสถานการณ์ของการ เล่นเด่นชัด ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น werewolf, saboteur

3.4.8. โครงสร้างเกมแบบประยุกต์ใช้แผนที่ (Scenario/Mission/Campaign Game) เกมนี้เป็นเกมที่มี ระบบที่สามารถประยุกต์แผนที่ต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ซึ่งมี ทรัพยากรในการเริ่มเกมและตำแหน่งที่ต่างกัน ตลอดจนมีเงื่อนไขการแพ้-ชนะที่ต่างกัน ซึ่ง เงื่อนไขและตัวแปรเหล่านี้สามารถสร้างเป็นเรื่องราวหรือโจทย์ในการเล่นได้อย่างไม่จำกัด หรืออาจจะแยกจากกันได้โดยสิ้นเชิง ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น the 7th continent, age of steam

3.4.9. โครงสร้างเกมแบบปรับค่าคะแนน (Score and Reset Game) เกมนี้เป็น เกมที่ผู้เล่นมีการเล่นจนกว่าจะมีเงื่อนไขให้หยุด จากนั้นมีการบันทึกคะแนน และมีการเล่น เกมในรอบเพิ่มเติมหนึ่งรอบขึ้นไป ผู้เล่นจะเล่นไปเรื่อย ๆ จนกว่าเกมจบลง จากนั้นคะแนน ของผู้เล่นจะถูกนำไปคำนวณเพื่อตัดสินผู้แพ้-ชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมในปัจจุบัน เช่น the 7th amunre, blue lagoon

3.4.10. โครงสร้างแบบมรดก (Legacy Game) เป็นเกมที่มีการส่งต่อหลายต่อหลาย ครั้งมาอย่างยาวนาน และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งลักษณะของเกมจะมีการส่งต่อจาก รุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่ง ตัวอย่างบอร์ดเกมใน ปัจจุบัน เช่น risk legacy, sefall

3.5 หลักการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

หลักการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถออกแบบได้จาก 6 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ การเลือก ประเด็น การกำหนดโครงสร้างของเกม การกำหนดลำดับการเล่น การออกแบบขั้นตอนการ เล่น การออกแบบ การยุติเกม และการออกแบบการคิดคะแนน โดยมีรายละเอียด (ศรีมังคละ ,2564) ดังนี้

3.5.1 การเลือกประเด็น การเลือกประเด็นหรือหัวข้อของการสร้างบอร์ดเกม การศึกษา โดยในทางการศึกษาเราตั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ตามพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และ จิตพิสัย ซึ่งเกมอาจมีทั้ง 3 จุดประสงค์การเรียนรู้ครบทุกด้านหรือไม่ก็ได้

3.5.2 การกำหนดโครงสร้างของเกม การกำหนดโครงสร้างของบอร์ดเกม เลือก จากโครงสร้างพื้นฐาน ของบอร์ดเกม เช่น โครงสร้างแบบการแข่งขันที่มีผู้ชนะเพียงคนเดียว

โครงสร้างเกมแบบ ช่วยเหลือกัน และโครงสร้างเกมแบบเล่นเป็นทีม เป็นต้น เพื่อกำหนดกรอบในการออกแบบระบบ ของเกมให้มีความชัดเจน ง่ายต่อผู้ออกแบบ

3.5.3 การกำหนดลำดับการเล่น การกำหนดลำดับก่อน-หลังของการเล่นในวง ซึ่งลำดับของการเล่น ถือเป็นโอกาสของการได้เปรียบและเสียเปรียบในเกมด้วย โดยเลือกจากลำดับการเล่น เช่น กำหนดแน่นอนตายตัว สถิติกำหนดลำดับการเล่น และการประมูล กำหนดลำดับการเล่น หรือ สามารถออกแบบลักษณะอื่น ๆ ได้

3.5.4 การออกแบบขั้นตอนการเล่น การสร้างขั้นตอนในการเล่นต้องสอดคล้องกับโครงสร้างของเกม และอุปกรณ์ของเกม สามารถออกแบบขั้นตอนได้อย่างหลากหลาย ยังมีขั้นตอนมาก ระบบของ เกมยังมีความยากขึ้น ตัวอย่างการออกแบบขั้นตอนการเล่น 2 ขั้นตอน เช่น ขั้นที่หนึ่งทำการโยนลูกเต๋าเพื่อเก็บทรัพยากรต่าง ๆ ขั้นที่สองนำสิ่งที่ได้ไปแลกเปลี่ยนทำภารกิจต่าง ๆ ที่เกมกำหนด และ ใครที่ทำภารกิจครบก่อน จะชนะ /เริ่มการคิดคะแนน ขั้นตอนการเล่นแต่ละขั้นเรียกว่า “Action” และทุก ๆ Action ที่ทำ เรียกว่า “Turn”

3.5.5 การออกแบบการยุติเกม การยุติเกมหรือการจบเกมสามารถกำหนดได้อย่างหลากหลายวิธีการ โดยอาจสรุปอย่างกระชับได้เป็น “หมด ครบ เหลือ เจอ” เช่น หมดการ์ดครบตามจำนวน เหลือ ผู้เล่นเพียง 1 คน และเจอผู้ร้าย เป็นต้น ซึ่งเกม 1 เกม สามารถมีการยุติเกมได้หลายแบบ

3.5.6 การออกแบบการคิดคะแนน การคิดคะแนนจะเริ่มต้นขึ้นหลังจากการยุติเกม เป็นการตัดสินใจที่ชัดเจน โดยปกติแล้วจะใช้การบวก หรือ การลบคะแนน หากในเกมที่มีเงื่อนไขของ อุปกรณ์มาก อาจใช้การคิดคะแนนเพื่อสร้างกลยุทธ์ในการเล่นร่วมด้วย เช่น เกมมีอุปกรณ์การ์ด เหยี่ยว และทรัพยากร อาจให้การ์ดใบละ 5 คะแนน เหยี่ยวละ 2 คะแนน และทรัพยากรละ 1 คะแนน เป็นต้น ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระบบของเกมเป็นหลักที่กำหนดวิธีการคิดคะแนนอย่างสอดคล้องกัน

3.6 บอร์ดเกมการศึกษา

การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้มีสมาธิในการ เรียนมากขึ้น (ลิ้มเปรมวัฒนา ,ธรรมวัฒนา, 2560) ในปัจจุบันได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างแพร่หลาย เพราะเกมจะมีส่วนช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม

ช่วยเพิ่มบรรยากาศ ให้มีความสุขสนุกสนานขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น ดังนั้นเกมจึงมีความสำคัญในการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายสำหรับยุคปัจจุบัน หากใช้บอร์ดเกม เป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น เรียนรู้อย่างสนุก ปลูก หนึ่งสื่อให้มี ชีวิต เพราะเป็นการเรียนที่นักเรียนสามารถเล่นได้นั่นเอง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้บอร์ดเกม ให้เป็นส่วนหนึ่งในชุดกิจกรรมการศึกษา ด้วยตัว ประโยชน์ของบอร์ดเกมต่อการศึกษา มีมากกว่าความสนุกสนาน บอร์ดเกมหรือเกมกระดานจะมี ลักษณะแตกต่างจากเกมทั่วไปหรือเกมดิจิทัลคือจะเป็นเกมที่เล่นบนกระดานเกม มีกลไก ที่เป็น ลักษณะเชิงอุปมา มีรายละเอียดและองค์ประกอบมากเมื่อมองในแง่ของรูปธรรม บอร์ดเกม 1 กล่อง จะมีตัวเล่น (object) มากมาย ไม่ว่าจะเป็นกระดานเกม ตัวเดิน ลูกเต๋า ทรัพยากร การ์ด ต่างๆ ประกอบกันเพื่อเป็นกลไกในการเล่นให้สนุกขึ้น โดยลักษณะเหล่านี้ จะทำให้ผู้เล่นจะต้องคิด ต้อง แก้ปัญหา เพื่อเอาชนะในเกมนั้น ๆ ได้ มีบุคคลในวงการศึกษาหลายท่าน ที่ใช้บอร์ดเกมมาเป็นส่วน หนึ่งในการจัดการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาที่เรียน เกิดความสนุกสนานจากการ เล่นเกม และเกิดกระบวนการคิด ไปพร้อม ๆ กันอย่างน่าสนใจ รัชกร เวชวรนนท์ (เวชวรนนท์, 2564) ได้เคยกล่าวถึงประโยชน์ของการใช้บอร์ดเกมต่อจัดการศึกษาไว้ว่า บอร์ดเกมนั้นหากนำมาใช้ใน การสอน จะทำให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้ง 3 ด้าน ซึ่งสอดคล้องต่อหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน 2551 คือ ด้านความคิด (Thinking) ด้านทักษะ (Skills) และด้านเจตคติ (Attitudes) ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ บอร์ดเกมการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้

4. อุปแต้ม

4.1 ความหมายของอุปแต้ม

อุปแต้ม (สินปรุ, 2556) เป็นคำที่มาจากภาษาถิ่นอีสานที่ใช้เรียกจิตรกรรมทั่วไป รวมทั้ง จิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์วิหารอีกด้วย จิตรกรรมฝาผนังอีสานจำนวนมากเป็นฝีมือช่างเขียนภาพ ท้องถิ่น การใช้สี การจัดภาพ รวมถึงลีลาของลายเส้นไม่ได้รับอิทธิพลช่างภาคกลาง แต่ก็มีภาพ จิตรกรรมบางวัดโดยเฉพาะวัดสำคัญของเมืองใหญ่ ๆ พบว่าภาพจิตรกรรมได้รับอิทธิพลของสกุลช่างภาค กลางอยู่ด้วย อุปแต้มเป็นลักษณะสองมิติ แบบเรียบ การแสดงระยะใกล้ไกลของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมักจะ แสดงด้วยการวางรูปให้คาบเกี่ยวกัน บังกัน ซ้อนกัน มีการสร้างบรรยากาศด้วยสีสันทันน้อยมาก เพราะ ขาดแคลนสี ช่างแต้มอาศัยเส้นหนา เส้นบาง เน้นระยะ เน้นเรื่องราว และเน้นบรรยากาศ ในการ แสดงจุดเด่นหรือส่วนสำคัญของเรื่องราวหรือรูป ช่างแต้มมักจะใช้สัดส่วนรูปเน้นให้เกิดความสนใจ

มากกว่าการใช้สีเน้น เช่น ใช้รูปขนาดใหญ่เน้นความสนใจ ขนาดรูปร่างจึงมีความสำคัญมากกว่าสี ขนาดและสัดส่วนของรูปไม่เป็นไปตามความจริง รูปส่วนใหญ่ใช้สีน้อย สีหลักมักจะเป็นสีน้ำเงิน หรือสีคราม สีดำ สีน้ำตาลแดง ช่างแต้มแก้ปัญหาเรื่องสีน้อยด้วยการลดน้ำหนักของสีลง และใช้สีเท่าที่มีมาผสมกัน สีที่มีความสดใส เช่น สีเหลือง เขียว ชมพู มักใช้กับรูปที่สำคัญเพื่อเน้นความสนใจ

ชูปแต้ม คือ (มักหม่วน, 2564) คำที่ใช้เรียกภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสานที่ถูกเขียนใน สิม (โบสถ์) วิหารหอไตร และหอแจก (ศาลาการเปรียญ) เป็นงานจิตรกรรมฝาผนังที่เกิดจากศรัทธาอย่างแรงกล้าของ "ช่างแต้ม" ที่มีต่อพระพุทธศาสนา ชูปแต้ม มีเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างจากจิตรกรรมฝาผนังในภูมิภาคอื่น ๆ นิยมถ่ายทอดเรื่องราวจากวรรณกรรมทางศาสนา เช่น พุทธประวัติ พระมาลัย ไตรภูมิ อรรถกถาชาดก ปรีศนาธรรม และวรรณกรรมท้องถิ่น เช่น สินไซ การเกิด พระลัก-พระลาม แต่ที่นิยมนำมาเขียนเป็นชูปแต้ม ได้แก่ พระมาลัย พระเวสสันดร และสินไซ หากมองตามหลักความงามทางศิลปะแล้ว พบว่ารูปแบบและกรรมวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ในชูปแต้มอีสานไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ช่างแต้ม (ช่างวาด) มีอิสระเสรีในการแสดงออกอย่างเต็มที่ ช่างแต้มคนเดียวกันหากได้ไปเขียนภาพ ณ สถานที่ที่ต่างกันรูปลักษณะขององค์ประกอบศิลป์รวมทั้งรายละเอียดก็จะแตกต่างกันออกไป ช่างแต้มจะเลือกสรรเรื่องราวจากพุทธประวัติหรือจากวรรณกรรมพื้นบ้านเฉพาะส่วนหรือตอนที่ช่างแต้มประทับใจนำมาพรรณนาด้วย เส้นสี และองค์ประกอบภาพที่ต่อเนื่องกันไป จากภาพหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกภาพหนึ่งเพื่อสื่อสารความคิดให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ มองเห็นความงามทางสุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ในปฐมธาตุทัศนศิลป์ เนื้อหาของภาพแต่ละตอนจะจบลงในตัวของมันเอง

องค์ประกอบภาพส่วนรวมในชูปแต้มอีสานคล้ายกับการแสดงหนังตะลุง ผืนผนังภายในและภาพภายนอกของสิมคือ จอหนัง ตัวละครที่กำลังแสดงอิริยาบถต่าง ๆ ตามท้องเรื่อง คือตัวหนังตะลุงที่ช่างแตมนำมาประดับบนผืนผนัง จากตอนหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกตอนหนึ่ง ใกล้ๆกับเนื้อเรื่อง แต่ละตอนจะมีคำบรรยายภาพด้วยตัวอักษรกำกับไว้ด้วย ช่างแต้มจะใช้เส้นแถบเป็นเส้นแทนการคั่นเนื้อเรื่องแต่ละตอนหรือไม่ก็ปล่อยช่องว่างรอบองค์ประกอบภาพ เพื่อมิให้เกิดความสับสนระหว่างเนื้อหาแต่ละตอน ช่องว่างจะเกิดคุณค่าคล้ายกับที่พักสายตาคล้ายกับการเว้นวรรคของประโยค หรือการขึ้นบรรทัดใหม่ของคอลัมน์ในการเขียนหนังสือ ผืนผนังหรือฉากหลังไม่มีการรองพื้นด้วยสีหนัก จะรองพื้นด้วยสีขาวล้วนหรือขาวนวล ช่างแต้มจะร่างรูปทรงของตัวละครต่าง ๆ ลงบนผืนผนังสีขาวนั้น มีการลงสีตกแต่งเครื่องประดับตัดเส้นลงรายละเอียดในแง่มุมบางส่วนเฉพาะส่วนที่เป็นรูปทรงของตัวละคร จุดเด่นขององค์ประกอบภาพจึงอยู่ที่ตัวละคร บรรยายากของภาพก็ดูสว่างสดใส ชูปแต้ม

ลักษณะเช่นนี้พบมากในบริเวณแถบจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม อันเป็นจังหวัดในกลุ่มอีสานกลาง สิมบางหลังช่างแต้มจะระบายสีบาง ๆ มีน้ำหนักอ่อน ๆ บริเวณใกล้เคียงกับตัวภาพหรือตัวละคร ทำให้เกิดความเด่นชัดมากขึ้น มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ

4.2 ช่างแต้มในงานสุปแต้ม (มักหม่วน, 2564)

หากพิจารณาสุปแต้มอีสานทั้งหมดจะพบว่า ลักษณะรูปร่าง ลายเส้น ตลอดจนสีมีความแตกต่างกัน โดยอาจจำแนกลักษณะงานที่สร้างสรรค์โดยช่างแต้มได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มช่างพื้นบ้านแท้ คือช่างแต้มที่ถ่ายทอดและฝึกฝนกันอยู่ในท้องถิ่น ลักษณะงานจึงเป็นศิลปะพื้นบ้านอีสานแท้ กลุ่มนี้ได้แก่ ช่างแต้มในเขตจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม ร้อยเอ็ด

กลุ่มที่ได้อิทธิพลช่างหลวงกรุงเทพฯ คือช่างแต้มที่เคยไปกรุงเทพฯ อาจเป็นช่างหลวงหรือที่ได้รับการฝึกฝนจากช่างหลวง นำมาผสมผสานกับเนื้อหาสาระและเทคนิควิธีการพื้นบ้าน กลุ่มนี้ได้แก่ ช่างแต้มผู้เขียนภาพวัดหน้าพระธาตุ อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ลักษณะภาพจึงคล้ายกับภาพจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีนิยม

กลุ่มที่ได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมผสมล้านช้าง-กรุงเทพฯ กลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นช่างแถบลุ่มน้ำโขง ที่แสดงลักษณะวัฒนธรรมล้านช้างผสมผสานกับอิทธิพลวัฒนธรรมหลวง พบสุปแต้มกลุ่มนี้ได้ในเขตจังหวัดนครพนม จังหวัดอุบลราชธานี เป็นต้น

4.3 เรื่องราวที่ใช้เขียนสุปแต้ม (มักหม่วน, 2564)

เรื่องราวที่ถูกเขียนในสุปแต้มมักเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา หรือวรรณกรรม เพื่อจุดประสงค์ในการสร้างคติธรรมสอนใจ แก่ผู้ที่พบเห็น เรื่องราวที่ถูกเขียนอาจสามารถจำแนกได้ดังนี้

- วรรณกรรมทางศาสนา เช่น พุทธประวัติ พระมาลัย ไตรภูมิ อรรถกถาชาดก ปรีศนาธรรม
- วรรณกรรมท้องถิ่น เช่น สิ้นไซ การเกิด พระลัก-พะลาม

สิ่งที่เด่นชัดในสุปแต้ม ที่สามารถนำมาเป็นต้นแบบสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานออกแบบ คือ ภาพที่ประกอบไปด้วย รูปร่าง เส้น และสี โดยจำแนกเป็นกลุ่มได้ ดังนี้

4.3.1 กลุ่มภาพมนุษย์และอมมนุษย์

ภาพมนุษย์หรือภาพคน ส่วนใหญ่เป็นภาพด้านข้างไม่มีแสงเงา มีเพียงเส้น รูปร่าง และสี ประกอบด้วยตัวพระ ตัวนาง รูปตำรวจ ทหาร ชาวต่างชาติและชาวบ้านอีสาน

ลักษณะท่าทางเป็นกิจกรรมในชีวิตประจำวันและกิจกรรมทางศาสนา ส่วนภาพอมมนุษย์

เป็นภาพครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ในป่าหิมพานต์ รวมถึงภาพตัวร้ายในเรื่อง เช่น ยักษ์กุมภภัณฑ์ ชูชก เป็นต้น

4.3.2 กลุ่มภาพสัตว์

มีมากมายหลายชนิด ทั้งสัตว์บก สัตว์น้ำ และสัตว์ปีก ซึ่งเป็นสัตว์ตามธรรมชาติ และมีสัตว์ที่เกิดจากการจินตนาการ หรือเป็นสัตว์ในวรรณกรรม เช่น คชสีห์ สิงห์ มอม พญานาค การเขียนภาพสัตว์เหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นการเขียนด้านข้าง แต่จะพบการเขียนด้านหน้าด้วยเช่นกัน ลักษณะอารมณ์ของสัตว์เหล่านี้มักเป็นแบบน่ารัก น่าซึ้ง บางตัวดูตลก เป็นการสร้างความสนุกสนานในการชมรูปแต้ม

4.3.3 กลุ่มภาพสิ่งของ

สิ่งของต่าง ๆ ประกอบด้วยหมวดเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน หมวดสิ่งของที่ใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา หมวดเครื่องดนตรี รวมถึงหมวดเครื่องแต่งกาย

4.3.4 กลุ่มภาพสถาปัตยกรรม

สถาปัตยกรรม ประกอบด้วยธาตุ ธาตุบุคคลสำคัญ บ้านเรือน ปราสาทบนสวรรค์ ธรรมาสน์ เกียงนา ศาลา เป็นต้น ลักษณะการเขียนภาพสถาปัตยกรรมมีทั้งเขียนเป็นรูปด้านหน้าหรือด้านข้าง และวาดในลักษณะ 3 มิติ ประกอบด้วยด้านบน ด้านหน้า และด้านข้าง (Isometric)

4.3.5 กลุ่มภาพธรรมชาติ

ภาพธรรมชาติที่นิยมเขียนในกลุ่มนี้ได้แก่ ต้นไม้กับโขดหิน ภาพต้นไม้ในรูปแต้มมีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยการเขียนลำต้นโค้งเป็นธรรมชาติ นิยมตัดเส้นใบ ส่วนโขดหินเขียนด้วยเส้นโค้งซ้อนและต่อเนื่องกัน ระบายสีแถบใหญ่ด้านใต้ขนานกับเส้นโค้งนั้นด้วยสีส้มหรือสีน้ำตาล คล้ายงานศิลปะแบบประทับใจ

4.4 เทคนิควิธีการสร้างสรรค์รูปแต้ม (มักหม่วน, 2564)

การจัดเตรียมวัสดุในการเขียนรูปแต้มและเทคนิคการทำผนังสี มีความสำคัญและส่งผลกระทบต่อรูปแต้มเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ต้องทำผนังให้เหมาะสมต่อการเขียนรูปแต้ม โดยการทำปูนฉาบผนังด้วยสูตรที่ผสมเป็นพิเศษ หรือ "ชะทาย" เป็นส่วนผสมของเปลือกหอยนำมาเผา แล้วนำมาทำให้ละเอียด ผสมกับกาวเปลือกยางบงและเครือเขาค่า และผสมกับทรายละเอียด บางสูตรอาจนำหนังวัวหรือควายมาเผาจนไหม้หมดแล้วแช่น้ำเหนียวๆ หรือนำน้ำอ้อยมาผสมปูนด้วย เพื่อป้องกันสีรูปแต้มที่ผิตเพี้ยน เมื่อฉาบผนังด้วยชะทายเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็ต้องทำการไล่ความเค็มออกจากพื้น ด้วยการนำน้ำต้มใบขี้เหล็กไปฉีดที่ผนังทิ้งไว้ 7 วัน จากนั้นมาถึงขั้นตอนการเตรียมการรองพื้นผนังที่จะแต้มรูปใช้ดินสอพองผสมกับกาวน้ำมะขามทาบาง ๆ รองพื้นผนังสี เมื่อแห้งแล้วจึงจะแต้มรูปได้ การ

แต่มีอุปวิธีร่างเส้นดินสอลงไปบนผนังก่อน จากนั้นจึงลงสีฉากหลังก่อนแล้วจึงวาดรายละเอียดเพิ่มเติม แล้วใช้พู่กันที่ทำจากรากดอกเกตุ (ดอกลำเจียก) นำมาทาบปลายแล้วลงสี ส่วนสีแต้มนั้นได้มาจากวัสดุธรรมชาติ ยกตัวอย่างเช่น สีครามได้มาจากต้นคราม สีเหลืองได้จากยางต้นรง สีแดงหรือสีน้ำตาลแดงได้จากดินแดงประสานกับยางบง สีดำได้จากเขม่าไฟปนละเอียดหรือหมึกแท่งจากจีน สีขาวได้จากการฝนเปลือกหอยก็ สีเคมีนำมาจากสีบรรจุของตราสต่างค์แดง มีตัวเชื่อมหรือตัวประสานระหว่างสีกับผนัง คือ ยางบงหรือยางมะตูมผสมน้ำ บ้างก็ใช้ไซส์ตัวแล้วนำมาผสมกับสีฝุ่นที่บดละเอียดวัสดุธรรมชาติเหล่านี้ทำให้โทนสีของอุปแต้มนีสานมีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว

กรรมวิธีการเขียนภาพบนพื้นผนังที่ใช้สีขาวนวลเป็นสีพื้นเช่นนี้เป็นเทคนิค ที่ใช้ในศิลปกรรมสมัยอยุธยา หรือเป็นแนวเดียวกับการเขียนภาพในสมุดข่อยซึ่งต่างไปจากการเขียนภาพในสมัยรัตนโกสินทร์ที่มักจะรองพื้นฉากหลังด้วยสีคล้ำเข้มในเบื้องต้น แล้วจึงเขียนภาพตัวละครซ้อนทับลงไป ทำให้ภาพของตัวละครลอยเด่นออกมาจากฉากหลังเกิดน้ำหนัก(Value) อ่อนแก่ชัดเจน เทคนิคลักษณะนี้เหมาะสมกับอาคารที่มีฝ้าผนังกว้างขวาง มีหน้าต่างพอให้แสงสว่างเข้ามาได้มากกว่าอาคารขนาดเล็ก ซึ่งแทบจะไม่มีหน้าต่างที่ให้แสงผ่านเข้ามาภายในตัวอาคารได้สะดวก ช่างแต้มนีสานได้ตระหนักถึงเหตุผลที่ว่าต้องพยายามสร้างบรรยากาศภายในตัวอาคารให้เกิดความสว่างให้มากที่สุด โดยให้พื้นผนังมีสีขาวนวล แล้วเขียนภาพตัวละครซ้อนทับลงไป สีที่ช่างแต้มนีสานใช้เป็นสีธรรมชาติ และมีสีเคมี คือ สีธรรมชาติ ได้แก่ สีคราม จากต้นคราม สีเหลือง จากยางต้นรง สีแดง, สีน้ำตาลแดง จากดินแดงประสานกับยางบง สีเขียว เป็นสีผสมระหว่าง สีครามและสีเหลือง สีดำ จาก เขม่าไฟนำมาบดปนให้ละเอียดหรือหมึกแท่งจากจีน สีเคมี ได้แก่ สีบรรจุของตราสต่างค์แดง

4.5 สถานที่ที่พบอุปแต้มนีสาน

อุทอง ประศาสน์วินิจฉัย (ประศาสน์วินิจฉัย, 2551) ได้ทำการรวบรวมและสำรวจว่าอุปแต้มนีสานถูกค้นพบที่วัดใดบ้าง ดังนี้

จังหวัดกาฬสินธุ์ พบที่ วัดใต้โพธิ์คำ ที่ตั้ง ต.กาฬสินธุ์ อ.เมือง จ.กาฬสินธุ์ และวัดอุดมประชาธาธารัฐรังสรรค์ ที่ตั้ง บ้านนาจารย์ ต.นาจารย์ อ.เมือง จ. กาฬสินธุ์

จังหวัดขอนแก่น พบที่ วัดไชยศรี ที่ตั้ง บ้านสาวะถิ ต.สาวะถิ อ.เมือง จ.ขอนแก่น ,วัดบ้านลาน ที่ตั้ง บ้านลาน ต.บ้านลาน อ.บ้านไผ่ จ.ขอนแก่น ,วัดสนวนวาริพัฒนาราม ที่ตั้ง บ้านหัวหนองนาแว้ว ต.บ้านไผ่ อ.บ้านไผ่ จ.ขอนแก่น ,วัดสระบัวแก้ว ที่ตั้ง บ้านวังคุณ ต.หนองเม็ก อ.หนองสองห้อง จ.ขอนแก่น และวัดหนองแวง (องค์พระมหาธาตุ) ที่ตั้ง ถนนกลางเมืองในตัวเมือง จ.ขอนแก่น

นครพนม พบที่ วัดพุทธสีมา ที่ตั้ง บ้านฝั่งแดง ต.ฝั่งแดง อ.ธาตุพนม จ.นครพนม ,วัดโพธิ์คำ ที่ตั้ง บ้านน้ำก่า ต.น้ำก่า อ.ธาตุพนม จ.นครพนม ,วัดหัวเวียงรังสี ที่ตั้ง บ้านธาตุพนม ต.ธาตุพนม อ.ธาตุพนม จ.นครพนม และวัดโอกาส (ศรีบัวบาน) ที่ตั้ง ถนนสุนทรวิจิตรในตัวเมือง จ.นครพนม

นครราชสีมา พบที่ วัดศรีสุภณ (วัดบ้านทองหลางน้อย) ที่ตั้ง บ้านทองหลางน้อย ต.ตะหนักิน อ.บัวใหญ่ จ.นครราชสีมา ,วัดหน้าพระธาตุ (วัดบ้านตะคุ) ที่ตั้ง บ้านตะคุ อ.ปักธงชัย จ.นครราชสีมา

มหาสารคาม พบที่ วัดบ้านยาง ที่ตั้ง บ้านยาง ต.ยาง อ.บรบือ จ.มหาสารคาม ,วัดป่าไร่ไร (วัดบ้านหนองพอก) ที่ตั้ง บ้านหนองพอก อ.ดงบัง อ.นาคูน จ.มหาสารคาม และวัดโพธาราม ที่ตั้ง บ้านดงบัง ต.ดงบัง อ.นาคูน จ.มหาสารคาม

ร้อยเอ็ด พบที่ วัดกลางมิ่งเมือง ที่ตั้ง ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ร้อยเอ็ด ,วัดจักรวาลภูมิพิณิง (วัดบนหนองหมื่นถ่าน) ที่ตั้ง บ้านหนองหมื่นถ่าน ต.หนองหมื่นถ่าน อ.อาจสามารถ จ.ร้อยเอ็ด และวัดบ้านขอนแก่นเหนือ บ้านขอนแก่นเหนือ ต.ขอนแก่น อ.เมือง จ.ร้อยเอ็ด

อุบลราชธานี พบที่ วัดทุ่งศรีเมือง ที่ตั้ง ต.ในเมือง อ.เมือง จ.อุบลราชธานี และวัดศรีนวลแสงสว่างอารมณ์ (ศาลา) ที่ตั้ง บ้านชีทวน ต.ชีทวน อ.เขื่องใน จ.อุบลราชธานี

5. งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

5.1 ความหมาย ขอบข่าย ของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

ศิลปะในท้องถิ่น (ฤทธิ์ฤชัย) เป็นผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ โดยอาศัยความรู้ความสามารถที่มีอยู่ โดยนำเอาวัสดุท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับสภาพแวดล้อม ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต ซึ่งงานศิลปะในแต่ละท้องถิ่นจะมีลักษณะแตกต่างกันไป

ภาคอีสานมีศิลปะ วัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความเป็น “ไทย” อย่างโดดเด่น และสืบทอดจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน โดยสะท้อนออกมาในรูปขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ ศาสนา ภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม โบราณคดี การละเล่น ดนตรี นาฏศิลป์ และชีวิตความเป็นอยู่ และวิทยาการท้องถิ่น ซึ่งเป็นมรดกทางปัญญาของกลุ่มชน เป็นศักดิ์ศรีของท้องถิ่นที่น่าภาคภูมิใจ และควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่สืบไป

ศิลปกรรม และโบราณคดีเป็นสิ่งที่มีมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อความงามหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย รวมทั้งสิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อความเชื่อของกลุ่มชน ศิลปกรรม โบราณสถาน และโบราณวัตถุที่สำคัญของภาคอีสาน

ศิลปกรรมเป็นงานที่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างประณีตงดงามเพื่อความจรรโลงใจ และเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม หัตถกรรม

5.2 ประเภทของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม หัตถกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้นิยามความหมายของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น คือ งานศิลปะที่อยู่ในท้องถิ่นนั้น ๆ ถูกสร้างขึ้นโดยคนในท้องถิ่น ไม่ว่าจะอยู่ในยุคสมัยใดก็ตาม เป็นเอกลักษณ์ ความงาม ของแต่ละท้องถิ่น อันควรค่าต่อการศึกษาเรียนรู้ต่อไป

6. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์

6.1 ความหมายและความสำคัญของการเห็นคุณค่า

คุณค่า (Value) หมายถึง สิ่งที่มีประโยชน์หรือมีมูลค่าสูง ประโยชน์และมูลค่าสูงในที่นี้สามารถเป็นได้ทั้งประโยชน์ทางกายภาพและมูลค่าทางจิตใจที่ไม่สามารถตีค่าเป็นเงินได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556)

คุณค่า เป็นปราชญ์ทางคุณวิทยา (Axiology) คือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยคุณค่า เป็นการศึกษาที่ว่าด้วยคุณค่าของสิ่งของและมนุษย์ โดยพิจารณาว่าความดี และความงาม นั้นคืออะไร มีลักษณะการตัดสินคุณค่าอย่างไร การศึกษาเน้นการประเมินคุณค่าทั้งในด้านความดีและความงาม โดยแบ่งออกเป็นสองกลุ่มคือ 1) จริยศาสตร์ (Ethics) เป็นการประเมินคุณค่าการกระทำต่างๆ ของมนุษย์ว่าดีหรือไม่ดี ถูกหรือผิด 2) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นการประเมินคุณค่าวัตถุต่างๆ ว่ามีความงามหรือไม่งามอย่างไร (คุณารักษ์, 2540)

คุณค่าเกิดจากอารมณ์ ทัศนคติ ความชอบ ความรัก ความพอใจ หรือความไว้วางใจ เป็นต้น ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในจิตใจ นำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมในด้านการเห็นคุณค่า โดยมนุษย์จะเรียนรู้และให้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ เมื่ออยู่ในสังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมนั้น ๆ บุคคลแต่ละคนจะเลือกหรือรวมแนวความคิดด้านการเห็นคุณค่า นำไปสู่ทัศนคติส่วนบุคคลขึ้นมาซึ่งส่งผลต่อการตัดสินคุณค่า (Lowenfeld, 1947)

อำนาจ เย็นสบาย (เย็นสบาย, 2520) ระบุว่า มนุษย์เห็นคุณค่าของปัจจัยสี่ เพราะมนุษย์พบว่าปัจจัยสี่เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ มนุษย์เห็นคุณค่าของธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นแผ่นดิน สายน้ำ ต้นไม้ แสงแดด ฯลฯ เพราะสิ่งเหล่านี้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการมีชีวิต

มนุษย์เห็นคุณค่าของศีลธรรม เพราะศีลธรรมไม่ได้สอนให้คนเห็นแก่ตัว หรือสอนให้เบียดเบียนกัน แต่ศีลธรรมสอนให้มนุษย์มีเมตตาต่อกัน ซึ่งเป็นหนทางนำไปสู่สันติสุข

มนุษย์เห็นคุณค่าของกฎหมาย หรือข้อตกลงที่กำหนดขึ้นในสังคม เพราะสิ่งเหล่านั้นอำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์ทุกคน มิใช่เพราะข้อตกลงอันนั้นให้ประโยชน์แก่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ

มนุษย์เห็นคุณค่าของศิลปกรรม ก็เพราะศิลปกรรมที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นอำนวยความสะดวก แก่มนุษย์ทั้งในด้านอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดจิตใจ และส่งเสริมยกระดับคุณธรรมของมนุษย์ให้สูงขึ้น

ณัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (จันทน์เนื้อไม้, 2561) กล่าวว่า การรู้คุณค่า (Valuing) เป็นความรู้สึกรู้คุณค่าของสิ่งของ หรือปรากฏการณ์ที่ตนเองได้รับมาแต่ต้น อาจยอมรับหรือไม่ยอมรับ คุณค่าก็ได้ โดยความมุ่งมั่นของแต่ละบุคคลต่อคุณค่าของสิ่งนั้นๆ จะเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมในขั้นนี้ ซึ่งเจตคติเป็นความรู้สึก แบ่งออกเป็น 3 ขั้น ได้แก่ 1) การรับรู้คุณค่า (Acceptance of a Value) มุ่งบรรยายคุณค่าของปรากฏการณ์ พฤติกรรม วัตถุสิ่งของ ฯลฯ 2) การชื่นชอบคุณค่า (Preference of Value) ในขั้นนี้ไม่เพียง แต่เป็นการยอมรับคุณค่า แต่เพิ่มความรู้สึกเอาใจใส่ในคุณค่า นั้นเพิ่มขึ้นอีก บุคคลมีความมุ่งมั่นเพียงพอต่อคุณค่าที่จะติดตาม ค้นหา และต้องการคุณค่านั้น 3) การยินยอมรับ (Commitment) หมายถึง ความเชื่อศรัทธาด้วยอารมณ์แน่นอน ผู้ที่มีความรู้สึกระดับนี้จะแสดงพฤติกรรมยึดมั่นอย่างเห็นได้ชัดในช่วงเวลาหนึ่ง พอใจจนยินยอมตกลงเป็นคำมั่นสัญญา

การเห็นคุณค่า (Appreciation, Awareness) เป็นประสบการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกรู้คุณค่าของสิ่งที่ตนได้รับไปสู่ความผูกพันด้านจิตใจ เป็นการให้ความสำคัญต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะมีความแตกต่างกันไปตามระดับความเข้าใจ (Understanding) ของผู้รับ สำหรับประสบการณ์ศิลปะ ผู้ชมได้รับชมหรือสัมผัสจนเกิดความเข้าใจและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ปัญหา ประสบการณ์อารมณ์ และประสบการณ์ความรู้สึก เกิดเป็นการรับรู้คุณค่าและความตระหนักในคุณค่าของสิ่งที่ผู้ชมกำลังได้รับอยู่ เป็นภาวะร่วมกันของพุทธานุสสัยและจิตพิสัย เช่น ผูกพัน วางใจ ยกย่อง ชื่นชม ความหวงแหน ความเสียสละ และความภูมิใจ เป็นต้น ส่วนผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมาเป็นพฤติกรรม หรือทักษะพิสัย ได้แก่ สนใจ ยิ้ม เข้าใกล้ ทะนุถนอม สัมผัสเบา เป็นต้น นำไปสู่ผลขั้นสุดที่แสดงออกถึงพฤติกรรมการเห็นคุณค่า ได้แก่ การดูแลรักษา ปกป้อง อนุรักษ์ และการสะสม เป็นต้น ตัวอย่างเช่น การสะสมตราไปรษณีย์ ผู้สะสมย่อมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแสตมป์ดวงโปรด สามารถอธิบายถึงคุณค่าและประโยชน์ของแสตมป์ได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง รวมถึงวิธีการเก็บรักษาและการหยิบจับอย่างระมัดระวัง (พิชญไพบุลย์, 2561)

6.2 แนวคิดในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ

จุลชาติ อรรถยณะนาค และวัชรมณท์ คงขุนเทียนทวี (อรรถยณะนาค & คงขุนเทียน, 2561) ได้ให้ความหมายและกำหนดทฤษฎีของศิลปะในการนำไปใช้ในการประเมินคุณค่าของผลงาน ดังนี้

1) ทฤษฎีนิยมการเลียนแบบ (Imitationalism Theory) เป็นการแสดงความคิดเห็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้ได้มาซึ่งคุณค่าของการแสดงออกที่เหมือนจริงตามตาเห็น หรือเหมือนจริงตามความรู้สึกหรือมีทั้งสองคุณค่าร่วมกัน

2) ทฤษฎีนิยมรูปทรง (Formalism Theory) เป็นการแสดงความคิดเห็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเน้นการนำมูลฐานของศิลปะ (สี รูปร่าง พื้นผิว บริเวณว่าง) มาใช้โดยตรงผลงานที่ปรากฏอาจจะมีลักษณะลดทอนเป็นเหลี่ยมสันอย่างรูปทรงเรขาคณิต

3) ทฤษฎีการแสดงอารมณ์ (Emotionalism Theory) เป็นการแสดงความคิดเห็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเน้นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกหรืออารมณ์เป็นสำคัญ งานศิลปะทฤษฎีนี้อาจจะมีลักษณะเหมือนจริงก็ได้แต่เมื่อวิเคราะห์แล้วปรากฏว่าค่าทางอารมณ์มีมากกว่า หรืออาจมีลักษณะเป็นนามธรรมหรือแบบแสดงพลังอารมณ์ (Expressionism)

4) ทฤษฎีนิยมจินตนาการ (Imaginationalism Theory) เป็นการแสดงความคิดเห็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยเน้นความคิดหรือจินตนาการ หรือที่เรียกว่าแบบอุดมคติ (idealism)

ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ Efland (1979) เทียบเคียงกับทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ หลักได้ 4 แนวดังนี้

1) ทฤษฎีมิเมติก (mimetic theories) เป็นแนวทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับความเป็นสากลหรือธรรมชาติ การพิจารณาคุณค่าของงานศิลปะในแนวนี้นี้ คือ การพิจารณาระดับความใกล้เคียงหรือความเหมือนกับต้นแบบในความสากลจากธรรมชาติ หรือจากชีวิต ดังนั้นวิถีทางการสร้างงานศิลปะของศิลปินที่ทำงานตามแนวมิเมติกนี้ คือลอกเลียนแบบให้เหมือนจริงให้ได้มากที่สุด

2) ทฤษฎีแพรกเมติก (pragmatic theories) เป็นแนวทางที่มีผู้ชมเป็นแกนกลาง เน้นการเป็นกระบวนการ หรือการเป็นสื่อกลาง ดังนั้น งานศิลปะในแนวนี้นี้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่ทำให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งในตัวผู้ชม การพิจารณาคุณค่าของงานศิลปะในแนวแพรกเมติก คือ การพิจารณาตามระดับที่งานศิลปะจะสามารถสร้างความพึงพอใจ หรือความรู้สึกหนึ่งๆในตัวผู้ชม หรือประสิทธิภาพของงานศิลปะในการให้สาระความรู้แก่ผู้ชม ซึ่งสามารถใช้เป็นหลัก หรือแนวทางในการประเมินคุณค่าของงานศิลปะในโอกาสต่อไปในภายหน้า

3) ทฤษฎีเอกเพรสซีฟ (expressive theories) เป็นแนวทฤษฎีที่ยึดตัวศิลปินผู้สร้างงานศิลปะเป็นศูนย์กลาง ความหมายของศิลปะตามแนวนี้ คือ การแสดงออกตามอารมณ์ หรือ ความรู้สึกของศิลปิน ดังนั้นการประเมินคุณค่าของงานศิลปะในแนวนี้ คือการพิจารณาจากระดับที่ทำงานศิลปะสามารถแสดงออกซึ่งอารมณ์ของศิลปิน

4) ทฤษฎีออบเจกทีฟ (objective theories) เป็นแนวที่ยึดงานศิลปะเป็นศูนย์กลางกล่าวคือเป็นแนวทฤษฎีที่มีความเชื่อว่า งานศิลปะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในตัวของมันเองโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยแหล่งอ้างอิงจากภายนอก คุณค่าดังกล่าวอาศัยเพียงหลักและกฎเกณฑ์ทางศิลปะที่ปรากฏอยู่ในตัวงานศิลปะเอง การรับรู้ความงามทางศิลปะ

6.3 การรับรู้ความงามทางศิลปะ

การรับรู้ความงามทางศิลปะ (ไชยงยศ, 2538) หมายถึง การรวบรวมมวลประสบการณ์จากการเห็นด้วยการสังเกต รูปแบบของวัตถุสิ่งของต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความคิดที่จะนำไปถ่ายทอดรูปแบบบนพื้นระนาบผิวต่าง ๆ การรับรู้เป็นกระบวนการสืบเนื่องจากการสังเกต เพื่อนำไปสู่การถ่ายทอดในการเขียนภาพ และยังหมายถึง การมองเห็นรูปทรงที่เป็นศิลปะและพยายามทำความเข้าใจกับรูปทรงที่มองเห็นนั้นๆ เป็นอาการลึกซึ้งกว่ากระบวนการใช้สายตาตามปกติธรรมดา รูปทรงที่มองเห็น คือ ภาพของผลงาน ศิลปกรรม อันเป็นผลที่ได้จากการจัดองค์ประกอบที่มองเห็นสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกันแล้วเห็นได้ง่ายและเด่นชัดขึ้น

การรับรู้คุณค่าของความงาม ความงามเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถรับรู้และสัมผัสได้ มนุษย์เราต่างก็พึงพอใจในความงาม และมีความสุขเมื่อได้สัมผัสกับความงาม สามารถแบ่งการรับรู้ความงามออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

6.3.1. การรับรู้ความงามได้จากภายในตัววัตถุ เป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่เป็นคุณสมบัติ ภายในตัววัตถุหรือผลงานศิลปะ ปรากฏให้เห็นในลักษณะความเหมาะสมของขนาด สัดส่วน รูปร่าง รูปทรง เส้น สี แสงเงา ลักษณะผิว ฯลฯ เช่น เรารับรู้ความงามของดอกไม้ที่ถูกกำหนดมาโดยธรรมชาติปรากฏให้เห็นถึงลักษณะความเหมาะสมของรูปร่าง ความได้สัดส่วนของกลีบดอก และสีเส้น ส่วนความงามในผลงานศิลปะเกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ปรากฏให้เห็นลักษณะความเหมาะสมของการนำทัศนธาตุทางศิลปะมาจัดองค์ประกอบศิลป์

6.3.2. การรับรู้ความงามได้จากจิตกำหนด เป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่เกิดจากความรู้สึก และจิตใจของแต่ละคนเป็นตัวกำหนด ดังนั้นคุณค่าความงามของวัตถุหรืองานศิลปะจึงไม่

คงที่และขึ้นอยู่กับความชอบ รสนิยมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามคติ ความเชื่อของบุคคลหรือสังคมในแต่ละยุคสมัย

6.3.3. การรับรู้ความงามได้จากสถานะความสัมพันธ์ของวัตถุและจิตใจ เป็นการรับรู้คุณค่าของ ความงามที่เกิดจากสถานะความสัมพันธ์ของวัตถุหรือผลงานศิลปะที่มีคุณค่าความงามอยู่จริง จิตใจ ต้องอยู่ในสภาพพร้อมที่จะรับรู้และชื่นชมต่อคุณค่าความงามในวัตถุหรือผลงานศิลปะนั้น โดยจำเป็นต้องมีหลักเกณฑ์บางอย่างเป็นเครื่องมือพิจารณา จึงจะเป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่สมบูรณ์

โดยสรุป ความงามเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถรับรู้และสัมผัสได้ มนุษย์เรต่างก็พึงพอใจในความงาม และมีความสุขเมื่อได้สัมผัสกับความงาม สามารถแบ่งการรับรู้ความงามออกเป็น 3 ลักษณะ คือ การรับรู้ความงามได้จากภายในตัววัตถุ เป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่เป็นคุณสมบัติภายในตัววัตถุหรือผลงานศิลปะ ปรากฏให้เห็นในลักษณะความเหมาะสมของขนาด สัดส่วน รูปร่าง รูปทรง เส้น สี แสงเงา ลักษณะผิว ฯลฯ การรับรู้ความงามได้จากจิตกำหนด เป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่เกิดจากความรู้สึกและจิตใจของแต่ละคนเป็นตัวกำหนดการรับรู้ความงามได้จากสถานะความสัมพันธ์ของวัตถุและจิตใจ เป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่เกิดจากสถานะความสัมพันธ์ของวัตถุหรือผลงานศิลปะที่มีคุณค่าความงามอยู่จริง คุณค่าของงานทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยสายตา การรับรู้ทางการมองเห็นในแขนงจิตรกรรม ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม ทำให้เกิดแรงกระตุ้นและตอบสนองทางด้านจิตใจพร้อมกันนั้นจิตใจ ของมนุษย์ก็เป็นตัวแปรค่าและกำหนดความงาม ความประณีต เรื่องราว และประโยชน์ต่อสังคม มนุษย์ การรับรู้คุณค่าของสิ่งเหล่านี้ รับรู้ได้ด้วยอารมณ์ ความรู้สึกของแต่ละบุคคล ความงามและ เรื่องราวจะเกิดมีคุณค่าก็เพราะการรับรู้ทางการมองเห็นเกิดความรู้สึกประทับใจ มีความอิมเอ็บใจใน คุณค่านั้นๆ สำหรับงานทัศนศิลป์ไม่ว่ารูปแบบใดย่อมมีคุณค่าในตัวผลงานเอง

ผลงานทัศนศิลป์ สามารถแบ่งการรับรู้คุณค่าได้ 2 คุณค่า (ไชยงยศ, 2538) คือ

1) คุณค่าทางความงาม (Aesthetic Value) เป็นการรวบรวมในเรื่องของความประณีต ความละเอียด มีระเบียบ น่าทึ่ง มโหฬาร ประหลาด แปลกหูแปลกตา และเป็นสิ่งที่มีคุณงามความดี ทำให้ผู้เห็นเกิดความประทับใจไปอีกนาน สิ่งเหล่านี้รวมเรียกว่าคุณค่าทางความงาม โดยเกณฑ์ของความงามที่อยู่ในงานทัศนศิลป์ ซึ่งสามารถรับรู้และยอมรับได้โดยทั่วไป เป็นการประสานกันของส่วนประกอบต่างๆของความงาม เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงเงา พื้นผิว ความกลมกลืน และการจัดภาพ เป็นต้น โดยผู้สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จะแสดงออกตามความรู้สึกในแต่ละเหตุการณ์แต่ละสังคม

เพราะความงามของแต่ละสังคม ย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพของสังคม และวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ

2) คุณค่าทางเรื่องราว (Content Value) เป็นการแสดงลักษณะบ่งบอกถึงความหมาย เรื่องราวความเกี่ยวข้องและจุดประสงค์แฝงอยู่ในผลงาน สามารถบอกเนื้อหาสาระสำคัญว่ามีอะไร จะต่อไปอย่างไร เพราะทัศนศิลป์แต่ละชิ้นบอกเรื่องราวต่างๆอยู่ในตัวเอง จึงมองเห็นและเข้าใจได้ง่าย กว่าคุณค่าทางด้านความงาม

2.1.) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เป็นเรื่องราวที่น่าเสนอเหตุการณ์สำคัญของคนแต่ละเชื้อชาติที่น่าสนใจ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของอดีต อาจเป็นเรื่องของการต่อสู้เพื่ออิสรภาพ การเรียกร้องสิทธิต่างๆ และพงศาวดารในแต่ละสมัย เรื่องราวที่นำมาถ่ายทอด สามารถปลุกเร้าอารมณ์ ความรู้สึก เกิดการกระตุ้นเตือนและคล้อยตามถึงความรักชาติ รักถิ่นตนเสียสละในด้านต่าง ๆ เช่น อนุสาวรีย์ และจิตรกรรมฝาผนัง เป็นต้น

2.2.) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อในสิ่งเร้นลับ ศรัทธา มนุษย์ไม่ว่าชาติใดย่อมมีความกลัวด้วยกันทั้งสิ้น เมื่อมนุษย์เกิดความกลัวมนุษย์จะหาสิ่งที่มาคลี่คลายดับความกลัวให้เบาบางลง เช่น ความเชื่อในสิ่งเร้นลับ เทพเจ้า พระเจ้า นรกสวรรค์ ภูตผี ปีศาจ ไสยศาสตร์ ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ หรือวิญญาณ ก่อเกิดเทวรูป รูปปั้น และอาคารประกอบ พิธีกรรมต่างๆ เป็นต้น

2.3) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี มนุษย์ทุกคนย่อมมีศาสนา วัฒนธรรมและประเพณีของตนเอง และด้วยความรักความศรัทธา ทำให้เกิดพลังและแรงบันดาลใจอันมหาศาลที่จะถ่ายทอดความเชื่อ ความศรัทธาให้ผู้อื่นได้รับรู้เรื่องราวที่เกี่ยวกับศาสนาและวัฒนธรรม จึงถูกสะท้อนผ่านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ออกมาทางรูปแบบงานทัศนศิลป์ในหลากหลายประเภทตลอดทุกยุคทุกสมัยเปรียบเสมือนภาพจำลองเหตุการณ์ เช่น ภาพจิตรกรรมไทย ชาดก พุทธประวัติ เป็นต้น

2.4.) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง เช่น การสร้างประติมากรรมอนุสาวรีย์บุคคลสำคัญ ๆ เพื่อเป็นอนุสรณ์แสดงว่าบุคคลผู้นั้น เป็นผู้มีความสามารถในการเมืองการปกครอง

2.5.) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของคนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ เป็นการถ่ายทอดเกี่ยวกับการเผชิญในสิ่งที่มนุษย์ได้กระทำอยู่ในแต่ละวันเพราะการดำรงชีวิตอยู่ของมนุษย์ในสังคมต้องการความสุข โดยอาศัยปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความสุขในแต่ละวัน ได้แก่

ทางร่างกาย จิตใจอารมณ์ และทางด้านสังคม ดังนั้นเรื่องราวที่นำเสนอเพื่อให้เกิดคุณค่า เช่น เรื่องราวของที่อยู่อาศัย อาคาร ยารักษาโรค การพักผ่อนหย่อนใจ ความปลอดภัย ความก้าวหน้า ทางการศึกษาและอาชีพ เป็นต้น

2.6.) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คุณค่าของเรื่องราวลักษณะนี้เป็นการนำเสนอในเรื่องของความงามของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และการพึ่งพาอาศัยกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งเสนอแง่คิดว่าทำไมมนุษย์จึงทำลายธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อม และทำไมเราต้องรณรงค์ต่อต้านการทำลายธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อม สมควรที่จะอนุรักษ์ให้อยู่คู่มนุษย์สืบไป รูปแบบเรื่องราว ได้แก่ การปลูกป่า มลพิษจากโรงงาน น้ำเน่าเสีย ความงามและการทำลายธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2.7.) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน สำนวน คำพังเพย สุภาษิต เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวจากหนังสือ นิทานพื้นบ้าน สำนวน คำพังเพย สุภาษิต ตำนานพงศาวดาร ที่สามารถบรรยายเนื้อหาเรื่องราว ให้ผู้ดูได้รู้อย่างชัดเจน โดยแสดงเป็นภาพเล่าเรื่อง เช่น ภาพจิตรกรรมไทย สังข์ทอง และรามเกียรติ์ เป็นต้น

2.8.) คุณค่าเรื่องราวเกี่ยวกับความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นการนำเสนอเรื่องของความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาการต่างๆ ที่นำพาให้ประเทศนั้นๆ เจริญรุ่งเรือง คุณค่าของเรื่องราวประเภทนี้สามารถโน้มน้าวให้ผู้ชมเห็นความสำคัญของวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับอุตสาหกรรม ยานอวกาศ วงการแพทย์ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ และการสื่อสาร เป็นต้น

ผลงานทัศนศิลป์ สามารถแบ่งการรับรู้คุณค่าได้ 2 คุณค่าคือ คุณค่าทางความงาม(Aesthetic Value) และคุณค่าทางเรื่องราว (Content Value) ทั้งสองสิ่งนี้จะทำให้งานศิลปะ มีคุณค่าในแบบของตนเองในความงาม และเรื่องราวของตนเอง ผู้วิจัยเห็นว่า เมื่อผู้เรียนเกิดเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นแล้วจะก่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจในท้องถิ่นตนเอง นำไปสู่การพัฒนา สร้างสิ่งใหม่ ๆ ให้กับท้องถิ่นต่อไป

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปว่าการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น หมายถึง การเห็นความสำคัญของทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยมีความเข้าใจและสามารถเชื่อมโยงคุณค่าของสิ่งต่างๆ นำไปสู่ความผูกพันทางด้านจิตใจ เช่น ยอมรับ ชื่นชม ภูมิใจและหวงแหน เป็นต้น โดยจะแสดงออกมาทางพฤติกรรม เช่น สนใจ เข้าใกล้ ทะนุถนอม เป็นต้น ซึ่งจะนำไปสู่ผลขั้นสุดที่แสดงออกถึงพฤติกรรม การเห็นคุณค่าหรือความตระหนักในคุณค่า ได้แก่ การดูแลรักษาและการอนุรักษ์ โดยเป็น

ประสบการณ์อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกถึง “คุณค่าสิ่งของตนเองที่ได้รับ” จะนำไปสู่ความผูกพันทางด้านจิตใจโดยเชื่อมโยงออกมาเป็นพฤติกรรม อาทิ ความเสียสละ ความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกถึงความรู้สึกผู้อื่น (Empathy)

7. ประเภทของงานทัศนศิลป์

ประเภทของงานศิลปะ (ฤทธิ์ฤทัย) แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ คือ วิจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

7.1. วิจิตรศิลป์ (Fine Art)

วิจิตรศิลป์ เป็นงานศิลปะที่มุ่งเน้นความงามเป็นหลัก สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจในและอารมณ์มากกว่าประโยชน์ด้านอื่น ๆ โดยวิจิตรศิลป์ สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้แก่

7.1.1 จิตรกรรม(Painting) คือ การสร้างผลงานศิลปะ โดยการวาด ชีต

เขียน แต้ม ระบาย สลัก ฟัน ลงบนพื้นระนาบเกิดเป็นภาพ ลักษณะงานจะเป็นแบบ 2 มิติ ผู้ที่ทำงานด้านนี้เรียกว่า จิตรกร ผลงานด้านจิตรกรรมแบ่งออกได้หลายประเภทตามลักษณะต่าง ๆ คือ แยกตามวัสดุและเทคนิคที่ใช้ เช่น จิตรกรรมสีเทียน จิตรกรรมสีน้ำ จิตรกรรมสีน้ำมัน จิตรกรรมสีฝุ่น จิตรกรรมสีอะคริลิก จิตรกรรมสีโปสเตอร์ จิตรกรรมสื่อผสม แยกตามเรื่องราวของภาพ เช่น จิตรกรรมหุ่นนิ่ง จิตรกรรมภาพคนเต็มตัว จิตรกรรมภาพคนครึ่งตัว จิตรกรรมภาพสัตว์ จิตรกรรมภาพทิวทัศน์ จิตรกรรมทะเล จิตรกรรมสิ่งก่อสร้าง แยกตามตำแหน่งที่ตั้ง เช่น จิตรกรรมฝาผนัง จิตรกรรมบนภาชนะ จิตรกรรมบนถนนนอกจากนี้ยังมีชื่อเรียกแปลก ๆ ปลีกย่อยตามความนิยมและความเหมาะสมของแต่ละสมัยอีกด้วย นอกจากนี้งานจิตรกรรม ยังสามารถแบ่งออกได้ อีก 2 ชนิด คือ

- **การวาดเส้น (Drawing)** เป็นการวาดภาพโดยใช้ปากกา หรือดินสอ ชีตเขียนลงไป (แปลก กิจเพื่องฟู, 2539) บนพื้นผิววัสดุรองรับเพื่อให้เกิดภาพ การวาดเส้น คือ การขีดเขียนให้เป็นเส้นไม่ว่าจะเป็นเส้นเล็ก หรือเส้นใหญ่ก็มีสีเดียวแต่ การวาดเส้นไม่ได้จำกัดที่จะต้องมีสีเดียว อาจมีสีหลาย สีก็ได้การวาดเส้น จัดเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะแทบทุกชนิดอย่างน้อย ผู้ฝึกฝนงานศิลปะควรได้มีการฝึกฝนงานวาดเส้นให้เชี่ยวชาญเสียก่อน ก่อนที่จะไปทำงานด้านอื่น ต่อไป

- **การระบายสี (Painting)** เป็นการวาดภาพโดยใช้พู่กัน หรือแปรง หรือวัสดุอย่างอื่นมาระบายให้เกิดเป็นภาพ การระบายสี ต้องใช้ทักษะการควบคุมสีและเครื่องมือมากกว่าการวาดเส้น ผลงานการระบายสีจะสวยงาม เหมือนจริง และสมบูรณ์แบบมากกว่าการวาดเส้น

ลักษณะของภาพจิตรกรรม งานจิตรกรรม ที่นิยมสร้างสรรค์ขึ้นมีหลายลักษณะ ดังนี้

- ภาพหุ่นนิ่ง (Still life) เป็นภาพวาดเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้หรือ วัสดุต่าง ๆ ที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เป็นสิ่งที่อยู่กับที่ภาพคนทั่วไปแบ่งได้ 2 ชนิด คือ ภาพคน (Figure) เป็นภาพที่แสดงกิริยาท่าทางต่างๆของมนุษย์โดยไม่เน้นแสดงความเหมือนของใบหน้า และภาพคนเหมือน (Portrait) เป็นภาพที่แสดงความเหมือนของใบหน้า ของคนใดคนหนึ่ง ภาพสัตว์ (Animals Figure) แสดงกิริยาท่าทางของสัตว์ทั้งหลายในลักษณะต่างๆ

- ภาพทิวทัศน์ (Landscape) เป็นภาพที่แสดงความงาม หรือความประทับใจในความงาม ของธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมของศิลปินผู้วาด ภาพทิวทัศน์ยังแบ่งเป็นลักษณะต่างๆได้อีก คือ ภาพทิวทัศน์ผืนน้ำ หรือ ทะเล (Seascape) และภาพทิวทัศน์บกหรือผืนดิน (Landscape) ภาพทิวทัศน์ของชุมชนหรือเมือง (Cityscape)

- ภาพประกอบเรื่อง (Illustration) เป็นภาพที่เขียนขึ้นเพื่อบอกเล่าเรื่องราว หรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้โดยอาจเป็นทั้งภาพประกอบเรื่องในหนังสือ พระคัมภีร์หรือภาพเขียนบนฝาผนัง อาคาร สถาปัตยกรรมต่างๆและรวมถึงภาพโฆษณาต่างๆ ด้วย

- ภาพองค์ประกอบ (Composition) เป็นภาพที่แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของศิลปะ และลักษณะในการจัดองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆตามความต้องการของผู้สร้าง โดยที่อาจไม่เน้น แสดงเนื้อหาเรื่องราวของภาพ หรือ แสดงเรื่องราวที่มาจากความประทับใจ โดยไม่ยึดติดกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ผลงานชนิดนี้มักปรากฏมากในงานจิตรกรรมสมัยใหม่

- ภาพลวดลายตกแต่ง (Decorative painting) เป็นภาพวาดลวดลายประกอบเพื่อตกแต่งสิ่งต่างๆ ให้ เกิดความสวยงามมากขึ้น เช่น การวาดลวดลายประดับอาคาร สิ่งของเครื่องใช้ ลวดลายสัก ฯลฯ

7.1.2 ประติมากรรม (Sculpture)

ประติมากรรม(Sculpture) คือ ผลงานศิลปะที่ใช้วัสดุต่าง ๆ มาสร้างขึ้นในลักษณะ 3 มิติ กินเนื้อที่ในอากาศ โดยการใช้วัสดุชนิดต่าง ๆ วัสดุที่ใช้สร้างสรรคงานประติมากรรม จะเป็นตัวกำหนด โดยการปั้น แกะ หล่อ เชื่อม ผู้สร้างงานเราเรียกว่า ประติมากร ประติมากรรม หมายถึง ผลงานที่สร้างขึ้นมาเพื่อประโยชน์ทางพุทธศาสนา เช่น พระพุทธรูป เทวรูป ความงามของงานประติมากรรม เกิดจากการแสงและเงาที่เกิดขึ้นในผลงานการสร้างงานประติมากรรมทำได้ 4 วิธี คือ

1) การปั้น (Casting) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุ ที่เหนียว อ่อนตัว และยึดจับตัว กันได้ดี วัสดุที่นิยมนำมาใช้ปั้น ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน ปูน แป้ง ขี้ผึ้งกระดาษ หรือ ขี้เลื่อยผสม กาว เป็นต้น 2) การแกะสลัก (Carving) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่ แข็ง เปราะ โดยอาศัย เครื่องมือ วัสดุที่นิยมนำมาแกะ ได้แก่ ไม้ หิน กระฉก แก้ว ปูนปลาสเตอร์ เป็นต้น 3) การหล่อ (Molding) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่หลอมตัวได้และกลับแข็งตัวได้ โดยอาศัยแม่พิมพ์ ซึ่งสามารถทำให้เกิดผลงานที่เหมือนกันทุกประการตั้งแต่ 2 ขึ้นขึ้นไป วัสดุที่นิยมนำมาใช้หล่อ ได้แก่ โลหะ ปูน แป้ง แก้ว ขี้ผึ้ง ดิน เรซิน พลาสติก ฯลฯ และ 4)การประกอบขึ้นรูป (Construction) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยนำวัสดุต่าง ๆ มา ประกอบเข้าด้วยกัน และยึดติดกันด้วยวัสดุต่าง ๆ ประติมากรรม แบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

- แบบนูนต่ำ (Bas relief) ผลงานที่สามารถมองเห็น ได้เพียงด้านหน้าด้านเดียว เช่น เกรียงอุบาท พระเครื่องห้อยคอ
- แบบนูนสูง (High relief) ผลงานที่สามารถมองเห็น 2 ด้าน คือ ด้านหน้าและด้านข้าง มีลักษณะนูนขึ้นมาจากพื้นหลังมาก เช่น หน้าพระประดับผนัง รูปปั้นที่ฐานอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย
- แบบลอยตัว (round relief) ผลงานที่สามารถมองเห็นได้รอบด้านมีฐานตั้งรูป เช่น พระบรมรูปทรงม้ารัชกาลที่ 5 อนุสาวรีย์สามกษัตริย์เชียงใหม่

7.1.3 สถาปัตยกรรม (Architecture)

สถาปัตยกรรม (Architecture) คือ ผลงานที่มีขนาดใหญ่โต เกี่ยวข้องกับการก่อสร้างที่อยู่อาศัย หรือสถานที่ชุมนุมชน ผู้ที่ทำงานออกแบบสิ่งก่อสร้างเรียกว่า สถาปนิก ผู้ที่ทำงานก่อสร้าง วางฐานราก ควบคุมการสร้างตามหลักวิศวกรรมเรียกว่า วิศวกร ผู้ที่ทำงานตกแต่งอาคารภายในภายนอกอาคาร เรียกว่า มณฑนากร เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการก่อสร้างสิ่งก่อสร้าง อาคารที่อยู่อาศัยต่าง ๆ การวางผังเมือง การจัดผังบริเวณการตกแต่งอาคาร การออกแบบก่อสร้าง ซึ่งเป็นงานศิลปะ ที่มีขนาดใหญ่ต้องใช้ผู้สร้างงานจำนวนมาก และเป็นงานศิลปะที่มีอายุยืนยาว

สถาปัตยกรรม เป็นวิธีการจัดสรรบริเวณที่ว่างให้เกิดประโยชน์ใช้สอยตามความต้องการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสตร์ในสาขาต่าง ๆ เช่น วิศวกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา และศิลปะ ความงาม และคุณค่าของสถาปัตยกรรม ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ดังนี้ คือ การจัดสรรบริเวณที่ว่างให้สัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก การจัดรูปทรงทางสถาปัตยกรรมให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และสิ่งแวดล้อม และการเลือกวัสดุให้เหมาะสมกลมกลืน

สถาปัตยกรรมแบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

- 1) ชนิดที่สร้างขึ้นเพื่อให้มนุษย์เข้าไปอาศัยอยู่ หรือประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เช่น อาคาร บ้านเรือน โบสถ์ วิหาร ศาลา ฯลฯ
- 2) ชนิดที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยอย่างอื่น ๆ เช่น อนุสาวรีย์ เจดีย์ สะพาน เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรม เรียกว่า สถาปนิก (Architect)

7.1.4 วรรณกรรม (Literature)

วรรณกรรม (Literature) เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารเรื่องราวให้เข้าใจระหว่างมนุษย์ ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์คิดค้น และสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้สื่อความหมายเรื่องราวต่าง ๆ ภาษาที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารได้แก่ ภาษาพูด โดยการใช้เสียง ภาษาเขียน โดยการใช้ตัวอักษร ตัวเลข สัญลักษณ์ ภาพ และภาษาท่าทาง โดยการใช้กิริยาท่าทาง หรือประกอบวัสดุอย่างอื่น

ความงามหรือศิลปะในการใช้ภาษาขึ้นอยู่กับ การใช้ภาษาให้ถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสมกับเวลา โอกาส และบุคคล นอกจากนี้ ภาษาแต่ละภาษายังสามารถปรุงแต่งให้เกิดความเหมาะสมไพเราะ สวยงามได้ ประเทศไทย เป็นชาติที่มีอารยธรรมเก่าแก่ มีภาษาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน นอกจากนี้ยังมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ภาษาได้อย่างไพเราะ ถือเป็นความงามของการใช้ภาษาจากการแต่งโคลง กลอน คำประพันธ์ ร้อยแก้วต่าง ๆ นอกจากนี้ ยังมีการบัญญัติคำราชาศัพท์ คำสุภาพ ขึ้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม แสดงให้เห็นวัฒนธรรมที่เป็นเลิศทางการใช้ภาษาที่ควรดำรง และยึดถือต่อไป ผู้สร้างสรรค์งานวรรณกรรม เรียกว่า นักเขียน นักประพันธ์ หรือกวี (Writer or Poet)

วรรณกรรมไทย แบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

- 1) ร้อยแก้ว เป็นข้อความเรียงที่แสดงเนื้อหา เรื่องราวต่าง ๆ
- 2) ร้อยกรอง เป็นข้อความที่มีการใช้คำที่สัมผัส คล้องจอง ทำให้สัมผัสได้ถึงความงามของภาษาไทย ร้อยกรองมีหลายแบบ คือ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน และร่าย

7.1.5 ดนตรี และนาฏศิลป์ (Music & Dramatic Art)

ดนตรี และนาฏศิลป์ (Music & Dramatic Art) เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้เสียง การจัดจังหวะ และท่วงทำนองของเสียงด้วยการเล่นดนตรี และการขับร้องเพลง ที่มีผลต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ รวมถึงการใช้ท่าทางประกอบเสียง การเต้น ระบาย รำ ฟ้อน การแสดงละคร ฯลฯ ผู้สร้างสรรค์งาน เรียกว่านักดนตรี (Musician) นักร้อง (Singer) หรือ นักแสดง (Actor / Actress)

7.1.6 การพิมพ์ภาพ (Printing)

การพิมพ์ภาพ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากแม่พิมพ์ออกมาเป็นผลงานที่มีลักษณะเหมือนกันกับแม่พิมพ์ทุกประการ และได้ภาพที่เหมือนกันมีจำนวนตั้งแต่ 2 ขึ้นขึ้นไป การพิมพ์ภาพเป็นงานที่พัฒนาต่อเนื่องมาจากการวาดภาพ ซึ่งการวาดภาพไม่สามารถสร้างผลงาน 2 ชิ้น ที่มีลักษณะเหมือนกันทุกประการได้ จึงมีการพัฒนาการพิมพ์ขึ้นมาชาติจีน ถือว่าเป็นชาติแรกที่นำเอาวิธีการพิมพ์มาใช้อย่างแพร่หลายมานานนับพันปี จากนั้นจึงได้แพร่หลายออกไปในภูมิภาคต่างๆของโลก ขนชาติทางตะวันตกได้พัฒนาการพิมพ์ภาพ ขึ้นมาอย่างมากมาย มีการนำเอาเครื่องจักรกลต่างๆ เข้ามาใช้ในการพิมพ์ ทำให้การพิมพ์มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน การพิมพ์ภาพมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ แม่พิมพ์ เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการพิมพ์ วัสดุที่ใช้พิมพ์ลงไปที่ใช้ในการพิมพ์ และผู้พิมพ์ ผลงานที่ได้จากการพิมพ์มี 2 ชนิด คือ ภาพพิมพ์ เป็นผลงานพิมพ์ที่เป็นภาพต่างๆ เพื่อความสวยงามหรือบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ อาจมีข้อความ ตัวอักษรหรือตัวเลขประกอบหรือไม่ก็ได้ และสิ่งพิมพ์ เป็นผลงานพิมพ์ที่ใช้บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ เป็นตัวอักษร ข้อความ ตัวเลข อาจมีภาพประกอบหรือไม่ก็ได้

ประเภทของการพิมพ์ การพิมพ์แบ่งออกได้หลายประเภทตามลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1) แบ่งตามจุดมุ่งหมายในการพิมพ์ได้ 2 ประเภท คือ ศิลปะภาพพิมพ์ (Graphic Art) เป็นงานพิมพ์ภาพเพื่อให้เกิดความสวยงาม เป็นงานวิจิตรศิลป์ และออกแบบภาพพิมพ์ (Graphic Design) เป็นงานพิมพ์ภาพประโยชน์ใช้สอยนอกเหนือไปจากความสวยงาม ได้แก่ หนังสือ บัตรต่าง ๆ ภาพโฆษณา ปฏิทิน ฯลฯ จัดเป็นงาน ประยุกต์ศิลป์

2) แบ่งตามกรรมวิธีในการพิมพ์ได้ 2 ประเภท ได้แก่ ภาพพิมพ์ต้นแบบ (Original Print) เป็นผลงานพิมพ์ที่สร้างจากแม่พิมพ์และวิธีการพิมพ์ที่ถูกต้อง สร้างสรรค์และกำหนดขึ้นโดยศิลปินเจ้าของผลงาน และเจ้าของผลงาน จะต้องลงนามรับรองผลงานทุกชิ้น บอกลำดับที่ในการพิมพ์ เทคนิคการพิมพ์ และวันเดือนปีที่พิมพ์ด้วย และภาพพิมพ์จำลอง

แบบ (Reproductive Print) เป็นผลงานพิมพ์ที่สร้างจากแม่พิมพ์หรือวิธี การพิมพ์วิธีอื่น ซึ่งไม่ใช่วิธีการเดิมแต่ได้รูปแบบเหมือนเดิม บางกรณีอาจเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น

3) แบ่งตามจำนวนครั้งที่พิมพ์ได้ 2 ประเภท คือ ภาพพิมพ์ถาวร เป็นภาพพิมพ์ที่พิมพ์ออกมาจากแม่พิมพ์ใด ๆ ที่ได้ผลงานออกมามีลักษณะเหมือนกันทุกประการ ตั้งแต่ 2 ชิ้นขึ้นไป และภาพพิมพ์ครั้งเดียว เป็นภาพพิมพ์ที่พิมพ์ออกมาได้ผลงานเพียงภาพเดียว ถ้าพิมพ์อีกจะ ได้ผลงานที่ไม่เหมือนเดิม

4) แบ่งตามประเภทของแม่พิมพ์ได้ 4 ประเภท คือ แม่พิมพ์นูน (Relief Process) เป็นการพิมพ์โดยให้สีติดอยู่บนผิวหน้าที่ทำให้นูนขึ้นมาของแม่พิมพ์ ภาพที่ได้เกิดจากสีที่ติดอยู่ในส่วนบนนั้น แม่พิมพ์นูนเป็นแม่พิมพ์ที่ทำขึ้นมาเป็นประเภทแรกภาพพิมพ์ชนิดนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์แกะไม้ (Wood-cut) ภาพพิมพ์แกะยาง (Lino-cut) ตรายาง (Rubber Stamp) ภาพพิมพ์จากเศษวัสดุแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) เป็นการพิมพ์โดยให้สีอยู่ในร่องที่ทำให้ลึกลงไปของแม่พิมพ์โดยใช้แผ่นโลหะทำเป็นแม่พิมพ์ (แผ่นโลหะที่นิยมใช้คือแผ่นทองแดง) และทำให้ลึกลงไปโดยใช้น้ำกรดกัดซึ่งเรียกว่า Etching แม่พิมพ์ร่องลึกนี้พัฒนาขึ้นโดยชาวตะวันตก สามารถพิมพ์งานที่มีความละเอียด คมชัดสูง สมัยก่อนใช้ในการพิมพ์ หนังสือ พระคัมภีร์ แผนที่ เอกสารต่าง ๆ แสตมป์ธนบัตร ปัจจุบันใช้ในการพิมพ์งานที่เป็นศิลปะและธนบัตร แม่พิมพ์พื้นราบ (Planer Process) เป็นการพิมพ์โดยให้สีติดอยู่บนผิวหน้าที่ราบเรียบของแม่พิมพ์ โดยไม่ต้องขุดหรือแกะพื้นผิวลงไป แต่ใช้สารเคมีเข้าช่วย ภาพพิมพ์ ชนิดนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์หิน (Lithogeraf) การพิมพ์ออฟเซต (Offset) ภาพพิมพ์กระดาษ (Peper-cut) ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) และแม่พิมพ์ฉลุ (Stencil Process) เป็นการพิมพ์โดยให้สีผ่านทะลุช่องของแม่พิมพ์ลงไปสู่ผลงานที่อยู่ด้านหลัง เป็นการพิมพ์ชนิดเดียวที่ได้รูปที่มีด้านเดียวกันกับแม่พิมพ์ ไม่กลับซ้ายเป็นขวา ภาพพิมพ์ชนิดนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์ฉลุ (Stencil) ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม การพิมพ์อัดสำเนา (Roneo) เป็นต้น

7.2 ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

ประยุกต์ศิลป์ คือ ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการและสนองความจำเป็นด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก โดยเน้นความงามเป็นอันดับรอง แบ่งเป็น 4 สาขา ดังนี้

7.2.1 พาณิชยศิลป์ (Commercial Art)

หมายถึง งานศิลป์ต่าง ๆ ที่นำมาดัดแปลงใช้สำหรับกระบวนการในทุกวิถีทางเพื่อชักจูงให้ผู้ชมเกิดความ คล้อยตามหรือสนใจในสินค้าหรือผลงานที่นำมาเพื่อการจำหน่ายหรือแลกเปลี่ยน ต่าง

ๆ หรือแม้กระทั่งในการพยายามตกแต่งทำให้สินค้าเหล่านั้นมีความสวยงามน่าซื้อไป บริโภคได้แก่ การออกแบบเครื่องหมายการค้า การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การออกแบบฉลากสินค้า การออกแบบจัดแสดงสินค้า ฯลฯ ผู้สร้างสรรค์งาน เรียกว่า นักออกแบบ (Designer)

7.2.2 มัณฑนศิลป์ (Decorative Art)

หมายถึง งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหรือการจัดบริเวณบ้าน อาคาร ร้านค้า ต่าง ๆ ให้สวยงาม เป็นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อการตกแต่ง สิ่งต่าง ๆ ให้เกิดความสวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น ได้แก่ การจัดตกแต่งภายในบ้าน อาคาร สถานที่ต่าง ๆ การตกแต่งภายนอก การจัดสวน การจัดนิทรรศการ การจัดบอร์ด ป้ายนิเทศที่จัดแสดงสินค้า การแต่งกาย การแต่งหน้า การตกแต่งร้านค้า เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์งาน เรียกว่า มัณฑนาการ (Decorator)

7.2.3 อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art)

เป็นผลงานที่นำเอาศิลปะไปช่วยออกแบบเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยให้ดูสวยงามน่าบริโภค โดยทำการผลิตออกมาจำนวนมาก ต้องใช้เครื่องจักรกลและระบบการทำงานของโรงงานเข้ามาช่วยเพื่อลดต้นทุน และทำให้ผลงานมีรูปแบบรวมทั้งคุณภาพคงที่สม่ำเสมอเป็นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ (Product) สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้นด้วยวิธีการในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งมีการทำงานเป็นระบบ เป็นขั้นตอนมีมาตรฐาน มีการใช้เครื่องจักรกลเข้าช่วย ทำให้ต้นทุนต่ำ ผู้สร้างสรรค์งาน เรียกว่า นักออกแบบ (Designer)

7.2.4 หัตถกรรม (Handicraft)

หมายถึง ผลงานที่จัดทำขึ้นมาโดยไม่ได้อาศัยเครื่องจักรกลมาช่วยหรืออาจนำมาใช้เพียงบางส่วนของขั้นตอนการทำงาน เป็นผลงานที่มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน และใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นนั้น ๆ มักเป็นรูปแบบที่ทำกันมาช้านาน มีลักษณะเป็นงานฝีมือในครัวเรือน หรือเรียกว่าศิลปะพื้นบ้าน

(Folk Art) ผลงานเหล่านี้มีเสน่ห์อยู่ที่เป็งานที่ทำด้วยมือ Handmade ผลิตออกมาแต่ละชิ้นมีความแตกต่างกันไป คุณภาพไม่สม่ำเสมอ เช่น รมบ่อสร้าง งานเครื่องปั้นดินเผา งานจักสาน การทำเครื่องเงิน

7.2.5 การออกแบบ (Design)

การออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน ความสำคัญของการออกแบบ มีอยู่หลายประการ กล่าวคือ

1) ในแง่ของการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้

2) ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกัน อย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน

3) เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4) แบบจะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่ นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิตเป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงานหรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง

ผลงานจากการออกแบบ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และมีมือของนักออกแบบ แบบมีอยู่หลายลักษณะ ดังนี้ คือ

1) เป็นภาพวาดลายเส้น (drawing) ภาพระบายสี (Painting) ภาพถ่าย (Pictures) หรือแบบร่าง (Sketch) แบบที่มีรายละเอียด (Draft) เช่น แบบก่อสร้าง ภาพพิมพ์ (Printing) ฯลฯ ภาพต่าง ๆ ใช้แสดงรูปลักษณะของงาน หรือแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับงาน ที่เป็น 2 มิติ

2) เป็นแบบจำลอง (Model) หรือของจริง เป็นแบบอีกประเภทหนึ่งที่ใช้แสดงรายละเอียดของงานได้ชัดเจนกว่าภาพต่าง ๆ เนื่องจากมีลักษณะเป็น 3 มิติ ทำให้ สามารถเข้าใจในผลงานได้ดีกว่า นอกจากนี้ แบบจำลองบางประเภทยังใช้งานได้ เหมือนของจริงอีกด้วยจึงสามารถใช้ในการทดลอง และทดสอบการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่องได้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้เรียนจะได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ประเภท วิจิตรศิลป์ สาขาจิตรกรรม (Painting) และนำไปวัดผลด้วยแบบวัดผลงานศิลปะ และการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

8. พัฒนาการทางศิลปะ

พีรพงษ์ กุลพิศาล (กุลพิศาล, 2531) ได้กล่าวว่า พัฒนาการทางศิลปะเป็นกระบวนการแสดงออกทางศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะของเด็ก ซึ่งปรากฏอยู่ในวัยจากวัยหนึ่งสู่อีกวัยหนึ่งอย่างต่อเนื่องและพัฒนากการดังกล่าวจะดำเนินไปอย่างช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับพื้นฐานความเข้าใจและความสามารถทางศิลปะ ประกอบกับสิ่งแวดล้อมและแรงจูงใจของแต่ละคน ดังจะเห็นได้จาก พัฒนาการทางศิลปะของเด็กนั้น จะเริ่มต้นจากการเขียนภาพเป็นเส้นขยุกขยิก จนสามารถลากเส้นตรงได้ เพราะกล้ามเนื้อแขนและมือได้รับการควบคุมดีขึ้น

ศรีเรือน แก้วกังวาน (แก้วกังวาน, 2540) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางศิลปะ เป็นพัฒนาการควบคู่ทั้งด้านความคิดและทักษะ พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก มีความพิเศษกว่าของผู้ใหญ่ในเรื่องความสามารถทางกายด้านประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว รวมทั้งความสามารถด้านสมองเชิงสร้างสรรค์ และแสดงออกทางจินตนาการ ซึ่งมีค่าต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจและความคิดเชิงบวก

เคลล็อก (Kellogg, 1967) ได้ศึกษางานขีดๆ เขียนๆ ของเด็กและให้ความเห็นว่า เด็กๆ ทั่วโลกมีขบวนการในการพัฒนางานศิลปะเป็นขั้นตอนที่เหมือนๆ กัน วงจรของการพัฒนาจะเริ่มจากอายุ 2 ขวบหรือก่อน 2 ขวบเล็กน้อย จนถึงอายุ 4 – 5 ขวบ และได้จำแนกออกเป็น 4 ขั้นตอน ทำให้เราเข้าใจถึงความสำคัญของงานขีดๆเขียนๆ ทางศิลปะที่มีต่อพัฒนาการในชีวิตของเด็กไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระยะทารก (0-2ปี) ระยะขวบแรกที่เด็กจะเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส ดู-ฟัง-รับรส-สัมผัส-กลิ่น จากการกอดรัดสัมผัส พูดคุยเล่นด้วย การดูคนแม่ การมองเห็นสิ่งของ ดังนั้น Sensory Play หรือการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กสำรวจสิ่งรอบตัวด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 เช่น รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส จึงเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นพัฒนาการเด็กได้เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 2 วันเริ่มต้น (2-3ปี) เป็นวัยที่เด็กๆจะได้เริ่มเรียนรู้ที่จะกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง หากได้รับการสนับสนุน การกระตุ้นให้เด็กได้ทำอะไรด้วยตนเองพอสมควรนั้น จะทำให้เด็กได้มีการพัฒนาทางด้านสมองและร่างกายไปในตัว เช่นการพัฒนาและส่งเสริมกล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine-Motor Skill), ประสาทสัมผัสและการรับรู้ (Sensation and Perception), การทำงานประสานกันระหว่างมือกับตา (Hand-Eye Coordination) การเรียนรู้จักใช้อุปกรณ์ศิลปะที่หลากหลายและแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น การนำมาถือจับ เขียน ขูด ขีด ลาก วาด แม้จะดูไม่ออกว่าเป็นรูปเป็นร่างอะไร แต่นั่นคือ การพัฒนาศักยภาพอย่างหนึ่งของเด็กๆ

ขั้นที่ 3 ระยะก่อนไปโรงเรียน (4-7ปี) เด็กๆ จะเริ่มมีความคิดริเริ่ม เริ่มเรียนรู้กว้างขวางเพราะเริ่มเจอสังคมที่กว้างขึ้น ความสัมพันธ์กับเพื่อนที่โรงเรียน มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบลองอะไรใหม่ๆ เริ่มได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่ เด็กจะเริ่มมีความมั่นใจ การซักถาม เริ่มแก้ปัญหา เริ่มขีดเขียนวาดภาพที่มีความหมาย เข้าใจการแทนค่าด้วยสัญลักษณ์ สื่อความหมายต่างๆได้ แต่การวาดภาพก็ยังไม่เหมือนจริงนัก

ขั้นที่ 4 ระยะเข้าโรงเรียน (7-12ปี) เด็ก ๆ จะเริ่มมีความเอาใจใฝ่ใจมากขึ้น เรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ พยายามทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง เริ่มวาดภาพได้คล้ายของจริง หรือวาดลอกเลียนแบบสิ่งที่เห็นได้ การฝึกฝนและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การชื่นชมและให้กำลังใจของพ่อแม่เป็นรากฐานความมั่นใจให้กับเด็กๆได้ การที่เด็กๆได้รู้ว่าเขาทำออกมาได้ดี และถูกต้องจะเกิดเป็นแรงส่งเสริมให้เด็กๆ กล้าที่จำลงมือทำและคิดสร้างสรรค์ เกิดเป็นลักษณะนิสัยที่จะติดตัวไปในอนาคต

กลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยขั้นนี้ คือ เด็กในระยะเวลาที่ 4 คือ ระยะเข้าโรงเรียน (7-12 ปี) โดยเด็ก ๆ จะเริ่มมีความเอาใจใฝ่ใจมากขึ้น เรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ พยายามทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง เริ่มวาดภาพได้คล้ายของจริง หรือวาดลอกเลียนแบบสิ่งที่เห็นได้

9. วิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ

การจัดการเรียนการสอนศิลปะศึกษามุ่งหวังให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของหลักสูตรได้พัฒนาตนเองให้เป็นคนที่สมบูรณ์มีชีวิตที่เป็นสุขในสังคมโดยได้เสนอแนะรูปแบบการจัดการจัดการเรียนการสอนทางศิลปะศึกษาตามความเหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนตามหลักสูตรเพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอน

วุฒิ วัฒนสิน (วัฒนสิน, 2541) ได้จำแนกวิธีการสอนไว้ ดังนี้

- 1) วิธีสอนแบบบรรยาย เป็นการสอนโดยครูเป็นผู้ชี้แนะการทำงานเป็นลำดับขั้น ตั้งแต่ต้นจนจบแล้วให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม
- 2) วิธีสอนโดยให้ผู้เรียนแสดงออกด้วยตนเอง โดยให้ครูเป็นเพียงผู้เสนอแนะ กระตุ้นเร้าให้กำลังใจ
- 3) วิธีสอนแบบสาธิต ครูมีหน้าที่เป็นผู้แสดงวิธีการทำกิจกรรมโดยจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์และแสดงวิธีทำตามลำดับขั้น
- 4) วิธีสอนแบ่งกลุ่มอภิปราย โดยครูแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม เพื่อให้แต่ละกลุ่มไป ค้นคว้าหาข้อเท็จจริงตามหัวข้อปัญหาที่ครูตั้งขึ้นแล้วให้แต่ละกลุ่มนำผลการค้นคว้ามาอภิปรายเพื่อหา ข้อสรุป

- 5) วิธีสอนแบบวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงานศิลปะ วิธีการสอนแบบนี้เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถ นำความรู้หลักการทางศิลปะไปใช้วิเคราะห์ผลงานของตนเองและผู้อื่นได้
- 6) วิธีสอนแบบปฏิบัติ โดยครูจะให้เด็กลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนได้ ประสบการณ์ตรงในการใช้วัสดุอุปกรณ์
- 7) วิธีสอนแบบเอกัตศึกษา โดยครูศิลปะจะกำหนดให้ผู้เรียนได้ไปศึกษาในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ที่นักเรียนสนใจเมื่อศึกษาแล้วให้กลับมารายงานต่อครูเป็นครั้งคราวและจะมีรายงาน เขียนเป็น ทรัพย์สินสมบูรณ์เมื่อเสร็จสิ้นการศึกษา
- 8) วิธีสอนแบบบูรณาการ หมายถึง การสอนโดยเอาความรู้หลายเรื่องมา เชื่อมโยงสัมพันธ์กันหรือการสอนเพื่อให้ความสัมพันธ์กับสภาพความเป็นจริงที่มีอยู่รอบตัว ผู้เรียนให้ เกิดประโยชน์หลายอย่าง
- 9) วิธีสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในปัจจุบันวัสดุอุปกรณ์ทางการศึกษาที่สำคัญยิ่ง อย่างหนึ่งคือคอมพิวเตอร์ซึ่งนับว่าเป็นเทคโนโลยีขั้นสูงสุดที่สามารถช่วยเหลือด้านการศึกษา ได้เป็นอย่างดี
- 10) วิธีสอนโดยพาไปศึกษานอกสถานที่ เป็นวิธีการสอนที่เป็นประโยชน์ต่อการ เรียนรู้ของผู้เรียนจะได้ประสบการณ์ตรงทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย ตื่นเต้น สนใจกับประสบการณ์ใหม่
- อำไพ ตรีณสาร (ตรีณสาร, 2536) ได้กล่าวถึง การสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching Approaches) ไว้ ดังนี้
- 1) การสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Art Approached Experimentally) ลักษณะการสอนนี้ประกอบด้วยขั้นตอนในการเรียนรู้หลายอย่าง เช่น การสำรวจ การแสวงหาความเป็นไปได้ต่างๆ โดย ใช้การทดลอง การลงมือปฏิบัติจริง และกระบวนการคิด แก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งผลจากการสอนแนวนี้ ผู้เรียนจะพัฒนาทั้งด้านทักษะ และความเข้าใจได้มากกว่า การสอนแบบเน้นการกำหนดผลสำเร็จของการสอนแน่นอนไว้ล่วงหน้า
 - 2) การสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) เป็นการสอนที่จัดขึ้นเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้การสอนให้ใกล้กับการทำงาน ศิลปะกล่าวคือการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสและได้เรียนรู้ชีวิต และกระบวนการทำงานในอาชีพ ทางศิลปะจากศิลปินจริงๆ การเรียนรู้ของนักเรียนด้วยวิธีการสอนในแนวนี้ นั้น นักเรียนจะได้สัมผัส ประสบการณ์ตรง การทำความรู้จักศิลปินจริงๆ การสังเกตการทำงานศิลปะ การสนทนาหาความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประยุกต์

วิธีการของศิลปินมาใช้ในการทำงานของตน การขอคำแนะนำ การวิเคราะห์งานของตน เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาความรู้ ความสามารถ

10. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

10.1 งานวิจัยในประเทศ

กิริตา ถนารณ และอินทิรา ครอบรู้ (ถนารณ & ครอบรู้, 2563) ได้ทำการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการออกแบบย้อนกลับ รายวิชาเคมีเพิ่มเติม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบางพลีราษฎร์บำรุง จังหวัดสมุทรปราการ ผลการวิจัย พบว่า 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการออกแบบย้อนกลับในรายวิชาเคมีเพิ่มเติมมีประสิทธิภาพ $E1/E2 = 85.43/85.07$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 85/85 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการออกแบบย้อนกลับในรายวิชา เคมีเพิ่มเติม สูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้การสอนแบบปกติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความคิดเห็นต่อการเรียนรายวิชาเคมีเพิ่มเติมของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการ ออกแบบย้อนกลับโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ภาณุวัฒน์ เปรมปรี (ภาณุวัฒน์ เปรมปรี, 2566) ได้ทำการพัฒนา ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศน้ำจืด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทียวิทยาทาน จังหวัดสระบุรี ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศน้ำจืด มีประสิทธิภาพ 82.98/80.53 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เจตคติต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อชุดการเรียนรู้ระดับดีมาก (4.83)

สิทธิรัตน์ รุ่งทวีทรัพย์ (รุ่งทวีทรัพย์, 2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนากิจกรรมศิลปวิจารณ์ เพื่อส่งเสริมสุนทรียะและการประเมินค่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า 1. กิจกรรมศิลปวิจารณ์ เพื่อส่งเสริมสุนทรียะและการประเมินค่า สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์กำหนด (80/80) สูงกว่าเกณฑ์ คือ 82.03/84.60 2. ผลคะแนนสุนทรียะ และผลคะแนนการประเมินค่าของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วย กิจกรรมศิลปวิจารณ์ เพื่อส่งเสริมสุนทรียะและการประเมินค่า โดยผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วย กิจกรรมศิลปวิจารณ์เพื่อส่งเสริมสุนทรียะและ การประเมินค่า ในภาพรวมอยู่ในระดับที่มากที่สุด

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (ปรีดากรณ์, 2557) ได้ทำการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงจรสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องสี สามารถเข้าใจถึงกระบวนการทางความคิด เรื่องวงจรสีธรรมชาติและผสมสีมากยิ่งขึ้น ส่วนบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงจรสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.91 ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องวงจรสีธรรมชาติ หลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน

ชัยเสถียร พรหมศรี (พรหมศรี & ไชยกุลสินธุ์, 2559) ได้ทำการพัฒนาเกมกระดานการบริการ การเปลี่ยนแปลงสำหรับผู้บริหารองค์การ โดยทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และนำไปสู่การพัฒนาเกมต้นแบบเกมกระดาน โดยในระหว่างการเล่นเกมทำให้ผู้เล่นได้อภิปรายถึงประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องร่วมกันเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างกันในเรื่องการบริหารการเปลี่ยนแปลงองค์การ

ธนธรรณ คาร์ตัน (คาร์ตัน, 2560) ได้ทำการศึกษาเอกลักษณ์ฮูปแต้มอีสาน เพื่อออกแบบชุด กาน้ำชา ภาชนะดินเผาบ้านนาควาย จังหวัดอุบลราชธานี โดยผลจากการศึกษาเรื่อง เอกลักษณ์ฮูปแต้มอีสาน นั้นมีเอกลักษณ์และเป็นศิลปะอีสานที่เก่าแก่ จึงได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดกาน้ำชาเซรามิก โดยการนำเอารูปร่าง รูปทรงของ ลายฮูปแต้มมาปรับใช้กับชุดกาน้ำชา ให้มีความร่วมสมัยยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการ อนุรักษ์ และต่อยอดจากศิลปะเก่าแก่ของจังหวัดอุบลราชธานี

ขวัญชัย สิ้นปรุ (สิ้นปรุ, 2556) ได้ทำการศึกษา เรื่อง รูปลักษณะของนรกภูมิ โดนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสองมิติ เพื่อนำเสนอความคิด ของตนเอง ที่มีต่อเรื่องราวนรกภูมิ รูปลักษณะของสัตว์นรก และคนบาปตามเรื่องราวในไตรภูมิของพระพุทธศาสนาผสานกับจินตนาการส่วนตัว โดยรับอิทธิจากงานศิลปกรรมแบบฮูปแต้มอีสาน

10.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Shota Noda¹ และคณะ (Noda, Shirotuki, & Nakao, 2019) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ the effectiveness of intervention with board games: a systematic review พบว่า เกมกระดานใช้เพื่อจุดประสงค์ในการพัฒนาความรู้ทางการศึกษานี้ มีผลระหว่างการทดสอบก่อนและหลังการทดสอบหรือระหว่างการทดสอบก่อนการทดสอบและการทดสอบติดตามผลอยู่ระหว่าง 0.12 ถึง 1.81 และระหว่างค่าเฉลี่ยที่ได้รับของกลุ่มแทรกแซงหลักและกลุ่มอื่น ๆ อยู่ระหว่าง 0.81 ถึง 0.93 และ -1.84 ถึง -1.65

Hafsa Essop และคณะ (Essop, Kekana, Sethole, Ahrens, & Lovric, 2018) ได้ทำการศึกษาเรื่อง A board game to enhance teaching and learning in the Radiographic Technique module: A pilot study โดยผู้วิจัยได้พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อ กระตุ้นการทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศจะเห็นได้ว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และบอร์ดเกมการศึกษา มีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนในเนื้อหานั้นๆ ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน การทำงานร่วมกัน จากการเรียนผ่านการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และบอร์ดเกมการศึกษา ตลอดจนได้ผลการเรียนรู้เกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น แล้วเกิดการตระหนักและเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นของตนเอง



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สุปัตถัม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม โดยประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ห้อง 126 คน โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคก14พระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้โดยการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม (Simple random sampling) ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัยไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

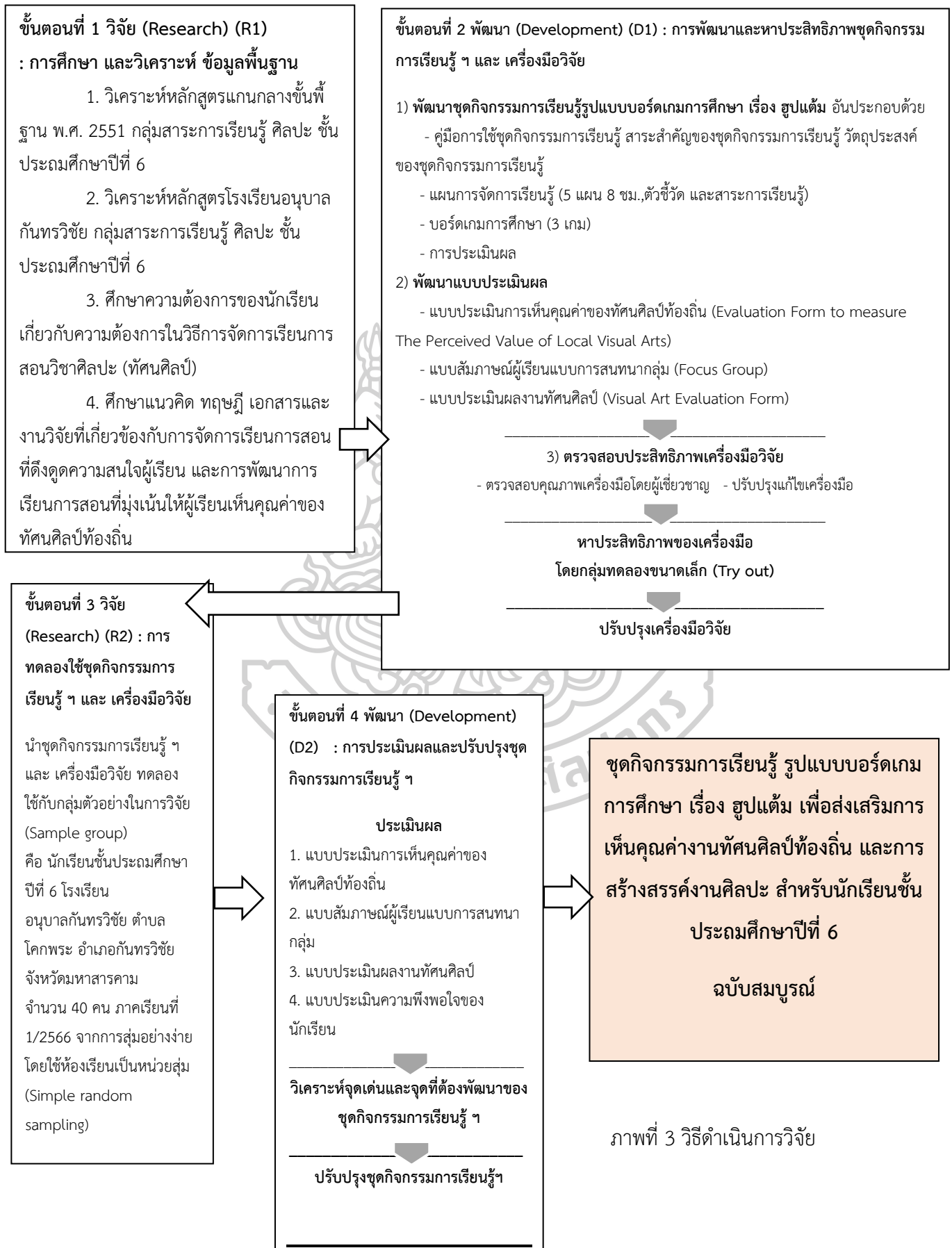
ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research) (R1): การศึกษา และวิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Development) (D1): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ เครื่องมือวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (Research) (R2): การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ เครื่องมือวิจัย

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Development) (D2): การประเมินผลและปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเป็นกรอบขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัย ดังภาพที่ 3 ขั้นตอนวิธีดำเนินการวิจัย



ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (Research) (R1): การศึกษา และวิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1) เป็นการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา และ เรื่อง ฮูปแต้ม จากหนังสือ เอกสาร บทความและงานวิจัย รวมถึง ศึกษา หลังสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน โครงสร้างหลักสูตรของ โรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิชัย เกี่ยวกับ ความต้องการในการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในโรงเรียน และความเหมาะสม ในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา โดยรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของ นักเรียน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม โดยสามารถสรุป ได้ดังนี้

1. การศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูล จากหนังสือ เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง

1.1. หลักสูตร อันประกอบด้วย หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์ ตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา ทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิชัย

1.2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1.3. บอร์ดเกม / บอร์ดเกมการศึกษา

1.4. ฮูปแต้ม

1.5. งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

1.6. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

1.7. การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทัศนศิลป์ท้องถิ่น

1.8. การวัดและประเมินผล

จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ นำมาพิจารณาเพื่อใช้เป็นกรอบ ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2. การศึกษา วิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) จากกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group)

2.1 กลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโรงเรียนอนุบาลกัณฑ์วิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกัณฑ์วิชัย จังหวัด

มหาสารคาม จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) มีดังนี้

2.1.1. โรงเรียนที่มีพื้นที่ตั้งอยู่ในจังหวัดมหาสารคาม อันมีงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นมากมายให้เรียนรู้ และมีอุปแต้ม อันเป็นทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่มีคุณค่าที่ยังหลงเหลืออยู่

2.1.2. โรงเรียนที่มีนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ประเภทสามัญศึกษาและโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

2.1.3. โรงเรียนที่มีหลักสูตรโรงเรียนที่มีความต้องการในการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา

2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group) คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จำนวน 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

2.2.1. โรงเรียนที่มีพื้นที่ตั้งอยู่ในจังหวัดมหาสารคาม อันมีงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นมากมายให้เรียนรู้ และมีอุปแต้ม อันเป็นทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่มีคุณค่าที่ยังหลงเหลืออยู่

2.2.2. โรงเรียนที่มีนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ประเภทสามัญศึกษาและโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

2.2.3. โรงเรียนที่มีหลักสูตรโรงเรียนที่มีความต้องการในการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยใน ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1) การศึกษา และวิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐาน และความเหมาะสมในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง อุปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีรายละเอียด ดังนี้

2.3.1. แบบสอบถาม (Questionnaire) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัยทั้งหมด 126 คน เป็นแบบสอบถามความคิดเห็น

เกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) และสื่อการเรียนรู้วิชาศิลปะในโรงเรียน รวมถึงความต้องการเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เป็นต้น

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับ ความต้องการในวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ในรายวิชา ทัศนศิลป์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ

2.3.2. การวิเคราะห์ข้อมูล จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และโครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ว่ามีความต้องการหรือมีความเหมาะสมในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.4 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ชั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในชั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1) ศึกษา สํารวจ และวิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐาน สภาพปัญหาและความเหมาะสมในการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามสำหรับนักเรียน 2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล มีการตรวจสอบ คุณภาพเครื่องมือวิจัย ดังนี้

2.4.1. นำเครื่องมือวิจัย (แบบสอบถาม) ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจนในการใช้ภาษาให้มีความเหมาะสมและครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผลการตรวจคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือการวิจัย คือ 0.94 (เหมาะสม)

2.4.2. ปรับปรุงเอกสารและเครื่องมือวิจัยให้สมบูรณ์ ตามที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

2.4.3. นำเอกสารและเครื่องมือ วิจัย (แบบสอบถาม) ไปใช้กับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนอนุบาลกัทธวิชัยทั้งหมด 126 คน และนำข้อมูลที่ได้
(แบบสอบถาม) มาวิเคราะห์ข้อมูลและนำผลที่ได้มาใช้ในการสร้างและพัฒนาชุด
กิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็น
คุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

2.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น
และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนในการ
รวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1) ดังนี้

2.5.1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ไปใช้ในการ
เก็บรวบรวม ข้อมูล เพื่อแจ้งวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าร่วมงานวิจัยรับทราบและขอความ
อนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.5.2. ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามสำหรับนักเรียน ร่วมกับการ
การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 และหลักสูตร
โรงเรียนอนุบาลกัทธวิชัย

2.5.3. นำแบบสอบถามกลับมาตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล จากนั้น
นำไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมฯ

2.6 การวิเคราะห์ข้อมูล โดยงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้
รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการ
สร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีรายละเอียดในการ
วิเคราะห์ข้อมูลของเครื่องมือในขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R1) ดังนี้

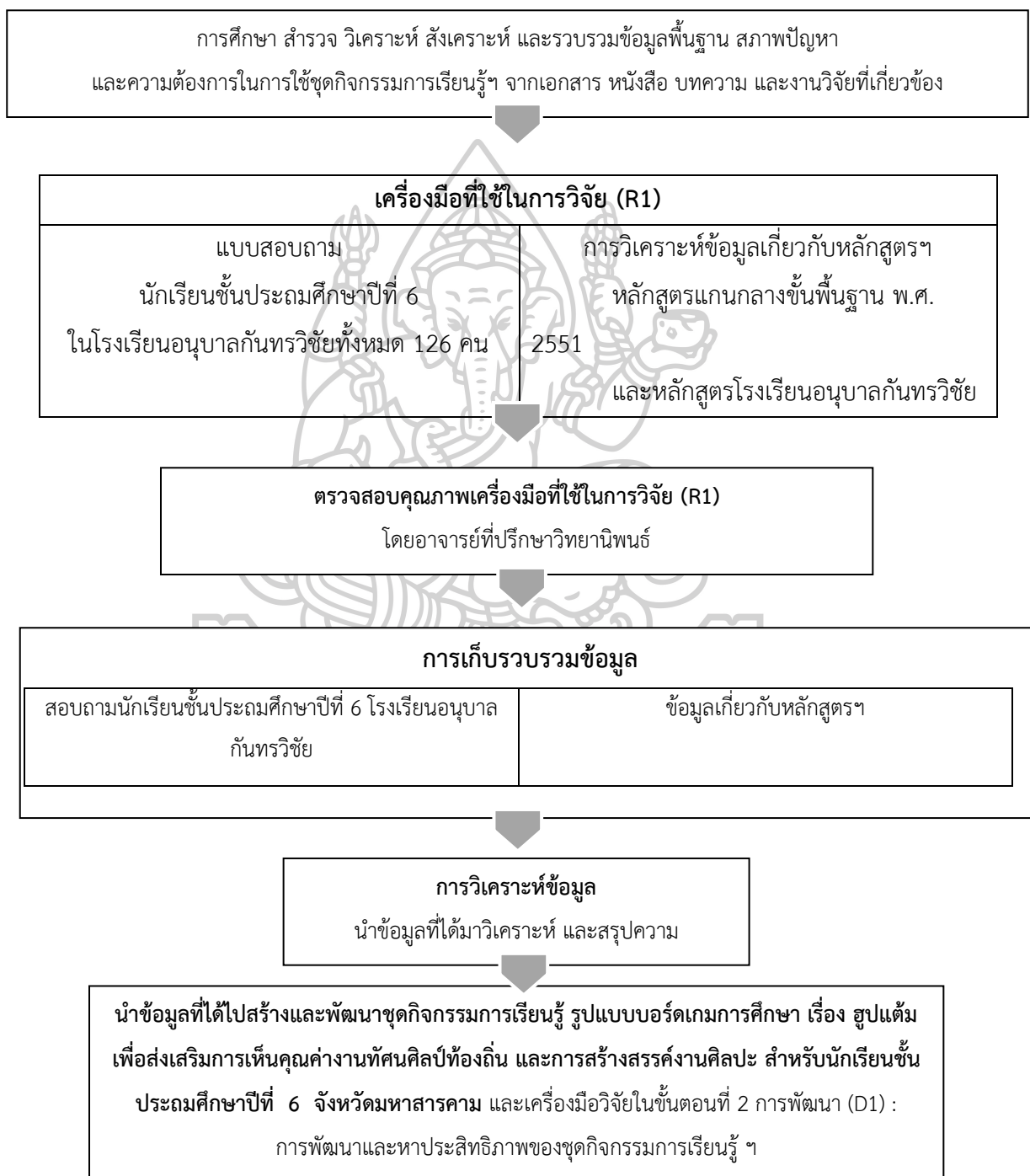
2.6.1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามของนักเรียน โดยนำข้อมูลทั่วไป
ของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และ

นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ของคำตอบ หาค่า ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2.6.2. การวิเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย โดยนำหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 และหลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย มาวิเคราะห์ถึงความต้องการ ความเหมาะสม ในการใช้ชุดกิจกรรมฯ และสรุปความเป็นเชิงคุณภาพและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน สภาพปัญหา และความต้องการในการใช้ชุดกิจกรรมฯ



ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (R1): การศึกษา สํารวจ และวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน สภาพปัญหา และความต้องการในการใช้ชุดกิจกรรมฯ



ภาพที่ 4 สรุปแผนการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research) (R1): การศึกษา สํารวจ

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) (D1) : การพัฒนาและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ เครื่องมือวิจัย

1. วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม รวมถึงการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (D1)

2. วิธีการดำเนินการ

นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (R1): การศึกษา สํารวจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน และความเหมาะสมในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จาก เอกสาร หนังสือ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ นำมาสรุปเพื่อสร้างและพัฒนาเค้าโครงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัย มีรายละเอียด ในการดำเนินงานวิจัย สรุปได้ดังนี้

2.1. กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

นำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มาใช้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

2.2. ออกแบบร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งมีองค์ประกอบใหญ่ 3 ส่วน คือ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชั่วโมง 3) บอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 3 เกม โดยออกแบบและจัดทำรูปแบบรวบรวมใส่กล่องชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อความสะดวกสำหรับครูในการนำไปใช้สอน

2.3. การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยในขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (D1) : การพัฒนา และหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

2.3.1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม

1.1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

1.2) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชั่วโมง

1.3) บอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม

2) การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น

2.1) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น

(Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)

2.2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

2.3) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)

3) การประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

3.1) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องฮูปแต้ม (Satisfaction Assessment Form)

2.3.2 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (D1)

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีองค์ประกอบใหญ่ 3 ส่วน ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชั่วโมง 3) บอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 3 เกม

ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีดังนี้

1.1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คู่มือครู ตัวอย่างแผนการ จัดการเรียนรู้ และแบบเรียนศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลก้นทรวงวิชัย

1.2) ศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน อนุบาลก้นทรวงวิชัย เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ใน โรงเรียน ตลอดจนความต้องการในการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกม การศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการ สร้างสรรค์งานศิลปะ

1.3) ศึกษารูปแบบและแนวทางในการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ฯ ศึกษาเกี่ยวกับ เกม บอร์ดเกม ศึกษาเกี่ยวกับ ฮูปแต้ม ในจังหวัด มหาสารคาม ศึกษาเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ศึกษาเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าของ งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ศึกษาเกี่ยวกับประเภทของงานทัศนศิลป์ ศึกษาเกี่ยวกับ พัฒนาการทางศิลปะจากหนังสือ เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน ประเทศและต่างประเทศ และศึกษาเกี่ยวกับวิธีการสอนในรายวิชาศิลปะ จาก หนังสือ เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ

1.4) สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า จากนั้นกำหนดโครงสร้าง และองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ผู้วิจัยกำหนดให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด มหาสารคาม มีองค์ประกอบ 3 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ฯ 2) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชั่วโมง 3) บอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 3 เกม

1.5) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เป็นเล่มคู่มือ

แนะนำวิธีการใช้ชุดกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) อธิบายภาพรวมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา และการประเมินผล ซึ่งคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) บทนำ 2) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) คู่มือการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา 5) การประเมินผล

1.6) แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยกำหนดให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชม. 3 บอร์ดเกมการศึกษา ใช้ร่วมกันไปตลอดการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาสาระวิชา ช่วงวัยของนักเรียน ความต้องการของผู้เรียน ชั่วโมงเรียน ตลอดจนบริบทของทัศนศิลป์ท้องถิ่นในพื้นที่ที่นักเรียนอาศัยอยู่ โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ เพื่อที่จะส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ มีองค์ประกอบ คือ 1) หัวแผนการจัดการเรียนรู้ (รายวิชา กลุ่มสาระระดับชั้น หน่วยการเรียนรู้ที่ ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ เวลา วันที่สอน) 2) มาตรฐานการเรียนรู้/รหัสตัวชี้วัดที่จะเกิดกับผู้เรียน 3) สาระสำคัญของกิจกรรม 4) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ 5) สาระการเรียนรู้ 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ 8) ใบงาน สื่อการสอน ใบความรู้ (ถ้ามี) 9) แบบประเมินผล และ 10) คู่มือการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา (ถ้ามี) โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นี้ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน และ 3 บอร์ดเกมการศึกษา ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)

- **บอร์ดเกมการศึกษา** เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของรูปแต้ม (ฝึกวาดรูปแต้ม)

- **บอร์ดเกมการศึกษา** เรื่อง วาดๆทายๆรูปแต้ม (Guess the drawing)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (รูปแต้ม)

- **บอร์ดเกมการศึกษา** เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

รูปแต้มบันดาลใจ

1.7) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชม. และบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสม จากนั้นนำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสม และการใช้ภาษา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

1.8) ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชม. และบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม) ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และ ผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชม. และบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม) ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out)

1.9) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชม. และบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม) ทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) จากนั้นปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 8 ชม. และบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม) และเครื่องมือเก็บข้อมูลวิจัยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้กับกลุ่ม ตัวอย่างในการวิจัย

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม สรุปรายตามตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม	
1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	1) ชื่อกิจกรรม 2) คำชี้แจง 3) จุดมุ่งหมายของชุดกิจกรรมฯ 4) แนวคิดของชุดกิจกรรมฯ 5) บอร์ดเกมการศึกษาของชุดกิจกรรมฯ 6) เวลาที่ใช้ของชุดกิจกรรมฯ 7) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม 8) ภาคผนวก 9) การประเมินผล
2. แผนการจัดการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม) - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)
3. บอร์ดเกมการศึกษา	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (ฝีกวาดฮูปแต้ม) - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆฮูปแต้ม (Guess the drawing) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ฮูปแต้มบันดาลใจ
	โดยใน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1) หัวแผนการจัดการเรียนรู้ 2) มาตรฐานการเรียนรู้/รหัสตัวชี้วัด 3) สารสำคัญของกิจกรรม 4) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ 5) สารการเรียนรู้ 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ 8) ใบงาน สื่อการสอน ใบความรู้ (ถ้ามี)

9) แบบประเมินผล
10) คู่มือการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา (ถ้ามี)

2) การประเมินการเห็นคุณค่าในทัศนศิลป์ท้องถิ่น

2.1) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (The Value of Local Art Assessment Form) เป็นแบบประเมินที่ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นผ่านการแสดงออกในชั้นเรียน โดยข้อกำหนดจะแยกออกเป็น 4 ด้านการเห็นคุณค่า คือ การเข้าใจ การชื่นชม การหวงแหน และการต่อยอด โดยศึกษารูปแบบการออกแบบแบบประเมินจาก 1) แบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล และ แบบการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ของโรงเรียนที่ปราชญ์พิทยา แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะ ล้านนาของผู้ร่วมกิจกรรม ภายหลังการทำกิจกรรม อนุรักษ์กาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (จันทน์เนื้อไม้, 2561) แบบวัดระดับการเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชน จังหวัดชลบุรี ปันสยา เมฆพัทธ์(เมฆพัทธ์, 2566) 2) แนวคิดการสร้างความซาบซึ้ง ในการเห็นคุณค่าโดยกระบวนการพุทธิปัญญาโดยใช้วัตถุศิลป์เป็นตัวแปรปลุกเร้า ของ ปุณณรัตน์ พิชญไพบุลย์ (พิชญไพบุลย์, 2561) 3)แนวคิดการรับรู้คุณค่าทาง ศิลปะโดยนำค่าบ่งชี้ที่แสดงออกด้านการเห็นคุณค่ามาสร้าง แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) 4) ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Benjamin S. Bloom (bloom, 2001) ดังนี้

ตารางที่ 5 คำถามที่ใช้ในแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ด้านการเข้าใจ

ตอนที่ 1 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการเข้าใจ	
การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน
1.การเข้าใจ	1.1 ถ่ายทอดความหมาย ที่มา และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง
	1.2 อธิบาย ขยายความ ยกตัวอย่างได้ (bloom, 2001)
	1.3 สรุปความได้ (bloom, 2001)
	1.4 ตอบคำถามตามประเด็นในชั้นเรียนได้
	1.5 แลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเพื่อนได้

ตารางที่ 6 คำถามที่ใช้ในแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ด้านการชื่นชม

ตอนที่ 2 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการชื่นชม	
การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน
2.การชื่นชม	2.1 บอกเหตุผล อธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาได้ (bloom, 2001)
	2.2 บอกข้อดีได้
	2.3 บอกข้อเสีย ข้อปรับปรุงได้
	2.4 บอกเหตุผลของการมี การเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ
	2.5 แยกแยะ เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ขององค์ความรู้กับสิ่งอื่น ๆ ได้ (bloom, 2001)

ตารางที่ 7 คำถามที่ใช้ในแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ด้านการวางแผน

ตอนที่ 3 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการวางแผน	
การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน
3.การวางแผน	3.1 เสนอวิธีปกป้อง อนุรักษ์ ช่วยเหลือ
	3.2 แสดงความรู้สึกไม่ยอมให้สูญหายไป
	3.3 แสดงความรู้สึกอยากจะเผยแพร่ นำเสนอ
	3.4 บันทึก เก็บไว้ในรูปแบบของตนเอง (จด วาด ถ่ายภาพ สืบค้นบันทึกเนื้อหา)
	3.5 บอกแนวทางการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น

ตารางที่ 8 คำถามที่ใช้ในแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ด้านการต่อยอด

ตอนที่ 4 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการต่อยอด	
การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน
4.การต่อยอด	4.1 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และเข้าใจความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว
	4.2 สามารถสื่อความหมายของค้ความรูู้ได้ (พูด เขียน นำเสนอ ฯลฯ)
	4.3 คิดนอกกรอบความคิดเดิม มีความคิดสร้างสิ่งใหม่
	4.4 วิจัยรณ้ได้
	4.5 สร้างสิ่งใหม่จากองค้ความรูู้ได้

ขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)มีดังนี้

- 1) ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ในงานวิจัยรัฐกาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (จันทน์เนื้อไม้, 2561) ได้ศึกษา

เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา และ ผลการจัดกิจกรรมการศึกษาของระบบโรงเรียนตามแนวคิดแอนดราโกจีที่มีต่อการ เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนของเยาวชนจังหวัดชลบุรี ของปณัสยา เมฆพัทธ์ (เมฆพัทธ์, 2566) รวมถึงแบบประเมินพฤติกรรมรายบุคคล และ แบบการประเมิน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ของโรงเรียนที่ปราชญ์พิทยา

2) สร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) โดยสังเคราะห์ และ ปรับจากแบบประเมินของการเห็นคุณค่าในด้านต่างๆ จากบทความ งานวิจัย ดังที่ กล่าว

3) นำแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ที่ผู้วิจัยได้ สร้างขึ้น ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสม และการใช้ภาษา จากนั้นนำไป ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความ เหมาะสม และการใช้ภาษา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4) ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามและรูปแบบการประเมินการเห็นคุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่นตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบประเมินการเห็น คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่ม ทดลองขนาดเล็ก (Try out)

5) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองใช้แบบประเมินการเห็นคุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) กับนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) จากนั้นปรับปรุง แก้ไข แบบประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อ นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group)

2.2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ใช้สัมภาษณ์ผู้เรียนที่ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มาแล้ว เพื่อเก็บข้อมูลว่ามีความรู้ ความเข้าใจ เกิดความรู้สึกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ ท้องถิ่นอย่างไร แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) นี้ ประกอบด้วย ตอนที่ 1 รายละเอียดการสัมภาษณ์ และตอนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์ มีการบันทึกเสียง ประกอบตลอดการสัมภาษณ์ โดยคำถามในการสัมภาษณ์จะเกี่ยวกับ 1) ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้ เรื่องซูปแต้ม 2) รู้สึกชอบซูปแต้ม, ชอบอะไรในซูปแต้ม 3) รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/รักษาซูปแต้มอย่างไร 4) รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซูปแต้มอย่างไร 5) อยากนำเสนอทางแบบซูปแต้มมาวาดรูปแบบไหนเพิ่ม โดยศึกษารูปแบบการออกแบบแบบสัมภาษณ์จาก การสนทนากลุ่ม ของโยธิน แสงดี (แสงดี, 2549) โดยนำคำบ่งชี้ถึงการมีความรู้ ความเข้าใจ เกิดความรู้สึกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ดังนี้

ตารางที่ 9 คำถามที่ใช้ในแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ตอนที่ 1	รายละเอียดการสัมภาษณ์
ตอนที่ 2	คำถามในการสัมภาษณ์ 1. ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซูปแต้ม 2. รู้สึกชอบซูปแต้ม, ชอบอะไรในซูปแต้ม 3. รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาซูปแต้มอย่างไร 4. รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซูปแต้มอย่างไร
ส่วนท้าย	ชื่อไฟล์บันทึกเสียง

ขั้นตอนในการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีดังนี้

1) ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โยธิน แสงดี (แสงดี, 2549) ได้เผยแพร่เรื่อง การสนทนากลุ่ม โดยศึกษารูปแบบการออกแบบแบบสัมภาษณ์ โดยนำคำบ่งชี้ถึงการมีความรู้ ความเข้าใจ เกิดความรู้สึกถึงการ

เห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น มาสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

2) สร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยสังเคราะห์ และปรับจากแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากบทความ งานวิจัย ดังที่กล่าว

3) นำแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสม และการใช้ภาษา จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสม และการใช้ภาษา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4) ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามและแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out)

5) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) จากนั้นปรับปรุงแก้ไข แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ท้องถิ่นให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group)

2.3) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)

เป็นแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) ที่ใช้ผลงานศิลปะของนักเรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๆ เพื่อวัดประเมินตามเกณฑ์การสร้างสรรคผลงานศิลปะ และการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียน โดยสร้างเกณฑ์การให้คะแนนผลงาน มีรายการประเมินตามหัวข้อ ได้แก่ 1) ด้านการสร้างสรรคของงาน 2) ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี 3) ด้านการสื่อความหมาย 4) ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ และ 5) ด้านความสอดคล้องถึงงาน

ทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยศึกษารูปแบบการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของปริญ ทนันทชัยบุตร (ทนันทชัยบุตร, 2553) โดยนำคำบ่งชี้ถึงรายละเอียดเกี่ยวกับการประเมินผลงานศิลปะ มา ผสมเข้ากับกรวัดการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น จึงเกิดแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) ที่มีประเด็นการประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 10 ข้อกำหนดในการประเมินในแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)

เกณฑ์การประเมิน	
1	ด้านความสร้างสรรค์ของงาน - มีการใช้จินตนาการสร้างสรรค์ เกิดจากความคิดของตนเอง ที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร
2	ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี - ผลงานสมบูรณ์ตามองค์ประกอบศิลป์ มีการใช้หลักการศิลปะคือ หลักการจัดขนาดและสัดส่วน หลักการจัดความสมดุล หลักการรูปและพื้นที่ว่าง การใช้สีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากฮูปแต้มในงานทัศนศิลป์ ตามเนื้อหาวิชาทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3	ด้านการสื่อความหมาย - สื่อความหมายตรงตามวัตถุประสงค์ หัวข้อที่กำหนด อย่างชัดเจน
4	ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ - ผลงานเสร็จสมบูรณ์ มีความละเอียด ตั้งใจในการทำงาน มีความสะอาดของผลงาน ส่งงานตรงเวลา
5	ด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น - มีการนำเรื่อง ฮูปแต้ม มาเป็นแรงบันดาลใจในการคิดสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) มีรายละเอียด ดังนี้

1) ศึกษาเกณฑ์และรูปแบบการให้คะแนนผลงานศิลปะแบบรูบรีค (Scoring Rubric) จากปริณ ทนันชัยบุตร (ทนันชัยบุตร, 2553)และบทความของหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) สร้างแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) โดยสังเคราะห์และปรับจากเกณฑ์และ รูปแบบการให้คะแนนผลงานศิลปะแบบรูบรีค (Scoring Rubric) จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3) นำแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมและการใช้ภาษา จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสม และการใช้ภาษา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4) ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบประเมินผลงานศิลปะที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out)

5) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองใช้แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) กับนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินผลงานศิลปะให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group)

2.4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม (Satisfaction Assessment Form)

เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้สำหรับสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน หลังจากเข้าร่วมกิจกรรม โดยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการ

เรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องอุปถัมภ์ (Satisfaction Assessment From)
แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม ชื่อ เพศ และอายุของผู้ทำแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องอุป
ถัมภ์ ประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ คือ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านผู้เรียน 3)
ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โดยแบบประเมินความพึงพอใจเป็นรูปแบบมาตราส่วนการประมาณค่า (Rating
scale) โดยกำหนดค่าคำตอบออกเป็น 5 ระดับ

มากที่สุด	5 คะแนน
มาก	4 คะแนน
ปานกลาง	3 คะแนน
น้อย	2 คะแนน
น้อยที่สุด	1 คะแนน

ตารางที่ 11 ข้อคำถามในแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ
บอร์ดเกมการศึกษา เรื่องอุปถัมภ์ (Satisfaction Assessment From)

หัวข้อประเด็นหลัก	ประเด็นย่อย
1. ด้านเนื้อหา	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย - ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย - เวลาเรียนเหมาะสมไม่มากหรือน้อยเกินไป
2. ด้านผู้เรียน	<ul style="list-style-type: none"> - บอร์ดเกมน่าเล่น น่าสนใจ - นักเรียนมีส่วนร่วมร่วมกันทั้งหมด - บอร์ดเกมทำให้คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เพื่อเล่นเกมให้ได้ - บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น - เรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมแล้วเกิดความสนุกสนาน

3. ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพ สี ตัวอักษรน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน - สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน - สามารถอธิบายเล่าเรื่องเกี่ยวกับซูบแต่้มได้
--------------------------	---

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องซูบแต่้ม (Satisfaction Assessment From)

1) ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ จากงานวิจัยของนภาศรี สงสัย และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (สงสัย, 2563) ที่จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการศึกษา ผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศเพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรี สำโรงชลบุรี สืบค้นจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ

2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ด เกมการศึกษา เรื่อง ซูบแต่้ม (Satisfaction Assessment From) จากนั้นนำแบบประเมินที่ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิง เนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสม และการใช้ภาษา จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสม และการใช้ภาษา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3) ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องซูบแต่้ม (Satisfaction Assessment From) ตาม ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับ นักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out)

4) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลองใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุด กิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องซูบแต่้ม (Satisfaction Assessment From) กับนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความ พึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องซูบแต่้ม (Satisfaction Assessment From) ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัย (Sample group)

2.3.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีขั้นตอนในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1) นำเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม (คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ แผนการจัดการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม (Satisfaction Assessment Form) ที่ผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมและความชัดเจนในการใช้ภาษาให้มีความสอดคล้อง ครอบคลุมและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย อีกทั้งให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหารายวิชา ทัศนศิลป์ ศิลปศึกษา เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษามีประสบการณ์ด้านศิลปศึกษา จำนวน 1 ท่าน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านสร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ จำนวน 1 ท่าน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เป็นผู้มีความรู้ประสบการณ์เกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา มีประสบการณ์ด้านการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา จำนวน 1 ท่าน 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล และประเมินผลงานศิลปะ มีประสบการณ์ในการวัดประเมินผลงานศิลปะ จำนวน 1 ท่าน 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะอีสาน มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับศิลปะอีสาน รู้และเข้าใจ เรื่องราวของฮูปแต้ม จำนวน 1 ท่าน โดยมีข้อกำหนดเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหารายวิชาทัศนศิลป์ ศิลปศึกษา มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ คือ เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา มีประสบการณ์ด้านศิลปศึกษา การออกแบบ

กระบวนการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมวิชาศิลปะ สาขาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยมีวุฒิการศึกษาสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาโทขึ้นไป และมีประสบการณ์ในการทำงานเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

1.2) ผู้เชี่ยวชาญด้านสร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ คือ เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยมีวุฒิการศึกษาสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาโทขึ้นไป และมีประสบการณ์ในการทำงานเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

1.3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา คุณสมบัติตามเกณฑ์ คือ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา มีประสบการณ์ด้านการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา โดยมีวุฒิการศึกษาสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาโทขึ้นไป และมีประสบการณ์ในการทำงานเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

1.4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล และประเมินผลงานศิลปะ คุณสมบัติตามเกณฑ์ คือ มีประสบการณ์ในการวัดประเมินผลงานศิลปะ โดยมีวุฒิการศึกษาสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาโทขึ้นไป และมีประสบการณ์ในการทำงานเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

1.5) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะอีสาน คุณสมบัติตามเกณฑ์ คือ มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับ ศิลปะอีสาน รู้และเข้าใจ เรื่องราวของอุบะแต้ม โดยมีวุฒิการศึกษาสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาโทขึ้นไป และมีประสบการณ์ในการทำงานเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

2) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากนั้นปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) โดยผลการตรวจคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือการวิจัย คือ 0.94 (เหมาะสม)

3) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย ที่ปรับปรุงแล้วทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ต.โคกพระ อ.กันทรวิชัย จ.มหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน

4) วิเคราะห์ผลที่ได้จากการนำกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัยที่ทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) และนำมาปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (D1) ของงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีขั้นตอนและรายละเอียด ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ต.โคกพระ อ.กันทรวิชัย จ.มหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน โดยมีกระบวนการขั้นตอนการทดลอง คือการจัดการเรียนรู้ ตามกระบวนการของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ระบุในชุดกิจกรรม ทั้ง 5 แผน และใช้บอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกมร่วมด้วย ตลอดจนให้กลุ่มทดลองสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และประเมินตามจริง และเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือต่าง ๆ จนครบถ้วน โดยมีลำดับขั้นตอนและรายละเอียด ดังนี้

1) นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ที่ผ่านการตรวจสอบและให้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย และผู้เชี่ยวชาญเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ก็ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ บอร์ดเกมการศึกษา และการสร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบรวมกัน

2) หลังจากกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) เรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ผู้วิจัยนำผลงานทัศนศิลป์ มาประเมินผลงานตามเกณฑ์การประเมิน เพื่อวัดความรู้สึกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นประกอบไปด้วยกัน

3) กลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) เข้าร่วมกันสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบสนทนากลุ่ม เพื่อเก็บข้อมูล

4) กลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) เข้าร่วมกันตอบแบบประเมินความพึงพอใจฯ หลังจากจบกิจกรรมทั้งหมด เพื่อเก็บข้อมูล

5) นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม (Satisfaction Assessment Form) มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (D1) ของงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีขั้นตอนและรายละเอียด ดังนี้

4.1 การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) จากการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มีรายละเอียด ดังนี้

1) วิเคราะห์ผลการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) จากนั้นแจกแจงความถี่ของคำตอบ และวิเคราะห์ด้วยการหา

ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ดังนี้

ดีมาก	4	คะแนน
ดี	3	คะแนน
พอใช้	1	คะแนน
ปรับปรุง	1	คะแนน

2) วิเคราะห์ผลค่าเฉลี่ย และแปลความหมายของข้อมูล โดยเทียบค่าคะแนนในเกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ดังนี้

ตารางที่ 12 เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย 4 ระดับ

ดีมาก	61 - 80	คะแนน
ดี	41 - 60	คะแนน
พอใช้	21 - 40	คะแนน
ปรับปรุง	0 - 20	คะแนน

3) นำผลที่ได้นำเสนอข้อมูลเป็นตารางประกอบความเรียง

4.2 การสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) หลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีรายละเอียด ดังนี้

1) ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีการจัดบันทึกการสนทนา และการบันทึกเสียงเพื่อใช้ในการถอดความเป็นความเรียง สรุปความเพื่อเป็นส่วนประกอบในการวัดระดับการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียน

2) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความ ตามแนวทางจากบทความ การวิเคราะห์และการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพข้อมูลของ วชิรินทร์ อินทพรหม (2564)

3) นำเสนอเป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3 การประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลระดับการประเมินผลงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) ทำกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ประเมินผลงานโดยแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) มีรายละเอียด ดังนี้

1) ข้อมูลที่ได้จาก การทำงานศิลปะของนักเรียนที่มีข้อกำหนดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ชูปแต่้ม โดยผลงานจะต้องมีความงามตามหลักการทางศิลปะ และได้รับแรงบันดาลใจจากชูปแต่้มด้วย โดยระบุไว้ในเกณฑ์การประเมินอย่างครบถ้วน โดยเป็นส่วนหนึ่งในการพิจารณาระดับของการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียน

2) จำแนกความถี่แต่ละข้อ หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

16-20 ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับดีมาก

11-15 ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับดี

6-10 ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับพอใช้

1-5 ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับปรับปรุง

3) วิเคราะห์ผลค่าเฉลี่ย และแปลความหมายของข้อมูล โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย

4) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

4.4 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ของนักเรียนกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ชูปแต่้ม (Satisfaction assessment form) หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มีรายละเอียด ดังนี้

1) วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ของคำตอบ และหาค่าร้อยละจากนั้น นำผลที่ได้นำเสนอข้อมูลเป็นตารางประกอบความเรียง

2) วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ของคำตอบและวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

มากที่สุด	5	คะแนน
มาก	4	คะแนน
ปานกลาง	3	คะแนน
น้อย	2	คะแนน
น้อยที่สุด	1	คะแนน

3) วิเคราะห์ผลค่าเฉลี่ย และแปลความหมายของข้อมูล โดยเทียบค่าคะแนนในเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ตารางที่ 13 เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ

การแปลผล	คะแนน
มากที่สุด	45 - 55
มาก	34 - 44
ปานกลาง	23 - 33
น้อย	12 - 22
น้อยที่สุด	0 - 11

4) จากนั้นนำผลที่ได้นำเสนอข้อมูลเป็นตารางประกอบความเรียง

ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (Research) (R2) : การทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ เครื่องมือวิจัย

1. วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาและทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม และเครื่องมือวิจัย กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample Group) มีรายละเอียด ดังนี้

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample Group) โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample Group) คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในขั้นตอนที่ 3 วิจัย (R2) มีรายละเอียด ดังนี้

3.1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ประกอบด้วย

- 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 เล่ม
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน
- 3) บอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม

3.2. แบบประเมินเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น

- 1) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)
- 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
- 3) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)

3.3. แบบประเมินเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

- 1) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม (Satisfaction Assessment Form)

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 3 วิจัย (R2) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย กับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ของงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีขั้นตอนและรายละเอียด ดังนี้

4.1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ จำนวน 1 เล่ม แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน บอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) มีรายละเอียด ดังนี้

4.1.1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

ผู้วิจัยนำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) บทนำ 2) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ 3) องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ 4) คู่มือการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา 5) การประเมินผล ทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง (Sample group)

4.1.2. แผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ จำนวน 5 แผน 8 ชั่วโมงและบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ฯ จำนวน 5 แผนและบอร์ดเกมการศึกษา 3 เกม มีรายละเอียด ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ลำดับ	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ / ชื่อบอร์ดเกม	รายละเอียด	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	จำนวนชั่วโมง
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน	เรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ละพื้นที่บ้านเกิดของตนเอง และสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับ ศิลปกรรม วัฒนธรรม ในท้องถิ่นของตนเองที่หลากหลาย และเรียนรู้เรื่อง ฮูปแต้ม ในจังหวัดมหาสารคาม	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1	1
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)	สีที่ใช้ในการเขียนฮูปแต้ม เนื่องจากฮูปแต้มเป็นสีที่มาจากความเฉพาะตัว เป็นสีที่ได้จากธรรมชาติเกือบทั้งหมด ซึ่งได้แก่ สีคราม จากต้นคราม สีเหลือง จากยางต้นรัง สีแดง, สีนํ้าตาลแดง จากดินแดง ประสานกับยางบง สีเขียว เป็นสีผสมระหว่าง สีครามและสีเหลือง สีดำ จาก เขม่าไฟนำมาบดปนให้ละเอียดหรือหมักแห้งจากจีน และมีการใช้สีเคมี ได้แก่ สีบรรจุของตราสต่างค์แดง	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1 มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/2	1
3	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)			
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง	ฝึกการวาดภาพแบบฮูปแต้ม ได้แก่ กลุ่มภาพมนุษย์และอมนุษย์ กลุ่ม	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2	1

	องค์ประกอบของ ฮูปแต้ม (ผืนทิวทัศน์ ฮูปแต้ม)	ภาพสัตว์ กลุ่มภาพสิ่งของ กลุ่ม ภาพสถาปัตยกรรม และกลุ่มภาพ ธรรมชาติ ตลอดจน ผีกลิ้งพื้นหลัง ด้วยเทคนิคที่คล้ายคลึงกับฮูปแต้ม	ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/2	
5	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆฮูปแต้ม (Guess the drawing)			
6	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง คุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)	การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) หลังจากการเรียนรู้ ฮูปแต้ม	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1	2
7	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)		มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1	
8	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ ฮูปแต้ม บ้านดงใจ	สร้างสรรค์งานศิลปะแบบ 2 มิติ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากฮูปแต้ม อีสาน โดยบ่งบอกถึงความงาม และ คุณค่าในฮูปแต้มอีสาน สร้างสรรค์ ผลงานเพื่อสะท้อนคิดเกี่ยวกับ ฮูปแต้มอีสาน ในรูปแบบวิธีการ และวิธีคิดของตนเอง	มาตรฐานการ เรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/2	3

วิจัยทดลองใช้กิจกรรมศิลปะจำนวน 5 แผน 8 ชั่วโมง และบอร์ดเกมจำนวน 3 เกม
กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) โดยทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ
1 ชั่วโมง รวมจำนวน 8 ครั้ง มีรายละเอียด ดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านดงใจ ทดลอง 1
ครั้ง ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของซูปแต้ม (สีของซูปแต้ม)
ทดลอง 1 ครั้ง ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของซูปแต้ม (ผิวกวาดซูปแต้ม)
ทดลอง 1 ครั้ง ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูปแต้ม) ทดลอง
1 ครั้ง ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

5) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ซูปแต้มบันดาลใจ
ทดลอง 1 ครั้ง ระยะเวลา 3 ชั่วโมง

4.2. การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น

ผู้วิจัยประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ซึ่งประกอบด้วยเครื่องมือวัด ทั้งหมด 3 แบบ ดังต่อไปนี้

4.2.1. แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (The Value of Local Art Assessment Form) เป็นแบบประเมินที่ประกอบด้วยข้อคำถามที่แสดงออกถึงความรู้สึกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยจะวัด 1 ครั้ง คือ ประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (The Value of local Art Assessment Form) หลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ โดยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ประกอบด้วยชุดคำถามจำนวน 4 ด้าน ด้านละ 5 ข้อ รวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ

4.2.2. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นแบบแนวทางข้อคำถามสำหรับสัมภาษณ์นักเรียนหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ โดยจะทำการสัมภาษณ์ 1 ครั้งหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ โดยแบบสัมภาษณ์จะประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 3 ข้อ เกี่ยวกับ ความรู้ ความคิด ความรู้สึก ต่อทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูปแต้ม)

4.2.3. แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) เป็นแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์หลังจากที่นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ กล่าวคือ ได้องค์ความรู้เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่นแล้ว การทำงาน

ศิลปะเพื่อวัตถุประสงค์ ตรวจสอบความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ต่อเนื้อหาที่ได้รับ โดย
เกณฑ์การประเมิน จะมีการเพิ่มเติมเรื่องการได้รับแรงบันดาลใจจากทัศนศิลป์
ท้องถิ่น (ซูปแต้ม) มาร่วมเป็นเกณฑ์ในการประเมินผลงานด้วย

4.3 การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Satisfaction Assessment Form)

ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ โดยทำการประเมินจำนวน 1 ครั้ง ใช้เวลา 15 นาที หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) มาวิเคราะห์ผลเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Development) (D2) : การประเมินผลและปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1. **วัตถุประสงค์** เพื่อวิเคราะห์และประเมินผลเครื่องมือวิจัย ตลอดจนชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ซูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคามให้สมบูรณ์ หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและประเมินผล จากนั้นนำผลดังกล่าวมาสรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น มีรายละเอียด ดังนี้

2. การวิเคราะห์และประเมินผลชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์และประเมินผลการดำเนินการทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) สรุปรายละเอียด ดังนี้

2.1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ซูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ผู้วิจัยวิเคราะห์และประเมินผลการดำเนินการทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบใหญ่ 3 ส่วน คือ 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2) แผนการจัดการ

เรียนรู้ จำนวน 5 แผน 3) บอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม ที่ได้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) โดยสรุปเป็นประเด็นสำคัญ คือ จุดเด่นและจุดที่ต้องพัฒนาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

2.2. แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการเห็นการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จากเครื่องมือทั้ง 3 แบบ แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (The Value of Local Art Assessment Form) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และ แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) มาวิเคราะห์คำตอบ สรุป ดังนี้

- 1) นำแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) มาแจกแจงความถี่ของคำตอบ และวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
- 2) นำผลของการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มาสรุปความขยายความ
- 3) นำผลของการประเมินผลงานทัศนศิลป์ จากแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) มาแจกแจงความถี่ของคำตอบ และวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
- 4) นำผลของการประเมินทั้งหมด มาสรุปผล วิเคราะห์ผล โดยนำมาสรุปเป็นทั้งเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณตามข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือ

2.3. การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

- 1) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ (Satisfaction Assessment Form)

ตอนที่ 1 วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ของคำตอบ และหาค่าร้อยละ จากนั้นนำผลที่ได้นำเสนอข้อมูลเป็นตารางประกอบความเรียง

ตอนที่ 2 วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ของคำตอบและวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากนั้นแปลความหมายของข้อมูล โดยใช้เกณฑ์เป็นตัวกำหนด

การวิเคราะห์ผล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผล โดยแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการสรุปสาระสำคัญและเรียงเรียงเป็นความเรียง ส่วนข้อมูลจากแบบสอบถามของนักเรียน แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Satisfaction Assessment Form) ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน

3. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) ตรวจสอบเครื่องมือวิจัยด้วยการใช้สถิติการหาความเที่ยงตรงเชิง (ตาม) เนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC)

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

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้อง

R คือ คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

ΣR คือ ผลรวมของคะแนนพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2) แปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือวิจัย โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

2.1) หาค่าร้อยละ (Percentage)

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

n

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน จำนวนหรือความถี่ที่ต้องการหาค่าร้อยละ

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2.2) หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) โดยคำนวณจากสูตรและเปรียบเทียบจากตาราง

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

N

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2.3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยคำนวณจากสูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{\Sigma(x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนระดับการประเมิน

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ทั้งหมด 3 ประเด็น ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 4 ผลการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ผลการศึกษาความต้องการและข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย และจากนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จากทั้งกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) และ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group) สรุปได้ดังนี้

1.1. ผลจากการวิเคราะห์หลักสูตร

1.1.1 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดทำขึ้นเพื่อให้เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานระดับท้องถิ่นและสถานศึกษานำไปเป็นกรอบและทิศทางการพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอน จากข้อค้นพบในการศึกษาวิจัยและติดตามผล การใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่กล่าวถึง ประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 21 จึงเกิดการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มีความเหมาะสม ชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมพัฒนาประเทศพื้นฐานในการดำรงชีวิต การพัฒนาสมรรถนะและทักษะกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา โดยได้มีการกำหนด วิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนในแต่ละระดับ นอกจากนั้นได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และเปิดโอกาสให้สถานศึกษาเพิ่มเติมเวลาเรียนได้ตามความพร้อมและจุดเน้น อีกทั้งได้ปรับกระบวนการวัดและประเมินผลผู้เรียน เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับ และเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้ และมีความชัดเจนต่อการนำไปปฏิบัติ ดังนั้นสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้ปรับเปลี่ยนหลักสูตรเพื่อให้เกิดความชัดเจนในการนำไปสู่การปฏิบัติแต่ยังคงยึดมาตรฐานการเรียนรู้และหลักการเดิม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรที่กำหนดไว้หลายข้อด้วยกันแต่หนึ่งในนั้น ได้ระบุเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยได้ ดังนี้ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฯ ข้อที่ 5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิต

สาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยเป็นข้อกำหนดของหลักสูตรฯ อันนำไปสู่การเกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ กลายเป็นมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ตามลำดับ

เมื่อลงรายละเอียดสู่กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยหมายรวมถึง 3 สาระด้วยกันคือ ทักษะศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ไว้ว่า ความรู้ ทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สุนทรียภาพ และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ โดยเมื่อศึกษารายละเอียดย่อยในลำดับต่อมา คือเฉพาะสาระทัศนศิลป์นั้น ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ 2 มาตรฐานด้วยกัน คือ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน และ มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล จะเห็นได้ว่าการระบุถึงการที่ให้นักเรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม ตลอดจนเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึง ได้นำมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ถึง ทักษะศิลป์ท้องถิ่นเพื่อนำไปสู่การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นซึ่งประกอบด้วย ตัวชี้วัด ศ 1.2 ป.6/1 และ ศ 1.2 ป.6/2 อย่างไรก็ตาม ก็มีการนำองค์ความรู้เดิมที่ได้เรียนรู้ตามตัวชี้วัดในการจัดการเรียนรู้ก่อนหน้า มาประยุกต์ใช้ในชุดกิจกรรมนี้ด้วยเช่นกัน คือ ศ 1.2 ป.6/2 ,ศ 1.1 ป.6/5 ,ศ 1.1 ป.6/7 โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 15 มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนฯที่	เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่ใช้
1	ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1
2	องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1
3	องค์ประกอบของฮูปแต้ม (ฝักวาดฮูปแต้ม)	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1

		ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/2
4	คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/2
5	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ฮูปแต้ม บันดาลใจ	มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.1 มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/2 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/5 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/7 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/1 ตัวชี้วัดที่ ศ.1.2 ป.6/2

1.1.2 หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย

หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่พัฒนาขึ้นเป็นหลักสูตรที่มีจุดมุ่งหมายให้ ครอบครัวยุวมชน องค์กรในท้องถิ่น ทั้งภาครัฐและเอกชนเข้าร่วมจัดการศึกษาของโรงเรียน จึงประกอบด้วยสาระของหลักสูตรแกนกลาง สาระความรู้ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ท้องถิ่น และ สาระที่สถานศึกษาเพิ่มเติม โดยจัดเป็นสาระการเรียนรู้รายวิชาพื้นฐานตามมาตรฐานการ เรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้รายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กำหนด คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และคุณลักษณะนักเรียนตามค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการเพื่อพัฒนานักเรียนให้มี คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นคนดี คนเก่ง และอยู่ร่วมในสังคมอย่างมีความสุข มี ศักยภาพในการศึกษาต่อ โดยมุ่งหวังให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา อีกทั้งมีความรู้และทักษะ ที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต มีทักษะในการติดต่อสื่อสาร การ ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ในการ พัฒนาตนเองและสังคม มีคุณภาพได้มาตรฐานสากลในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก โดยมี แนวทางสำคัญที่โรงเรียนกำหนดไว้ในหลักสูตรโรงเรียน ดังนี้

1. มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ เปรียบเสมือนเป็นวิธีสร้างกำลังใจ และเร้าให้เกิดความก้าวหน้าแก่ผู้เรียนให้มากที่สุด มีความรู้สูงสุด ผู้เรียนทุกคนมีความเข้มแข็ง ความสนใจ มีประสบการณ์ และความมั่นใจ เรียนและทำงานอย่างเป็นอิสระและร่วมใจกัน มีทักษะในการอ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น รู้ข้อมูลสารสนเทศ และเทคโนโลยีสื่อสาร ส่งเสริมจิตใจที่อยากรู้อยากเห็น และมีกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล

2. ส่งเสริมการพัฒนาด้านจิตวิญญาณ จริยธรรม สังคม และวัฒนธรรม พัฒนาหลักการในการจำแนกระหว่างถูกและผิด เข้าใจและศรัทธาในความเชื่อของตน ความเชื่อ และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน พัฒนาหลักคุณธรรมและความอิสระของผู้เรียน และช่วยให้เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ สามารถช่วยพัฒนาสังคมให้เป็นธรรมขึ้น มีความเสมอภาค พัฒนาความตระหนัก เข้าใจ และยอมรับสภาพแวดล้อมที่ตนดำรงชีวิตอยู่ ยึดมั่นในข้อตกลงร่วมกันต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้งในระดับส่วนตน ระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลก สร้างให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเป็นผู้บริโภคที่ตัดสินใจแบบมีข้อมูล เป็นอิสระ และมีความรับผิดชอบ

3. พัฒนาขึ้นโดยยึดองค์ประกอบหลักสำคัญ 3 ส่วนคือ หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กรอบหลักสูตรระดับท้องถิ่น และสาระสำคัญ จุดเน้นที่โรงเรียนพัฒนาเพิ่มเติม เป็นกรอบในการจัดทำรายละเอียดเพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนด เหมาะสมกับสภาพชุมชนและท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน

4. สำหรับให้ครูผู้สอนนำไปจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย โดยกำหนดให้มีรายละเอียด ดังนี้

4.1 สาระการเรียนรู้ที่โรงเรียนใช้เป็นหลักเพื่อสร้างพื้นฐานการคิด การเรียนรู้ และการแก้ปัญหา ประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

4.2 สาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ ศักยภาพการคิดและการทำงาน ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาอังกฤษ

4.3 สารระการการเรียนรู้เพิ่มเติม โดยจัดทำเป็นรายวิชา/กิจกรรมเพิ่มเติมตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับโครงสร้างเวลาเรียน สารระการการเรียนรู้ท้องถิ่น ความต้องการของผู้เรียน และบริบทของโรงเรียน

4.4 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และ สังคม เสริมสร้างการเรียนรู้นอกรวมกลุ่มสารระการการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และการพัฒนาตนตามศักยภาพ

4.5 การกำหนดมาตรฐานของโรงเรียนที่สอดคล้องกับมาตรฐานระดับต่าง ๆ เพื่อเป็นเป้าหมายของการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน จัดทำรายละเอียดสารระการการเรียนรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพในชุมชน สังคม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

5. มีมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน กำหนดเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ กระบวนการสมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางในการประกันคุณภาพการศึกษา สำหรับนำมาเป็นข้อมูลในการกำหนดแนวปฏิบัติในการส่งเสริม กำกับ ติดตาม ดูแล และปรับปรุงคุณภาพ

6. มีความเป็นสากล คือมุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในเรื่องเทคโนโลยี สารสนเทศ ภาษาอังกฤษ การจัดการสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีคุณลักษณะที่จำเป็นในการอยู่ในสังคม ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การตรงต่อเวลา การเสียสละ การเอื้อเฟื้อ โดยอยู่บนพื้นฐานของความพอเหมาะพอควรเป็นผู้นำ และผู้ตาม การทำงานเป็นทีม และการทำงานตามลำพัง การแข่งขัน การรู้จักพอ และการร่วมมือกันเพื่อสังคม วิทยาการสมัยใหม่ และภูมิปัญญาท้องถิ่น การรับวัฒนธรรมต่างประเทศ และการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยการฝึกฝนทักษะเฉพาะทาง และการบูรณาการในลักษณะที่เป็นองค์รวม

7. มีความยืดหยุ่น หลากหลายสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับตัวผู้เรียน

8. ในการวัดและประเมินผลเน้นหลักการพื้นฐานสองประการคือการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน โดยผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ การวัดและ

ประเมินผลการเรียนรู้ เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการ ความก้าวหน้า และความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียน ตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้ อย่างเต็มตามศักยภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า หลักสูตรของโรงเรียนอนุบาลกัทธวิชัยนั้น มีความยืดหยุ่น และเหมาะสมกับท้องถิ่นเป็นอย่างดี โดยมีหลายข้อที่ระบุไว้ เกี่ยวกับการเรียนการสอนที่สำคัญ คือ การให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ การจัดทำหลักสูตรที่เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนด เหมาะสมกับสภาพชุมชนและท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน โดยสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ ศักยภาพการคิดและการทำงาน ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพ และเทคโนโลยี และภาษาอังกฤษ โดยต้องเป็นหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่น หลากหลาย สอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับตัวผู้เรียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ โดยอิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 และหลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกัทธวิชัย รวมถึงความต้องการของผู้เรียนโดยตรง เกิดเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคามนี้ขึ้น

1.2 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสำรวจความต้องการของนักเรียน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกัทธวิชัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 126 คน

ตารางที่ 16 ค่าความถี่และค่าร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน	จำนวน	ร้อยละ
1.เพศ		
ชาย	61	48.4
หญิง	65	51.5

	รวม	126	100
2. อายุ			
11 ปี		87	69.0
12 ปี		39	30.9
	รวม	126	100

สรุปผลการวิเคราะห์จากตารางที่ 16 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่านักเรียนส่วนมากที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง (65 คน) รองลงมาคือ เพศชาย (61 คน) มีทั้งอายุ 11 ปี (87 คน) และ 12 ปี (39 คน) โดยนักเรียนทั้งหมดศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 (126 คน) โรงเรียนอนุบาลก้นทรวงิชัย จ.มหาสารคาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน

ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม (n=162)

ข้อคำถามในแบบสอบถามความคิดเห็น	จำนวน (คน)	ร้อยละ (จาก ตัวเลือก)
1. รูปแบบ/วิธีการเรียนที่ฉันชอบ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- เกม	103	81.7
- สาดิจิตและทำตาม	62	49.2
- นั่งฟังบรรยายและจดบันทึก	38	30.1
- เรียนผ่านสื่อวิดีโอ	86	68.2
- นำเสนองานหน้าชั้นเรียน	41	32.5
- มีการบ้านทำต่อที่บ้าน	12	9.5
- ทำงาน/กิจกรรมกลุ่ม	94	74.6
- ทดลอง/ ได้เคลื่อนไหวร่างกาย	101	80.1
- เรียนรู้เนื้อหาและสอบเก็บคะแนนท้ายคาบเรียน	26	20.6

- อื่นๆ	9	7.14
2. สื่อการสอนที่ฉันชอบ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- สื่อวิดีโอ	74	45.6
- ใบงาน	63	50
- หนังสือเรียน	58	46.0
- คั่นคว่าอินเทอร์เน็ต	96	76.1
- สื่อเกม	98	77.7
- การ์ดคำ	57	35.1
- ใบความรู้	52	41.2
- เรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน	5	3.9
- อื่นๆ	7	5.5

สรุปผลการวิเคราะห์จากตารางที่ 17 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสำรวจความต้องการของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีรูปแบบ/วิธีการเรียนที่ชอบมากที่สุดเป็นอันดับที่หนึ่งคือ การเรียนรู้โดยใช้เกม โดยมีนักเรียนเลือกวิธีการเรียนแบบเกม คิดเป็น 81.7 % และนักเรียนชอบวิธีการเรียนแบบทดลอง/ ได้เคลื่อนไหวร่างกาย (80.1%) การเรียนแบบทำงาน/กิจกรรมกลุ่ม (74.6%) เรียนผ่านสื่อวิดีโอ (68.2%) เรียนผ่านการสาธิตและทำตาม (49.2%) นำเสนองานหน้าชั้นเรียน (32.5%) นั่งฟังบรรยายและจดบันทึก (30.1%) เรียนรู้เนื้อหาและสอบเก็บคะแนนท้ายคาบเรียน (20.6%) มีการบ้านทำต่อที่บ้าน (9.5%) และอื่น ๆ (7.14%) ตามลำดับความต้องการจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด สื่อการสอนที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือเกม (77.7%) โดยมีความชอบไล่เลี่ยกับการเรียนรู้ด้วยการค้นคว้าอินเทอร์เน็ต (76.1%) ลำดับต่อมาเป็นสื่อวิดีโอ (45.6%) สื่อใบงาน (50%) หนังสือเรียน (46.0%) สื่อการ์ดคำ (35.1%) ใบความรู้ (41.2%) อื่นๆ (5.5%) และ เรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน (3.9%) ตามลำดับจากมากไปน้อย

ตอนที่ 3 วิธีการเรียนศิลปะ ที่ฉันชอบ/อยากเรียน

จากการทำแบบสอบถามของนักเรียนพบว่า มีนักเรียนนำเสนอการเรียนวิชาศิลปะในหลายรูปแบบ อาทิเช่น การเรียนสีน้ำ สีเทียน สีชอล์ก การเรียนแบบการสร้างงานศิลปะจากอารมณ์ความรู้สึก การได้อยู่กับธรรมชาติ การทำงานในบรรยากาศที่เป็นกันเอง การนำวิธีการอื่นๆมาช่วย

เช่น การฟังดนตรี การเล่นเกม รวมไปถึงการอยากเรียนไปด้วย เล่นเกมไปด้วย การชอบเล่นเกมของนักเรียน และอยากเล่นเกมต่างๆ ในคาบเรียน

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

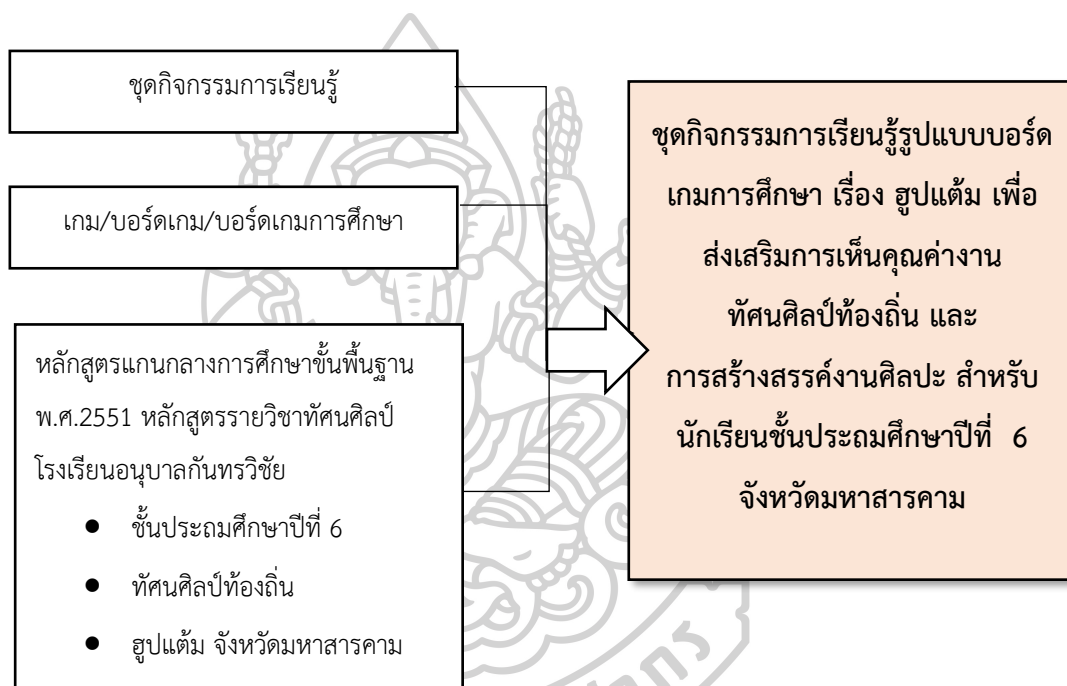
ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือในการวิจัย

2.1 สรุปการนำแนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม จากหนังสือ เอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการกำหนด องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปได้ดังนี้

2.1.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๑

การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีบอร์ดเกมการศึกษาเป็นจุดเด่นของชุดกิจกรรมนี้ โดยเป็นการนำองค์ความรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่นักเรียนต้องเกิดการเรียนรู้หลังจากการเรียนรายวิชานี้ โดยการอ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 หลักสูตรรายวิชา ทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย และความต้องการของนักเรียนมาสร้างสรรค์เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ และเป็นบอร์ดเกมการศึกษา ที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในเรื่อง ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) โดยชุดกิจกรรมจะส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ทำความรู้จัก ทำความเข้าใจ กับทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนเองมากขึ้น ผ่านเครื่องมือที่นักเรียนมีความสนใจอยู่แล้ว คือเกม/บอร์ดเกมการศึกษา ต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ที่ได้รับอิทธิพล และแรงบันดาลใจจากทัศนศิลป์ท้องถิ่นของตนเอง (ฮูปแต้ม) และความรู้สึกของนักเรียนที่ แสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) อยากที่จะเก็บไว้ รักษา เล่าต่อ

ความภาคภูมิใจ ตลอดจนหาวิธีการต่อยอดเป็นสิ่งใหม่ จากสิ่งเดิมที่มีอยู่ โดยทั้งหมดนี้จัดเป็น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เพื่อเป็นแนวทาง ลำดับขั้นตอน วิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ครู สถานศึกษา และชุมชนต่อไป ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แนวทางการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓

2.1.2 วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓

เป็นเป้าหมายของชุดกิจกรรมที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ท้องถิ่นของตนเอง ต่อยอดสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะ เชื่อมโยงไปสู่ความรู้สึกของการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของตนเอง อยากที่จะเก็บไว้ รักษา เล่าต่อ ความภาคภูมิใจ ตลอดจนหาวิธีการต่อยอดเป็นสิ่งใหม่ จากสิ่งเดิมที่มีอยู่

2.1.3 รูปแบบกิจกรรมศิลปะในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปกรรมในท้องถิ่นในพื้นที่จังหวัดของตนเอง และสร้างความรู้สึกซาบซึ้ง เห็นคุณค่า ของทัศนศิลป์ท้องถิ่นหลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และยังสร้างประสบการณ์เรียนรู้ในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓

2.1.4 คำแนะนำในการใช้ชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้มีเนื้อหาขอบเขต เกี่ยวกับทัศนศิลป์ท้องถิ่น ที่เรียกว่า ฮูปแต้ม โดยผู้วิจัยได้นำ ฮูปแต้มที่อยู่ในบริเวณพื้นที่จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 3 วัด เพื่อมาสร้างเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และบอร์ดเกมการศึกษา โดยในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยแนวทางการจัดการเรียนการสอน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีการระบุวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ แหล่งเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ตลอดจนบอร์ดเกมการศึกษาที่แทรกอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ โดยทั้งหมดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดมหาสารคาม และสามารถประยุกต์ใช้กับทัศนศิลป์ท้องถิ่นในพื้นที่อื่น ๆ โดยปรับเนื้อหาภายในแผนการจัดการเรียนรู้ และบอร์ดเกมการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับพื้นที่นั้น ๆ

2.1.5 ปัจจัยและเงื่อนไขของชุดกิจกรรม

การนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีปัจจัยและเงื่อนไขที่สำคัญ คือ ขอบเขตพื้นที่ในการจัดการเรียนการสอน ในเนื้อหาที่อยู่ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ จะเป็นเนื้อหาของทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่อยู่ภายในจังหวัดมหาสารคาม จึงเหมาะที่จะใช้กับโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดมหาสารคาม แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถใช้ได้กับพื้นที่อื่นๆ ที่มีทัศนศิลป์ท้องถิ่น(ฮูปแต้ม) ได้เช่นกัน โดยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จะประกอบด้วยหลายจังหวัดที่ยังคงหลงเหลือทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) ก็สามารถนำไปใช้ได้โดยปรับเพียงเนื้อหาของ

พื้นที่นั้น ๆ และในพื้นที่ภาคอื่นๆด้วย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนและครู

2.1.6 การประเมินผล

การประเมินผลในชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฐ ปแด้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม คือ การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น การสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม และการประเมินผลงานทัศนศิลป์) โดยให้ครูได้ศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้และทักษะของนักเรียน

- 1) การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น เป็นการประเมินถึงการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นซึ่งแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ประเมินโดยครูผู้สอน ประกอบด้วย ส่วนต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 18 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการเข้าใจ ประกอบด้วยรายการประเมิน 5 ข้อดังนี้

การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ค่าน้ำหนัก คะแนน
1.การเข้าใจ	1.1 ถ่ายทอดความหมาย ที่มา และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง	4
	1.2 อธิบาย ขยายความ ยกตัวอย่างได้ (bloom, 2001)	4
	1.3 สรุปความได้ (bloom, 2001)	4
	1.4 ตอบคำถามตามประเด็นในชั้นเรียนได้	4
	1.5 แลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเพื่อนได้	4
	รวม	20

ตารางที่ 19 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการชื่นชม ประกอบด้วยรายการประเมิน 5 ข้อดังนี้

การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ค่าน้ำหนัก คะแนน
2.การชื่นชม	2.1 บอกเหตุผล อธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาได้ (bloom, 2001)	4
	2.2 บอกข้อดีได้	4
	2.3 บอกข้อเสีย ข้อปรับปรุงได้	4
	2.4 บอกเหตุผลของการมี การเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ	4
	2.5 แยกแยะ เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ขององค์ความรู้กับสิ่งอื่น ๆ ได้ (bloom, 2001)	4
	รวม	20

ตารางที่ 20 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการทวงแค้น ประกอบด้วยรายการประเมิน 5 ข้อดังนี้

การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ค่าน้ำหนัก คะแนน
3.การทวงแค้น	3.1 เสนอวิธีปกป้อง อนุรักษ์ ช่วยเหลือ	4
	3.2 แสดงความรู้สึกไม่ยอมให้สูญหายไป	4
	3.3 แสดงความรู้สึกอยากจะเผยแพร่ นำเสนอ	4
	3.4 บันทึก เก็บไว้ในรูปแบบของตนเอง (จด วาด ถ่ายภาพ สืบค้นบันทึกเนื้อหา)	4
	3.5 บอกแนวทางการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น	4
	รวม	20

ตารางที่ 21 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการต่อยอด ประกอบด้วยรายการประเมิน 5 ข้อดังนี้

การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ค่าน้ำหนัก คะแนน
4.การต่อยอด	4.1 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และเข้าใจความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว	4
	4.2 สามารถสื่อความหมายองค์ความรู้ได้ (พูด เขียน นำเสนอ ฯลฯ)	4
	4.3 คิดนอกกรอบความคิดเดิม มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่	4
	4.4 วิเคราะห์ได้	4
	4.5 สร้างสิ่งใหม่จากองค์ความรู้ได้	4
	รวม	20

เกณฑ์การสรุปผล

ดีมาก	61 - 80 คะแนน
ดี	41 - 60 คะแนน
พอใช้	21 - 40 คะแนน
ปรับปรุง	0 - 20 คะแนน

- 2) การสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นแบบฟอร์มเพื่อเป็นบันทึกย่อ สำหรับการสนทนา โดยจะประกอบด้วยข้อคำถามในการสัมภาษณ์ พูดคุย สนทนาในรูปแบบสนทนากลุ่ม และทำการบันทึกเสียงเพื่อถอดความ และสรุปความ ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

ตอนที่ 1 รายละเอียดการสัมภาษณ์

3.1 รายชื่อผู้รับการสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์

ตารางที่ 22 คำถามในการสัมภาษณ์

คำถามในการสัมภาษณ์
1. ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซูบแต้ม
2. รู้สึกชอบซูบแต้ม ,ชอบอะไรในซูบแต้ม
3. รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาซูบแต้มอย่างไร
4. รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซูบแต้มอย่างไร
5.อยากนำแนวทางแบบซูบแต้มมาวาดรูปแบบไหนเพิ่ม

โดยผู้วิจัยจะนำผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มาถอดความ สรุปความเป็นข้อเท็จจริงที่ได้หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมฯ

3) การประเมินผลงานทัศนศิลป์

เป็นแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ที่ใช้สำหรับประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ เพื่อประเมินถึงความสามารถของนักเรียนในการนำทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูบแต้ม) มาสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบของตนเอง โดยยึดตามหลักความงามทางศิลปะ หลังการจัดองค์ประกอบศิลป์ ความละเอียดประณีต และการนำทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูบแต้ม) มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยประกอบด้วยส่วนต่างๆของแบบประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 23 ตารางประเมินผลงานนักเรียน

รายการประเมิน	น้ำหนักคะแนน
1. ด้านความสร้างสรรค์ของงาน	4
2. ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี	4
3. ด้านการสื่อความหมาย	4
4. ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ	4
5. ด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น	4
รวม	20

เกณฑ์การสรุปผล

16-20	ดีมาก
11-15	ดี
6-10	พอใช้
1-5	ปรับปรุง

2.1.7 โครงสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เป็นโครงสร้างภาพรวมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการจัดการเรียนรู้ จากการนำปัญหาและความต้องการของนักเรียนนำมากำหนดประเด็นในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ โดยทั้งหมดนี้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ในรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1.9 แผนการจัดการเรียนรู้

แนวทางการจัดการเรียนรู้เรื่อง ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูปแต้ม) อันเป็นส่วนหนึ่งของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ โดยระบุไว้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ระบุรายละเอียด ข้อกำหนด องค์ประกอบ ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละครั้งในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงระบุถึงความสอดคล้องต่อ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด โดย 1 แผนการจัดการเรียนรู้ จะมีองค์ประกอบดังนี้

1) ส่วนหัวแผนการจัดการเรียนรู้

ระบุเกี่ยวกับชื่อรายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ชื่อกิจกรรม เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

2) มาตรฐานการเรียนรู้ / รหัสตัวชี้วัด

ระบุมาตรฐานการเรียนรู้ และรหัสตัวชี้วัด ที่สอดคล้องกับเนื้อหาภายในแผนการจัดการเรียนรู้และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ โดยอ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

3) สาระสำคัญ

ระบุองค์ความรู้ที่จะเกิดกับผู้เรียนหลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น ๆ

4) จุดประสงค์การเรียนรู้

ระบุนิยาม (พุทธิพิสัย) ทักษะ (ทักษะพิสัย) และคุณลักษณะ (จิตพิสัย) ที่จะเกิดขึ้นกับ ผู้เรียน โดยสามารถวัดผลได้หลังการจัดการเรียนรู้

5) สาระการเรียนรู้

ระบุรายละเอียดของเนื้อหาสาระที่จะเกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้

6) กิจกรรมการเรียนรู้

ระบุลำดับขั้นตอนโดยละเอียดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเริ่มจากต้นชั่วโมง ไปถึง ท้ายชั่วโมง โดยแยกออกเป็น 3 ชั้น คือ ชั้นนำ ชั้นสอน และชั้นสรุปตามลำดับ

7) สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

ระบุสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ ใบงาน หรือแหล่งเรียนรู้ ที่จะใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้

8) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ระบุวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยวัดจากจุดประสงค์ของการ เรียนรู้ ระบุวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลและ ประเมินผลการเรียนรู้

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ประกอบด้วย 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) บอร์ดเกมการศึกษา

ตารางที่ 24 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม		
1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	1) ชื่อกิจกรรม	2) คำชี้แจง
	3) จุดมุ่งหมายของชุดกิจกรรมฯ	4) แนวคิดของชุดกิจกรรมฯ
	5) บอร์ดเกมการศึกษาของชุดกิจกรรมฯ	6) เวลาที่ใช้ของชุดกิจกรรมฯ
	7) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม	8) ภาคผนวก
	9) การประเมินผล	

<p>2. แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้</p> <p>3. บอร์ด เกม การศึกษา</p>	<p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ฮูปแต้ม ทักษะศิลปะท้องถิ่นบ้านฉัน</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)</p> <p>- บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (ฝึกวาดฮูปแต้ม)</p> <p>- บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆฮูปแต้ม (Guess the drawing)</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทักษะศิลปะท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)</p> <p>- บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)</p> <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทักษะศิลปะ ฮูปแต้มบันดาลใจ</p>
	<p>โดยใน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) หัวแผนการจัดการเรียนรู้ 2) มาตรฐานการเรียนรู้/รหัสตัวชี้วัด 3) สาระสำคัญของกิจกรรม 4) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ 5) สาระการเรียนรู้ 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ 8) ใบงาน สื่อการสอน ใบความรู้ (ถ้ามี) 9) แบบประเมินผล 10) คู่มือการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา (ถ้ามี)

ตารางที่ 25 แผนการจัดการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทักษะศิลปะท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ในขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฯ

ลำดับ	แผนการจัดการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	มาตรฐานการ เรียนรู้และ ตัวชี้วัด	จำนวน ชั่วโมง
1	เรื่อง ฮูปแต้ม ทักษะศิลปะท้องถิ่น	เรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ ละพื้นที่บ้านเกิดของตนเอง และสืบค้น	ศ 1.2 ป.6/1	1

	บ้านฉัน	ข้อมูลเกี่ยวกับ ศิลปกรรม วัฒนธรรม ในท้องถิ่นของตนเองที่หลากหลาย และเรียนรู้เรื่อง ฮูปแต้ม ในจังหวัด มหาสารคาม		
2	องค์ประกอบของ ฮูปแต้ม (สีของ ฮูปแต้ม)	สีที่ใช้ในการเขียนฮูปแต้ม เนื่องจากฮูปแต้มเป็นสีที่มีความ เฉพาะตัว เป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ เกือบทั้งหมด ซึ่งได้แก่ สีคราม จาก ต้นคราม สีเหลือง จากยางต้นรง สี แดง, สีน้ำตาลแดง จากดินแดง ประสานกับยางบง สีเขียว เป็นสีผสม ระหว่าง สีครามและสีเหลือง สี ดำ จาก เขม่าไฟนำมาบดปนให้ ละเอียดหรือหมึกแห้งจากจีน และมี การใช้สีเคมี ได้แก่ สีบรรจุของตรา สตางค์แดง	ศ 1.2 ป.6/1	1
3	องค์ประกอบของ ฮูปแต้ม (ฝักวาด ฮูปแต้ม)	การวาดภาพแบบฮูปแต้ม ได้แก่ กลุ่ม ภาพมนุษย์และอมมนุษย์ กลุ่มภาพสัตว์ กลุ่มภาพสิ่งของ กลุ่มภาพ สถาปัตยกรรม และกลุ่มภาพธรรมชาติ ตลอดจน ฝักลงพื้นหลังด้วยเทคนิคที่ คล้ายคลึงกับฮูปแต้ม	ศ 1.2 ป.6/1 ศ 1.2 ป.6/2	1
4	คุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)	การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) หลังจากการเรียนรู้ฮูปแต้ม และเล่นบอร์ดเกมช่างแต้ม	ศ 1.2 ป.6/1 ศ 1.2 ป.6/2	2
5	สร้างสรรค์งาน ทัศนศิลป์ ฮูปแต้ม	สร้างสรรค์งานศิลปะแบบ 2 มิติ โดย ได้รับแรงบันดาลใจจากฮูปแต้มอีสาน	ศ.1.1 ป.6/2 ศ.1.1 ป.6/5	3

บันดาลใจ	โดยบ่งบอกถึงความงาม และคุณค่า ในฮูปแต้มอีสาน สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสะท้อนคิดเกี่ยวกับ ฮูปแต้มอีสาน ในรูปแบบวิธีการ และวิถีคิดของตนเอง	ศ.1.1 ป.6/7 ศ.1.2 ป.6/1 ศ.1.2 ป.6/2	
----------	---	---	--

2.1.10 บอร์ดเกมการศึกษา

เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม โดยภายในชุดกิจกรรมฯ จะประกอบด้วย 3 บอร์ดเกม ดังนี้

ตารางที่ 26 บอร์ดเกมการศึกษาภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ลำดับ	บอร์ดเกมการศึกษา	ส่วนประกอบของบอร์ดเกม	แผนการจัดการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
1	บอร์ดเกมสีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)	<p>การจัดวางเกมก่อนเล่น</p> 	ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบของ ฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม) (ศ 1.2 ป.6/1)

ตัวอย่างการ์ดส่วนผสมจำนวน 8 แบบ



ตัวอย่างการ์ดจำนวน 5 สี



การ์ดเงื่อนไข



สถานการณ์

ผู้เล่นทุกคนต้องเก็บสะสมส่วนผสมต่าง ๆ เพื่อแลกเป็นสีสะสมไว้ หากผู้เล่นคนใดสะสมสีได้ครบ 5 สี เกมจะจบทันที ผู้เล่นที่มีแต้มมากที่สุดจะถือเป็นผู้มีความสามารถใน

		<p>การเสาะหา และสะสมส่วนผสม "ถือเป็นผู้ชนะ"</p> <p>เล่นได้ 2 - 5 คน</p> <p>อายุผู้เล่น 7+ ขึ้นไป</p> <p>เวลาในการเล่น 20-40 นาที</p> <p>อุปกรณ์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.การ์ดส่วนผสม 8 แบบ แบบละ 7 ใบ 2.การ์ดสี 5 แบบ แบบละ 5 ใบ (แต่ละใบมีเงื่อนไขการแตกต่างกันอย่างละ 1 ใบ) 3.การ์ดเงื่อนไข 5 ใบ <p>การเตรียมความพร้อมก่อนการเล่น (Setup)</p> <ul style="list-style-type: none"> -จัดวางเกมบนโต๊ะตามที่กำหนดไว้ -สับการ์ดทั้ง 2 กอง -ให้ผู้เล่นที่เข้าปามาเป็นคนล่าสุดเป็นคนเล่นคนแรก และเล่นวนตามเข็มนาฬิกา <p>ขั้นตอนการเล่นเกม</p> <p>ใน 1 รอบ สามารถเลือกทำได้ ดังนี้</p> <p>เลือกจั่วการ์ด เพื่อสะสมส่วนผสม โดยจั่วได้มากที่สุด 2 ใบ จะเป็นลายใด สีใดก็ได้ เพื่อวางแผนสะสมส่วนผสมเพื่อแลกสี (ผู้เล่นห้ามมีการ์ดอยู่ในมือเกิน 7 ใบ ถ้าเกินให้ผู้เล่นเลือกทิ้งการ์ดใดก็ได้จนเหลือบนมือเพียง 7 ใบ)</p> <p>ใช้การ์ดส่วนผสมที่สะสมไว้ หากครบจำนวนที่ต้องการ สามารถแลกสีได้</p> <p>การยุติการเล่น</p> <ul style="list-style-type: none"> -ถ้ามีผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง สะสมสีได้ครบ 5 ใบแล้ว เกมจะจบทันที -หลังจากจบเกม ให้ผู้เล่นทุกคนนับแต้มของตนเอง ใครที่มีแต้มสูงสุดเป็นผู้ชนะ 	
--	--	--	--

<p>2</p> <p>บอร์ดเกมวาดๆ ทายๆซูปแต่้ม (Guess the drawing)</p>	<p style="text-align: center;">การจัดวางเกมก่อนเล่น</p> <p style="text-align: center;">ตัวอย่างการ์ดคำทายระดับ 1</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>วัด</p> <p>วัดหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - วัดของพระพุทธ - สถานที่ที่มีพระพุทธรูปประดิษฐานอยู่ - สิ่ง ๆ เรียกวัด </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>คน</p> <p>คนหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชาวคนไทย - คนไทย - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน </td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>พระราชวัง</p> <p>พระราชวังหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>สี</p> <p>สีหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สีของวัตถุ - สีของวัตถุ - สีของวัตถุ </td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>แม่น้ำ</p> <p>แม่น้ำหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>ภูเขา</p> <p>ภูเขาหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา </td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>ต้นไม้</p> <p>ต้นไม้หมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้นไม้ที่มีใบเขียว - ต้นไม้ที่มีใบเขียว - ต้นไม้ที่มีใบเขียว </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>ปลา</p> <p>ปลาหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปลาที่อยู่ในน้ำ - ปลาที่อยู่ในน้ำ - ปลาที่อยู่ในน้ำ </td> </tr> </table>	<p>วัด</p> <p>วัดหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - วัดของพระพุทธ - สถานที่ที่มีพระพุทธรูปประดิษฐานอยู่ - สิ่ง ๆ เรียกวัด 	<p>คน</p> <p>คนหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชาวคนไทย - คนไทย - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน 	<p>พระราชวัง</p> <p>พระราชวังหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ 	<p>สี</p> <p>สีหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สีของวัตถุ - สีของวัตถุ - สีของวัตถุ 	<p>แม่น้ำ</p> <p>แม่น้ำหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล 	<p>ภูเขา</p> <p>ภูเขาหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา 	<p>ต้นไม้</p> <p>ต้นไม้หมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้นไม้ที่มีใบเขียว - ต้นไม้ที่มีใบเขียว - ต้นไม้ที่มีใบเขียว 	<p>ปลา</p> <p>ปลาหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปลาที่อยู่ในน้ำ - ปลาที่อยู่ในน้ำ - ปลาที่อยู่ในน้ำ 	<p>ใช้ร่วมกับ แผนการ จัดการเรียนรู้ เรื่อง องค์ประกอบ ของ ซูปแต่้ม (ฝีกวาด ซูปแต่้ม) (ศ 1.2 ป.6/1 ศ 1.2 ป.6/2)</p>
<p>วัด</p> <p>วัดหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - วัดของพระพุทธ - สถานที่ที่มีพระพุทธรูปประดิษฐานอยู่ - สิ่ง ๆ เรียกวัด 	<p>คน</p> <p>คนหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชาวคนไทย - คนไทย - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน - ผู้ที่มีลักษณะคล้ายคน 									
<p>พระราชวัง</p> <p>พระราชวังหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ - สถานที่ที่พระมหากษัตริย์ประทับ 	<p>สี</p> <p>สีหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - สีของวัตถุ - สีของวัตถุ - สีของวัตถุ 									
<p>แม่น้ำ</p> <p>แม่น้ำหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล - แม่น้ำที่ไหลลงสู่ทะเล 	<p>ภูเขา</p> <p>ภูเขาหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา - ภูเขาที่มีลักษณะคล้ายภูเขา 									
<p>ต้นไม้</p> <p>ต้นไม้หมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้นไม้ที่มีใบเขียว - ต้นไม้ที่มีใบเขียว - ต้นไม้ที่มีใบเขียว 	<p>ปลา</p> <p>ปลาหมายถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปลาที่อยู่ในน้ำ - ปลาที่อยู่ในน้ำ - ปลาที่อยู่ในน้ำ 									

		<p style="text-align: center;">การ์ดคำทายระดับ 2</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> พระยี่ขัน <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ยี่ถั่ว <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> บึงน้ำ <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> คนทอผ้า <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> เจียงนา <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> คนขายรี <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ไถ <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> พระราชา <small>*วัดเป็นชกเข้าน้ำโดยขุ่นเค็ม</small> </div> </div> <p>สถานการณ์</p> <p>ผู้เล่นจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 8 คน ร่วมกันทายคำที่จับฉลากได้ ผ่านการวาด สลับกับการทายเป็นการเขียน คนที่ 8 จะเป็นคนที่เขียนสรุปว่าคำที่ได้คือคำอะไร ถ้าทายถูกต้องว่าภารกิจของกลุ่มสำเร็จ</p> <p>เล่นได้ 3 - 8 คน อายุผู้เล่น 7+ ขึ้นไป เวลาในการเล่น 20-30 นาที</p> <p>อุปกรณ์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เล่มวาดๆ ทายๆ 1 เล่ม 2. การ์ดคำทายระดับ 1 3. การ์ดคำทายระดับ 2 4. ปากกาลบได้ 5. ผ้าลบคำผิด <p>การเตรียมความพร้อมก่อนการเล่น (Setup)</p> <p>- แจกเล่มวาดๆ ทายๆ 1 เล่ม ปากกา ผ้าลบคำผิด ให้คนที่เริ่มต้นของกลุ่ม</p> <p>- คนแรกของกลุ่มจับฉลากคำทาย โดยสามารถเลือกได้ว่าจะใช้คำระดับ 1 หรือ ระดับ 2</p>	
--	--	---	--

		<p>ขั้นตอนการเล่นเกม</p> <p>1.คนแรก เมื่อรู้คำทายแล้ว ให้วาดสิ่งที่ตัวเองรู้มาเพื่อสื่อสาร ภายในเวลา 20 วินาที หมดเวลาส่ง เล่มวาดๆทายๆ ให้คนที่ 2</p> <p>2.คนที่ 2 ดูภาพที่คนแรกวาด ก็เขียนทายว่าสิ่งนั้นคืออะไรเป็นข้อความภายใน 20 วินาที หมดเวลา แล้วส่งเล่มวาดๆทายๆ ให้คนที่ 3</p> <p>3.คนที่ 3 ดูคำจากคนที่ 2 แล้ววาดออกมาเป็นภาพภายใน 20 วินาที หมดเวลา แล้วส่งเล่มวาดๆทายๆต่อให้คนที่ 4</p> <p>4.ทำแบบนี้สลับไปเรื่อย ๆ จนถึงคนที่ 8 จะตอบเป็นการเขียนว่าคำทายคืออะไร จากภาพวาดของคนที่ 7</p> <p>การยุติการเล่น</p> <p>5.เมื่อคนที่ 8 ตอบเสร็จ กรรมการเฉลย ว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องถือว่าภารกิจของกลุ่มสำเร็จ</p>	
3	บอร์ดเกมช่างแต้ม (Painter)	<p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">การจัดวางเกมก่อนเล่น</p> 	<p>ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)</p> <p>(ศ 1.2 ป.6/1 ศ 1.2 ป.6/2)</p>

กระดานเกม (หน้า,หลัง)



ตัวอย่างการ์ดผู้เล่น 4 แบบ (หน้า,หลัง)



ตัวอย่างการ์ดจอง 4 แบบ (หน้า,หลัง)



เหรียญ 3 แบบ (เหรียญสี, เหรียญเรื่องราวสำหรับการเขียน
ภาพอุปแต้ม, เหรียญองค์ประกอบศิลป์ ตามลำดับ)



ตัวอย่างการ์ดปริศนา 8 การ์ด (หน้า,หลัง)



		<p>ตัวอย่างการ์ดชูปแต้ม 15 แบบ (หน้า,หลัง)</p>  <p>สถานการณ์</p> <p>ผู้เล่นแต่ละคนจะรับบทเป็น”ช่างแต้ม”ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน โดยช่างแต้มแต่ละคนต้องทำการเขียนภาพ ชูปแต้มในแต่ละจุดให้สำเร็จ บางจุดต้องทำด้วยตนเอง บางจุดต้องอาศัยความร่วมมือจากช่างแต้มคนอื่น ผู้เล่นคนไหนสะสมแต้มของตนเองได้มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ</p> <p>อุปกรณ์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.กระดานกลาง 1 แผ่น 2.กระดานผู้เล่น 4 แบบ (ช่างแต้มผู้ละเอียดลออ ช่างแต้มผู้จริงจัง ช่างแต้มผู้ฝีมือดี ช่างแต้มผู้สร้างสรรค์) 3. การ์ดจอบ 4 แบบ (สีม่วง สีน้ำตาลแดง สีเหลือง สีเขียว) 4.เหรียญองค์ประกอบศิลป์ 20 ชิ้น <p>เหรียญเรื่องราวสำหรับการเขียนภาพชูปแต้ม 20 ชิ้น</p>	
--	--	--	--

		<p>5.เหรียญสี่ธรรมชาติ 20 ชิ้น</p> <p>6. การ์ดปริศนา 8 แผ่น</p> <p>7. การ์ดชูปแต่้ม 15 แผ่น</p> <p>8. ลูกเต๋า 1 ลูก</p> <p>9.ตัวเดินเกม สีละ 2 ตัวรวม 8 ตัว (สีม่วง สีน้ำตาล แดง สีเหลือง สีเขียว)</p> <p>การเตรียมความพร้อมก่อนการเล่น (Setup)</p> <ul style="list-style-type: none"> - สับการ์ดชูปแต่้ม แล้วสุ่มวางการ์ดชูปแต่้มลงบนกระดานกลางตามจุดที่กำหนดไว้ 10 จุด การ์ดชูปแต่้มที่เหลือเก็บเข้ากล่อง - ผู้เล่นสุ่มจับเลือกการ์ดผู้เล่นคนละ 1 ใบ และรับการ์ดจองของตนเองอีก 1 ใบ - วางตัวเดินเกมลงบนกระดานกลางที่จุดเริ่มต้น 1 จุด และวางตัวเดินเกมลงบนกระดานผู้เล่นที่จุดเริ่มต้นอีก 1 จุด โยนลูกเต๋าคหาผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยผู้ที่โยนลูกเต๋าได้จำนวนที่มากที่สุดจะได้เป็นผู้เล่นก่อน และเล่นวนตามเข็มนาฬิกา <p>ขั้นตอนการเล่นเกม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ในการเล่น 1 รอบของผู้เล่นสามารถเลือกทำได้อย่างใดอย่างหนึ่ง คือ <ol style="list-style-type: none"> 2.เดินตัวเดินเกมบนกระดาน – ผู้เล่นสามารถเลือกเดินไปจุดที่ใกล้เคียงทางทิศไหนก็ได้ 1 ช่อง โยนลูกเต๋ารับทรัพยากร - ผู้เล่นสามารถโยนลูกเต๋าโดยได้จำนวนเท่าใด ผู้เล่นสามารถเลือกรับเหรียญทรัพยากรใดก็ได้ตามจำนวนที่โยนได้ 3.เขียนภาพชูปแต่้ม – เมื่อผู้เล่นเดินไปประจำจุดในรอบก่อนหน้าแล้ว ผู้เล่นสามารถเลือกเขียนภาพ ชูปแต่้ม โดยต้องจ่ายทรัพยากรและทำตามเงื่อนไขของภาพนั้น ๆ 4.จอง – หากผู้เล่นเห็นว่าอยากจองการ์ดชูปแต่้มที่ 	
--	--	---	--

		<p>ใดก็ได้บนกระดานกลางไว้ก่อน สามารถใช้การ์ดจอบวางจอบไว้บนการ์ดชูปแต่้ม โดยหากจอบแล้วจะไม่มีผู้เล่นคนไหนสามารถเขียนภาพชูปแต่้มภาพนั้นได้ และในการจอบจะทำได้เพียง 1 ครั้งต่อ 1 เกมจบเท่านั้น</p> <p>ขั้นตอนอื่น ๆ</p> <p>ในการหักทรัพยากรถ้าไม่มีทรัพยากรสำหรับการทำตามเงื่อนไข จะต้องหยุดเล่น 1 ตาเพื่อทดแทนทรัพยากร 1 จุดการ์ดชูปแต่้ม มีผู้เล่นประจำอยู่ได้ไม่เกิน 2 คน</p> <p>การยุติการเล่น</p> <ul style="list-style-type: none"> -ผู้เล่นช่วยกันเขียนภาพชูปแต่้มจนครบ 10 ภาพบนกระดาน -แต่้มของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งครบ 11 แต่้มจะเป็นการจบเกม -ผู้เล่นคนใดมีแต่้มสะสมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ 	
--	--	--	--

2.2 ผลการตรวจคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ชูปแต่้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีคุณภาพเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

2.2.1 คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหารายวิชา ทัศนศิลป์ ศิลปศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำเกี่ยวกับการปรับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้มีการเรียงลำดับการจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น ปรับเพิ่ม-ลดจำนวนชั่วโมงในการจัดการเรียนรู้ และปรับวัตถุประสงค์ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

2.2.2 คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านสร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน)

ผู้เชี่ยวชาญได้การสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้ให้คำแนะนำ เกี่ยวกับการออกแบบหัวข้อ ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน ให้ระบุหัวข้อให้ชัดเจนมากขึ้น

2.2.3 คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ด เกมการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา ได้ ตรวจสอบบอร์ดเกมการศึกษา ทั้งหมด 3 เกม และได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับความยากง่าย สำหรับช่วงวัยของผู้เล่น ความสนุกสนานชวนให้เล่นของกลไกเกม ความเรียงร้อยสอดรับ กันของเกม ผู้วิจัยได้ปรับปรุงบอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 3 แบบ มีการตัดทิ้ง และออกแบบใหม่ ในบางเกมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจนได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาจนเป็น รูปแบบที่สมบูรณ์

2.2.4 คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล และประเมินผลงานศิลปะ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ที่ยังไม่ระบุประเด็นการประเมินที่ชัดเจน

2.2.5 คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะอีสาน

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะอีสาน ชื่นชมเกี่ยวกับการนำอุปแต้มมาสร้างสรรค์ใหม่ และ เหมาะสมกับวัยของนักเรียนดีมาก

หลังจากที่ผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ฯ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ที่ปรึกษา ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละกิจกรรมและเครื่องมือวิจัยไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ขนาดเล็ก (Small group try out) และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group) เพื่อนำ ผลมาปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

2.3 ผลการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัยไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง

ขนาดเล็ก (Try out)

นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัยที่ปรับปรุงแล้วทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาด เล็ก (Try out) ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยได้

นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัยทดลองกับกลุ่มอย่างครบถ้วนทุกกระบวนการ โดยผลการวิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือวิจัยที่ทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) สรุป รายละเอียด ดังตารางที่ 27 และ การปรับปรุงกิจกรรมศิลปะหลังจากทดลองกับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample group) สรุปรายละเอียด ดังตารางที่ 28



ตารางที่ 27 ผลการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม โดยเรียงลำดับตามขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม

ลำดับ ที่	แผนการจัดการเรียนรู้/ บอร์ดเกมการศึกษา	จำนวน ชั่วโมง	ผลการดำเนินงาน	
			จุดที่ต้องปรับปรุง	จุดแข็ง
1	เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ ท้องถิ่นบ้านฉัน	1	-	มีการเชื่อมโยงกับ ทัศนศิลป์ท้องถิ่นหลาย ๆ รูปแบบที่อยู่ภายใน อำเภอกันทรวิชัย และ จังหวัดมหาสารคาม รวมถึงเชื่อมโยงสู่ ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่น ที่สำคัญของ จังหวัด มหาสารคาม
2	องค์ประกอบของ ฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)	1	-	มีการเรียนรู้ส่วนประกอบ ย่อยของฮูปแต้มเป็นที่ละ ขั้นตอน โดยเริ่มจากการ เรียนรู้เรื่อง สีธรรมชาติ หรือสีที่ถูกใช้ในฮูปแต้ม โดยเรียนรู้จากวัสดุที่มา ของแต่ละสี
3	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (colors of Hoop -Tam)		เป็นเกมที่เกี่ยวกับ องค์ประกอบศิลป์ พบว่า เนื้อหาเกี่ยวกับ องค์ประกอบศิลป์ มีความไม่ตายตัว มีลักษณะเป็นองค์ความรู้	ภาพของเกม ทำให้เด็กได้ เห็นภาพของฮูปแต้ม ได้ อย่างหลากหลาย และได้ ซึมซับเอาลักษณะของ ฮูปแต้มผ่านการเล่นเกม ได้ดี

			กว้าง ๆ ทำให้เล่นได้ เป็นเกมที่กำกวม	
4	องค์ประกอบของ ฮูปแต้ม (ฝึกวาดฮูปแต้ม)	1	-	มีการเรียนรู้เกี่ยวกับการ วาดองค์ประกอบต่าง ๆ ในฮูปแต้ม โดยแบ่งเป็น หมวดหมู่เป็นอย่างดี มี การยกตัวอย่างผลงาน และมีการสอนแบบสาธิต การวาดรวมอยู่ด้วย
5	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆ ฮูปแต้ม (Guess the drawing)		-	เป็นเกมที่เล่นได้พร้อมกัน ครบทุกคน เน้นความ สนุกสนานของนักเรียน และได้จดจำลักษณะ วิธีการวาดฮูปแต้มแบบ ต่างๆ ผ่านการเล่นเกม วัสดุอุปกรณ์เตรียมงาน กลไกเกมเข้าใจง่าย เหมาะกับช่วงวัยของ ผู้เรียน และเหมาะกับผู้ที่ ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมา ก่อน ก็สามารถเล่นได้ หลังจากทดลองใช้พบว่า ได้เกิดความสนุกสนาน เป็นหลัก และองค์ความรู้ เป็นผลพลอยได้ ซึ่งเป็น วัตถุประสงค์ของบอร์ด เกมการศึกษา

6	คุณค่าของทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)	2	ขาดการระบุประเด็น และความหมายของการ เห็นคุณค่า เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจขอบเขต ของการเห็นคุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่นมากขึ้น	มีการใช้การเขียนการ ตอบ การพูดคุย เพื่อสรุป ถึงความรู้สึกของการเห็น คุณค่าของทัศนศิลป์ ท้องถิ่นของนักเรียน ส่งผลต่อในคาบเรียน ต่อไปที่จะมีการ สร้างสรรค์งานศิลปะ
7	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)		ในขณะที่เล่นเกมพบว่า ระยะเวลาในการเล่น มี ความยืดเยื้อเกินไป ทำให้ อาจเกิดความเบื่อ และมี องค์ความรู้เรื่องฮูปแต้ม ครบถ้วนในเกมเดียวแต่ พอมีองค์ความรู้ที่มาก เกินไป ทำให้เกมขาด ความสนุก และเวลาใน คาบเรียนไม่เพียงพอ สำหรับเนื้อหาและ กิจกรรมที่มี	บอร์ดเกมช่างแต้มใน รูปแบบแรก มีกลไก เข้าใจง่าย มีความ คล้ายคลึงกับบันไดงู ซึ่ง ผู้เรียนเคยเล่น ผู้เรียนจึง สามารถเข้าใจกลไกของ เกมนี้ได้อย่างง่ายดาย มีองค์ ความรู้ครบ
8	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ฮูปแต้มบันดาลใจ เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ ท้องถิ่นบ้านฉัน	3	นักเรียนยังไม่เห็นภาพ ของการเห็นคุณค่า กล่าวคือมีความรู้สึกเห็น คุณค่า แต่ยังไม่สามารถ ถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ ได้ และเมื่องานเสร็จ มีคะแนนในการ ประเมินผลงานศิลปะที่	เป็นวิธีการสรุปผลการ เรียนรู้ที่สอดคล้องกับ รายวิชา และเนื้อหาที่ เรียน และเอื้อต่อการให้ ผู้เรียนได้นำทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) มา สร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่ โดยเป็นผลงานศิลปะที่

			ผ่านเกณฑ์การประเมิน แต่ไม่มากเท่าที่ควรจะเป็น	รูปแบบของตนเอง ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ฮูปแต้ม และเวลา เพียงพอต่อการทำงาน ศิลปะ
--	--	--	---	---

ตารางที่ 28 การปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาหลังจากทดลองกับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ลำดับ ที่	แผนฯ/บอร์ด เกม การศึกษา	จุดที่ต้องปรับปรุง	การปรับปรุงพัฒนา
3	บอร์ดเกม การศึกษา เรื่อง สีของ ฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)	เดิมเป็นเกมที่เกี่ยวกับ องค์ประกอบศิลป์ พบว่าเนื้อหา เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ มีความ ไม่ตายตัว มีลักษณะเป็นองค์ ความรู้กว้าง ๆ ทำให้เกมที่ได้เป็น เกมที่กำกวม	ปรับปรุงบอร์ดเกมจากเกม องค์ประกอบศิลป์ ให้เป็นเนื้อหาที่ เจาะจงมากขึ้น เป็นบอร์ดเกมสีของ ฮูปแต้ม เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับที่มาของสี ต่าง ๆ
6	คุณค่าของ ทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)	ขาดการระบุประเด็น และ ความหมายของการเห็นคุณค่า เพื่อให้นักเรียนเข้าใจขอบเขตของ การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ ท้องถิ่นมากขึ้น	มีการระบุความหมาย ประเด็น ของ การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และเห็นภาพ มากยิ่งขึ้น

7	<p>บอร์ดเกม การศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)</p>	<p>ในขณะที่เล่นเกมพบว่า ระยะเวลา ในการเล่น มีความยืดเยื้อเกินไป ทำให้อาจเกิดความเบื่อ และมีองค์ ความรู้เรื่องชูปแต้มครบถ้วนในเกม เดียวแต่พอมีองค์ความรู้ที่มาก เกินไป ทำให้เกมขาดความสนุก และเวลาในคาบเรียนไม่เพียงพอ สำหรับเนื้อหาและกิจกรรมที่มี</p>	<p>บอร์ดเกมช่างแต้มในรูปแบบแรก มี กลไกเข้าใจง่าย มีความคล้ายคลึงเกม บันไดงู ซึ่งผู้เรียนเคยเล่น ผู้เรียนจึง สามารถเข้าใจกลไกของเกมนี้อย่าง ง่ายดาย มีองค์ความรู้ครบ โดยผู้วิจัย ปรับปรุงเกมนี้ทั้งหมด โดยนำเนื้อหา ในเกมเดิม มาปรับวิธีการเล่นใหม่ให้มี ความสนุกสนานมากขึ้น มีการท้าทาย มากขึ้น และในขณะเดียวกันก็มีการ จำกัดเวลาได้อย่างเหมาะสม และตัด ทอนเนื้อหาองค์ความรู้ในเกมบางส่วน ออกไป</p>
8	<p>สร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ ชูปแต้ม บันดาลใจ เรื่อง ชูปแต้ม ทัศนศิลป์ ท้องถิ่นบ้าน ฉัน</p>	<p>นักเรียนยังไม่เห็นภาพของการเห็น คุณค่า กล่าวคือมีความรู้สึกเห็น คุณค่า แต่ยังไม่สามารถถ่ายทอด เป็นงานศิลปะได้ และเมื่องาน เสร็จ มีคะแนนในการประเมินผล งานศิลปะที่ผ่านเกณฑ์การประเมิน แต่ไม่มากเท่าที่ควรจะเป็น</p>	<p>การให้โจทย์ในการทำงานเพิ่มขึ้น ให้มี ความท้าทาย และน่าสนใจมากขึ้น และเพิ่มเติมเกี่ยวกับการอธิบายขยาย คำจำกัดความของการสร้างสรรค์งาน ทัศนศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ชูปแต้ม เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจ ร่วมกันก่อนเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน</p>

ตารางที่ 29 ผลการนำเครื่องมือวิจัยไปใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) โดยเรียงลำดับตามขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม

ลำดับ ที่	เครื่องมือ	ผลการดำเนินงาน	
		จุดที่ต้องปรับปรุง	จุดแข็ง
1	แบบประเมิน การเห็นคุณค่า ของทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)	ยังไม่มีมีการระบุประเด็นในการ ประเมินที่แน่ชัด แบบประเมินมี ความคล้ายแบบสังเกต พฤติกรรมในชั้นเรียน	มีการวัดจากการสังเกตพฤติกรรมของ นักเรียน ไม่ใช่การถามตอบแบบ ผู้เรียนรู้ตัวและสามารถเตรียมคำตอบ ไว้ก่อน
2	แบบประเมินผล งานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)	ในข้อที่ 5 ด้านความสอดคล้อง ถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ยังระบุ เกณฑ์ และวิธีการประเมินที่ยัง ไม่แน่ชัด	แบ่งเป็นข้อ ๆ ได้อย่างละเอียด ครอบคลุม
3	แบบประเมิน ความพึงพอใจ ของนักเรียน	-	มีลำดับขั้นตอนเป็นอย่างดี ใช้ภาษาที่ เข้าใจง่าย แบบประเมินไม่มีจำนวน ข้อที่มากเกินไป เหมาะสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างดี

ตารางที่ 30 การปรับปรุงเครื่องมือวิจัย หลังจากทดลองกับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Try out) ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ลำดับ ที่	แผนการจัดการ เรียนรู้/บอร์ด เกมการศึกษา	จุดที่ต้องปรับปรุง	การปรับปรุงพัฒนา
1	แบบประเมิน การเห็นคุณค่า ของทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)	ยังไม่มีภาระบูรประเด็นในการ ประเมินที่แน่ชัด แบบประเมินมี ความคล้ายแบบสังเกต พฤติกรรมในชั้นเรียน	ปรับแบบประเมินการเห็นคุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ของผู้เรียนโดยแบ่งเป็น หัวข้อที่ชัดเจน และในแต่ละหัวข้อ ระบุรายละเอียดของการแสดงออก ถึงการเห็นคุณค่าได้อย่างชัดเจน และเพิ่มแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบ การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เข้าไปเพื่อให้ข้อมูลที่ได้รับความนิยม ละเอียด และเป็นลายลักษณ์อักษร มากยิ่งขึ้น
2	แบบประเมินผล งานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)	ในข้อที่ 5 ด้านความสอดคล้อง ถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ยังระบุ เกณฑ์ และวิธีการประเมินที่ยัง ไม่แน่ชัด	ปรับเกณฑ์ข้อที่ 5 ด้านความ สอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นให้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง
 ฐูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

3.1. ผลการวิเคราะห์การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น

ผู้วิจัยประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จากการประเมินด้วยเครื่องมือวิจัย 3 เครื่องมือด้วยกัน คือ แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) เพื่อประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนหลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 ครั้ง หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผลการประเมิน ดังนี้

3.1.1. ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)

ตารางที่ 31 ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample group)

การเห็นคุณค่าด้าน	รายการประเมิน	คะแนนรวม (160)	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
ตอนที่ 1 การเข้าใจ	1.1 ถ่ายทอดความหมาย ที่มา และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง	143	3.5	0.35	ดีมาก
	1.2 อธิบาย ขยายความ ยกตัวอย่างได้	140	3.5	0.35	ดีมาก
	1.3 สรุปความได้	136	3.4	0.42	ดีมาก
	1.4 ตอบคำถามตามประเด็นในชั้นเรียนได้	141	3.5	0.35	ดีมาก
	1.5 แลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเพื่อนได้	134	3.3	0.49	ดีมาก
	รวม	694	3.4	0.42	ดีมาก
ตอนที่ 2	2.1 บอกเหตุผล อธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาได้	136	3.4	0.42	ดีมาก

การชื่นชม	2.2 บอกข้อดีได้	137	3.4	0.42	ดีมาก
	2.3 บอกข้อเสีย ข้อปรับปรุงได้	138	3.4	0.42	ดีมาก
	2.4 บอกเหตุผลของการมี การเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ	141	3.5	0.35	ดีมาก
	2.5 แยกแยะ เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ขององค์ความรู้กับสิ่งอื่น ๆ ได้	133	3.3	0.49	ดีมาก
รวม		685	3.4	0.42	ดีมาก
ตอนที่ 3 การวางแผน	3.1 เสนอวิธีปกป้อง อนุรักษ์ ช่วยเหลือ	138	3.4	0.42	ดีมาก
	3.2 แสดงความรู้สึกไม่ยอมให้สูญหายไป	131	3.2	0.57	ดีมาก
	3.3 แสดงความรู้สึกอยากเผยแพร่ นำเสนอ	138	3.4	0.42	ดีมาก
	3.4 บันทึก เก็บไว้ในรูปแบบของตนเอง	133	3.3	0.49	ดีมาก
	3.5 บอกแนวทางการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น	129	3.2	0.57	ดีมาก
รวม		669	3.3	0.49	ดีมาก
ตอนที่ 4 การต่อยอด	4.1 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และเข้าใจความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว	137	3.4	0.42	ดีมาก
	4.2 สามารถสื่อความหมายองค์ความรู้ได้	138	3.4	0.42	ดีมาก
	4.3 คิดนอกกรอบความคิดเดิม มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่	132	3.3	0.49	ดีมาก
	4.4 วิจัยได้	126	3.1	0.64	ดีมาก
	4.5 สร้างสิ่งใหม่จากองค์ความรู้ได้	136	3.4	0.42	ดีมาก
รวม		669	3.3	0.49	ดีมาก

จากตารางที่ 31 พบว่า จากการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น นักเรียนมีลักษณะ การแสดงออกถึงการเห็นคุณค่า ในตอนที่ 1 ด้านการเข้าใจ ($\bar{X} = 3.4$) ตอนที่ 2 การชื่นชมมากที่สุด ($\bar{X} = 3.4$) และมีการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่า ในตอนที่ 3 การวางแผน ($\bar{X} = 3.3$) และตอนที่ 4 การต่อยอด ($\bar{X} = 3.3$) รองลงมาตามลำดับ โดยแต่ละตอนมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.42 (การเข้าใจ), 0.42 (การชื่นชม), 0.49 (การวางแผน) และ 0.49 (การต่อยอด) ตามลำดับ

ตารางที่ 32 ผลการประเมินในแต่ละด้านของการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample group) ในภาพรวม

การเห็นคุณค่าด้าน	\bar{X}	S.D.	การแปล ความหมาย
ตอนที่ 1 การเข้าใจ	3.4	0.42	ดีมาก
ตอนที่ 2 การชื่นชม	3.4	0.42	ดีมาก
ตอนที่ 3 การหวงแหน	3.3	0.49	ดีมาก
ตอนที่ 4 การต่อยอด	3.3	0.49	ดีมาก
รวม	3.3	0.49	ดีมาก

จากตาราง 32 พบว่าจากผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นทั้ง 4 ด้าน เมื่อนำมาวิเคราะห์เป็นภาพรวมแล้วพบว่า ระดับคุณภาพการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน มีระดับคุณภาพทั้งหมดเท่ากับ ดีมาก ($\bar{X} = 3.3$) เมื่อจำแนกพิจารณาคุณค่าที่วัดในแต่ละข้อ พบว่า นักเรียนเข้าใจ ($\bar{X} = 3.4$), ชื่นชม ($\bar{X} = 3.4$), หวงแหน ($\bar{X} = 3.3$) และต่อยอด ($\bar{X} = 3.3$) ในทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยทั้ง 4 ประเด็นอยู่ในระดับ ดีมาก

3.1.2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ผลสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 33 ความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในหัวข้อ ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องฮูปแต้ม

กลุ่มที่	ความคิดเห็นของนักเรียน
กลุ่มที่ 1	รู้สึกดีใจและภูมิใจและจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
กลุ่มที่ 2	รู้สึกว่าไทยเรามีวัฒนธรรมหลายอย่าง
กลุ่มที่ 3	ได้รับความรู้เรื่องฮูปแต้ม

กลุ่มที่ 4	ดีมาก
กลุ่มที่ 5	ได้รู้จักศิลปะสมัยก่อน
กลุ่มที่ 6	ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสีและลายเส้น
กลุ่มที่ 7	รู้สึกชื่นชอบและน่าสนใจ
กลุ่มที่ 8	ได้รับความรู้จากวัฒนธรรม

จากตารางที่ 33 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มมีความรู้สึกหลังจากที่ได้เรียนรู้เรื่อง ฮูปแต้ม คือ รู้สึกดีใจและภูมิใจและจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าไทยเรามีวัฒนธรรมหลายอย่าง ได้รับความรู้เรื่องฮูปแต้มดีมาก ได้รู้จักศิลปะสมัยก่อน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสีและลายเส้น รู้สึกชื่นชอบและน่าสนใจ และได้รับความรู้จากวัฒนธรรม ตามลำดับกลุ่ม

ตารางที่ 34 ความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในหัวข้อ รู้สึกชอบ ฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม

กลุ่มที่	ความคิดเห็นของนักเรียน
กลุ่มที่ 1	ชอบวิธีการ และลายเส้น สี และความคิดสร้างสรรค์
กลุ่มที่ 2	ชอบลายไทยกับการวาดรูปวัฒนธรรม
กลุ่มที่ 3	ชอบวิธีการ และลายเส้นของการวาดสิ่งปลูกสร้าง
กลุ่มที่ 4	ชอบวิธีการ และลายเส้นของการวาดสิ่งปลูกสร้าง
กลุ่มที่ 5	ชอบวิธีการ และลายเส้นของการวาดต้นไม้แบบฮูปแต้ม
กลุ่มที่ 6	ชอบสีและลายเส้น
กลุ่มที่ 7	ชอบวิธีการ และลายเส้นของน้ำ ดอกบัว
กลุ่มที่ 8	ชอบวิธีการ และลายเส้นของการวาดน้ำ และปลา

จากตารางที่ 34 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มมีความรู้สึกชอบฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม คือ ชอบวิธีการ และลายเส้น สี และความคิดสร้างสรรค์ ชอบลายไทยกับการวาดรูปวัฒนธรรม ชอบวิธีการ และลายเส้นของการวาดสิ่งปลูกสร้าง ชอบวิธีการ และลายเส้นของการวาดต้นไม้แบบฮูปแต้ม ชอบสีและลายเส้น ชอบวิธีการ และลายเส้นของน้ำ ดอกบัว และชอบวิธีการและลายเส้นของการวาดน้ำและปลาตามลำดับกลุ่ม

ตารางที่ 35 ความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในหัวข้อ รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาสุขภาพอย่างไร

กลุ่มที่	ความคิดเห็นของนักเรียน
กลุ่มที่ 1	รักษามันไว้โดยการลงบนสื่อสาธารณะ อยากให้ทุกคนรู้จักและอนุรักษ์ไว้ เพราะมันสวย
กลุ่มที่ 2	รักษาโดยการไม่ทำลายภาพวาดที่มีรูปแต้ม
กลุ่มที่ 3	ทำสีน้ำจากธรรมชาติแล้วสืบทอดวัฒนธรรมของรูปแต้ม
กลุ่มที่ 4	อยากรักษาแบบโพสต์ลงบนสื่อสาธารณะ เพราะอยากให้คนรู้จัก
กลุ่มที่ 5	อยากให้รูปแต้มทุกวันนี้ห่างไกลเหมือนแต่ก่อน
กลุ่มที่ 6	อยากให้รูปแต้มอยู่กับเราไปนาน ๆ
กลุ่มที่ 7	ไม่ขีดเขียนหรือทำลาย
กลุ่มที่ 8	อยากรักษามันไว้โดยการเผยแพร่ทางสื่อสาธารณะเพื่ออยากให้ทุกคนรู้จัก

จากตารางที่ 35 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มรู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาสุขภาพอย่างไร คือ รักษามันไว้โดยการลงบนสื่อสาธารณะ อยากให้ทุกคนรู้จักและอนุรักษ์ไว้เพราะมันสวย การไม่ทำลายภาพวาดที่มีรูปแต้ม ทำสีน้ำจากธรรมชาติแล้วสืบทอดวัฒนธรรมของรูปแต้ม อยากรักษาแบบโพสต์ลงบนสื่อสาธารณะ เพราะอยากให้คนรู้จัก อยากให้รูปแต้มทุกวันนี้ห่างไกลเหมือนแต่ก่อน อยากให้รูปแต้มอยู่กับเราไปนาน ๆ และอยากรักษามันไว้โดยการลงสื่อสาธารณะเพื่ออยากให้ทุกคนรู้จัก ไม่ขีดเขียนหรือทำลาย ตามลำดับกลุ่ม

ตารางที่ 36 ความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในหัวข้อ รู้สึกอยากจะทำอะไร (เผยแพร่) รูปแต้มอย่างไร

กลุ่มที่	ความคิดเห็นของนักเรียน
กลุ่มที่ 1	อยากนำมาลงบนสื่อสาธารณะ อยากสืบทอดวัฒนธรรมต่างๆ ของรูปแต้ม อยากให้ทุกคนรู้จักรูปแต้ม
กลุ่มที่ 2	โพสต์รูปลงสื่อสาธารณะ
กลุ่มที่ 3	อยากให้รูปแต้มเป็นภาพที่สวยงามเหมือนในสมัยก่อน อยากให้ทุกคนมาชม รูปแต้ม

กลุ่มที่ 4	อยากเผยแพร่วัฒนธรรมในซูบแต่้ม
กลุ่มที่ 5	มีลักษณะสวยงามแตกต่างจากอันอื่น และเป็นวัฒนธรรมของไทยเราในสมัยก่อน
กลุ่มที่ 6	อยากให้รู้ว่า สีและลายเส้น สวยงามและนำมาวาดรูปได้
กลุ่มที่ 7	อยากให้คนสนใจ เพราะบางคนไม่รู้จักซูบแต่้ม
กลุ่มที่ 8	รู้สึกประทับใจ และได้รับความรู้จากวัฒนธรรม

จากตารางที่ 36 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มรู้สึกอยากจะทำ (เผยแพร่) ซูบแต่้มอย่างไร ซึ่งก็คือ อยากนำมาลงสื่อสาธารณะ อยากสืบทอดวัฒนธรรมต่างๆ ของซูบแต่้ม อยากให้ทุกคนรู้จักซูบแต่้ม โปสเตอร์รูปลงสื่อสาธารณะ อยากให้ซูบแต่้มเป็นภาพที่สวยงามเหมือนในสมัยก่อน อยากให้ทุกคนมาชมซูบแต่้ม อยากเผยแพร่วัฒนธรรมในซูบแต่้ม มีลักษณะสวยงามแตกต่างจากอันอื่น และเป็นวัฒนธรรมของไทยเราในสมัยก่อน อยากให้รู้ว่า สีและลายเส้น สวยงามและนำมาวาดรูปได้ และรู้สึกประทับใจ อยากให้คนสนใจ เพราะบางคนไม่รู้จักซูบแต่้ม และได้รับความรู้จากวัฒนธรรมตามลำดับกลุ่ม

ตารางที่ 37 ความคิดเห็นของนักเรียนหลังจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในหัวข้อ อยากนำเสนอแนวทางแบบซูบแต่้มมาวาดรูปแบบไหนเพิ่ม

กลุ่มที่	ความคิดเห็นของนักเรียน
กลุ่มที่ 1	อยากนำสีของซูบแต่้มและลายเส้นมาลงวาดเป็นแนวอื่นๆ เช่น อานิเมะ หรือนำมาวาดการ์ตูน
กลุ่มที่ 2	อยากได้รูปแบบยุคใหม่แต่ยังคงลายเส้นซูบแต่้ม
กลุ่มที่ 3	อยากแนะนำแนวทางให้ซูบแต่้มแบบการ์ตูน
กลุ่มที่ 4	ทำให้ทันสมัย
กลุ่มที่ 5	รูปธรรมชาติ
กลุ่มที่ 6	วาดพญานาค
กลุ่มที่ 7	ให้มีสีสัน
กลุ่มที่ 8	อยากแนะนำแนวทางให้ซูบแต่้มแบบการ์ตูน

จากตารางที่ 37 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มอยากนำแนวทางแบบซูปแต้มมา วาดรูปแบบไหนเพิ่ม ซึ่งก็คือ อยากนำสีของซูปแต้มและลายเส้นมาลงวาดเป็นแนวอื่นๆ เช่น อานิเมะ หรือนำมาวาดการ์ตูน อยากได้รูปแบบยุคใหม่แต่ยังคงลายเส้นซูปแต้ม ทำให้ทันสมัย นำไปวาดรูป ธรรมชาติ นำไปวาดรูปพญานาค และอยากแนะนำแนวทางให้ซูปแต้มแบบการ์ตูน ตามลำดับกลุ่ม

จากทั้งหมดนักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เรื่อง ซูปแต้ม ได้อย่างหลากหลาย นักเรียนสามารถพูดคุย ตอบคำถามด้วยความคิด ของตัวเอง ได้อย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ สามารถแสดง ความรู้สึกรู้สีกต่อคำถามต่างๆ สามารถเสนอวิธีการในการอนุรักษ์ ปกป้อง ซูปแต้ม และสามารถบอก วิธีการที่จะเผยแพร่ซูปแต้ม ในรูปแบบของตนเองได้ หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

3.1.3. ผลการวิเคราะห์ผลการประเมินผลงานศิลปะ

การประเมินผลงานศิลปะที่นักเรียนทำ บ่งบอกถึงความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ของผู้เรียนตามหลักการทางศิลปะ และองค์ความรู้ทางศิลปะที่นักเรียนมี และบ่งบอกอิทธิพลของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูปแต้ม) ที่มีต่อนักเรียน

ตารางที่ 38 คะแนนการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample group) โดยแบ่งออกเป็น 9 กลุ่มทำงานร่วมกัน

กลุ่มที่	ผลคะแนนที่ได้					คะแนน รวม (20)	ความหมาย
	(4)	(4)	(4)	(4)	(4)		
กลุ่มที่ 1	3	3	4	3	4	17	ดีมาก
กลุ่มที่ 2	3	4	4	3	4	18	ดีมาก
กลุ่มที่ 3	3	4	4	3	4	18	ดีมาก
กลุ่มที่ 4	4	3	4	3	4	18	ดีมาก
กลุ่มที่ 5	4	4	4	3	4	19	ดีมาก
กลุ่มที่ 6	3	3	3	3	4	16	ดีมาก
กลุ่มที่ 7	3	3	3	2	4	15	ดี
กลุ่มที่ 8	4	3	4	3	4	18	ดีมาก
กลุ่มที่ 9	4	3	4	3	4	18	ดีมาก

จากตารางที่ 38 พบว่า นักเรียนกลุ่มที่มีคะแนนการสร้างสรรค์งานศิลปะมากที่สุด คือ นักเรียนกลุ่มที่ 5 ได้คะแนนผลงาน 19 คะแนน กลุ่มที่ 2 3 4 8 และ 9 ได้ 18 คะแนน และ กลุ่มที่ 1 ได้ 17 คะแนน กลุ่มที่ 6 ได้ 16 คะแนน และกลุ่มที่ 7 ได้ 15 คะแนนตามลำดับ โดยจากนักเรียนทั้งหมดพบว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอุปแต้ม มีผลคะแนนอยู่ในเกณฑ์ ดีมาก และดี

ตารางที่ 39 ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample group) โดยแสดงค่าแยกเป็นด้านตามกำหนดของแบบประเมิน

กลุ่มที่	ผลคะแนนที่ได้				
	ด้านที่ 1 ด้านความ สร้างสรรค์ของ งาน (4)	ด้านที่ 2 ด้าน องค์ประกอบ ศิลป์ และการใช้ สี (4)	ด้านที่ 3 ด้านการสื่อ ความหมาย (4)	ด้านที่ 4 ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และ ความรับผิดชอบ (4)	ด้านที่ 5 ด้านความ สอดคล้องถึง งานทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (4)
กลุ่มที่ 1	3	3	4	3	4
กลุ่มที่ 2	3	4	4	3	4
กลุ่มที่ 3	3	4	4	3	4
กลุ่มที่ 4	4	3	4	3	4
กลุ่มที่ 5	4	4	4	3	4
กลุ่มที่ 6	3	3	3	3	4
กลุ่มที่ 7	3	3	3	2	4
กลุ่มที่ 8	4	3	4	3	4
กลุ่มที่ 9	4	3	4	3	4
\bar{X} (4)	3.4	3.3	3.7	2.8	4
S.D.	0.42	0.49	0.21	0.85	0

จากตารางที่ 39 พบว่า นักเรียนทั้งหมด มีผลการประเมินเมื่อแยกตามข้อกำหนดในเกณฑ์การประเมินทั้ง 5 ข้อ โดยด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นมากที่สุด ($\bar{X} = 4$) และสามารถวาดภาพสื่อความหมาย ($\bar{X} = 4$) มีความสามารถในด้านความคิดสร้างสรรค์ของงาน ($\bar{X} = 3.4$) มีความสามารถในการใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี ($\bar{X} = 3.3$) และมีผลการประเมินด้านความงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ ($\bar{X} = 2.8$) ตามลำดับ โดยในเกณฑ์แต่ละข้อนักเรียนมีคะแนนส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.42 (ด้านความคิดสร้างสรรค์ของงาน), 0.49 (ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี), 0.21 (ด้านการสื่อความหมาย), 0.85 (ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ) และ 0 (ด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น) ตามลำดับ

ตารางที่ 40 ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample group) ในภาพรวม

รายการประเมิน (ด้าน)	\bar{X}	S.D.	การแปลความหมาย
ด้านที่ 1 ด้านความคิดสร้างสรรค์ของงาน	3.4	0.42	ดีมาก
ด้านที่ 2 ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี	3.3	0.49	ดีมาก
ด้านที่ 3 ด้านการสื่อความหมาย	3.7	0.21	ดีมาก
ด้านที่ 4 ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และ ความรับผิดชอบ	2.8	0.85	ดี
ด้านที่ 5 ด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น	4	0	ดีมาก
รวม	3.4	0.42	ดีมาก

ตารางที่ 40 ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample group) ในภาพรวม พบว่า นักเรียนทั้งหมด มีผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 3.4$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 0.42 โดยเมื่อแยกตามเกณฑ์การประเมินพบว่า นักเรียนทั้งหมด มีผลการประเมินด้านการสื่อความหมาย และความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น อยู่ในระดับ ดีมาก และมีผลการประเมินด้านความคิดสร้างสรรค์ของงาน ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี และด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ อยู่ในระดับ ดี

จากการนำเครื่องมือการวัดการเห็นคุณค่าทั้ง 3 แบบ ประกอบด้วย แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) สรุปได้ว่า นักเรียนมีระดับการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น อยู่ในระดับดีมาก และมีความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ตามหัวข้อการสัมภาษณ์ คือ 1) ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องฮูปแต้ม พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มมีความรู้สึกหลังจากที่ได้เรียนรู้เรื่อง ฮูปแต้ม คือ รู้สึกดีใจและภูมิใจและจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าไทยเรามีวัฒนธรรมหลายอย่าง ได้รับความรู้เรื่องฮูปแต้มดีมาก ได้รู้จักศิลปะสมัยก่อน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสีและลายเส้น รู้สึกชื่นชอบและน่าสนใจ และได้รับความรู้จากวัฒนธรรม ตามลำดับกลุ่ม 2) รู้สึกชอบฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มมีความรู้สึกชอบฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม คือ ชอบวิธีการ และลายเส้น สี และความคิดสร้างสรรค์ ชอบลายไทยกับการวาดรูปวัฒนธรรม ชอบวิธีการ และลายเส้นของการวาดสิ่งปลูกสร้าง ชอบวิธีการ ลายเส้นของการวาดต้นไม้แบบฮูปแต้ม ชอบสีและลายเส้น ชอบวิธีการ และลายเส้นของน้ำ ดอกบัว และชอบวิธีการและลายเส้นของการวาดน้ำและปลา ตามลำดับกลุ่ม 3) รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาฮูปแต้มอย่างไร พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มรู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาฮูปแต้มอย่างไร คือ รักขามันไว้โดยการเผยแพร่ลงสื่อสาธารณะ อยากให้ทุกคนรู้จักและอนุรักษ์ไว้เพราะมันสวย การไม่ทำลายภาพวาดที่มีฮูปแต้ม ทำสีน้ำจากธรรมชาติแล้วสืบต่อวัฒนธรรมของฮูปแต้ม อยากรักษาเผยแพร่ลงบนสื่อสาธารณะ เพราะอยากให้คนรู้จัก อยากให้ฮูปแต้มทุกวันนี้หายเหมือนแต่ก่อน อยากให้ฮูปแต้มอยู่กับเราไปนาน ๆ และอยากรักษามันไว้โดยการลงบนสื่อสาธารณะ เพื่ออยากให้ทุกคนรู้จัก ไม่ขีดเขียนหรือทำลาย ตามลำดับกลุ่ม 4) รู้สึกอยากจะบอกต่อ (เผยแพร่) ฮูปแต้มอย่างไร พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มรู้สึกอยากจะบอกต่อ (เผยแพร่) ฮูปแต้มอย่างไร ซึ่งก็คือ อยากนำมาลงบนสื่อสาธารณะ อยากสืบทอดวัฒนธรรมต่างๆ ของฮูปแต้ม อยากให้ทุกคนรู้จักฮูปแต้ม โปสเตอร์ลงบนสื่อสาธารณะ อยากให้ฮูปแต้มเป็นภาพที่สวยงามเหมือนในสมัยก่อน อยากให้ทุกคนมาชมฮูปแต้ม อยากเผยแพร่วัฒนธรรมในฮูปแต้ม มีลักษณะสวยงามแตกต่างจากอันอื่น และเป็นวัฒนธรรมของไทยเราในสมัยก่อน อยากให้รู้ว่า สีและลายเส้น สวยงามและนำมาวาดรูปได้ และรู้สึกประทับใจ อยากให้คนสนใจ เพราะบางคนไม่รู้จักฮูปแต้ม และได้รับความรู้จากวัฒนธรรม ตามลำดับ และท้ายที่สุด คือ ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนทั้งหมด อยู่ในระดับดีมาก อีกด้วย

3.2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม สามารถสรุปได้ดังนี้

3.2.1. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตารางที่ 41 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จำนวน 40 คน ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านที่	รายการประเมิน	\bar{X}	ร้อยละ	S.D.	ความหมาย
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา	เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย	3.9	77	0.79	มาก
	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย	3.7	74	0.81	มาก
	เวลาเรียนเหมาะสมไม่มากหรือน้อยเกินไป	3.7	73	0.88	มาก
รวม		3.76	74.66	0.82	มาก
ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน	บอร์ดเกมน่าสนใจ น่าสนใจ	4.4	87	0.76	มากที่สุด
	นักเรียนมีส่วนร่วมร่วมกันทั้งหมด	4.1	82	0.86	มากที่สุด
	บอร์ดเกมทำให้คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เพื่อเล่นเกมให้ได้	4.3	85.5	0.74	มากที่สุด
	บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น	4.1	82.5	0.81	มากที่สุด
	เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมแล้ว				

	เกิดความสนุกสนาน	4.3	86.5	0.82	มากที่สุด
รวม		4.24	84.7	0.79	มากที่สุด
ด้านที่ 3 ด้าน คุณภาพ ของบอร์ด เกม	ภาพ สี ตัวอักษรน่าสนใจ กระตุ้น				
	ความสนใจของผู้เรียน	4.2	84.5	0.79	มากที่สุด
	สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	4.1	82.5	0.75	มากที่สุด
	สามารถอธิบายเล่าเรื่องเกี่ยวกับ ฮูปแต้มได้	4.0	79.5	0.82	มากที่สุด
รวม		4.1	82.16	0.78	มากที่สุด

สรุปผลจากการวิเคราะห์ตารางที่ 41 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.1$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งก็คือ บอร์ดเกมนำเสนอที่น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.24$) นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมแล้วเกิดความสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.3$) บอร์ดเกมทำให้คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เพื่อเล่นเกมให้ได้ ($\bar{X} = 4.3$) นักเรียนมีส่วนร่วมร่วมกันทั้งหมด ($\bar{X} = 4.1$) บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น ($\bar{X} = 4.1$) ส่วนในลำดับรองลงมา คือ นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านคุณภาพของบอร์ดเกม คือ มีความพึงพอใจในภาพ สี ตัวอักษรน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนมากที่สุด ($\bar{X} = 4.2$) มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{X} = 4.1$) และสามารถอธิบายเล่าเรื่องเกี่ยวกับฮูปแต้มได้ ($\bar{X} = 4.0$) และมีความพึงพอใจในด้านเนื้อหา คือ เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 3.9$) ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 3.7$) และเวลาเรียนเหมาะสมไม่มากหรือน้อยเกินไป ($\bar{X} = 3.7$) ตามลำดับ และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 0.82 (ด้านเนื้อหา), 0.79 (ด้านผู้เรียน), 0.78 (ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม) ตารางที่ 42 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จำนวน 40 คน ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ในภาพรวม

ด้านที่	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา	3.76	0.82	มาก
ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน	4.24	0.79	มากที่สุด
ด้านที่ 3 ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม	4.10	0.78	มากที่สุด
รวม	4.0	0.70	มากที่สุด

จากตารางที่ 42 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม การศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.0$) โดย มีความพึงพอใจด้านผู้เรียนมากที่สุด ($\bar{X} = 4.24$) มีความพึงพอใจด้านคุณภาพของบอร์ดเกมเป็นลำดับ รองลงมา ($\bar{X} = 4.10$) และมีความพึงพอใจด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 3.76$) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

หลังจากได้ทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัย ซึ่งได้ผลการวิจัยตามการ รายงานผลในตอนที่ 2 และตอนที่ 3 นั้น ทางผู้วิจัยได้นำผลดังกล่าวมาสรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อ ปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังตารางที่ 43

ตารางที่ 43 ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริม การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ลำดับ	ชื่อแผนฯ/ชื่อบอร์ดเกม	ผลการดำเนินการ	
		จุดแข็ง	จุดที่ต้องปรับปรุง
1	แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ ท้องถิ่นบ้านฉัน	เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถ เชื่อมโยง และบอกความหมายของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่นได้ดี นักเรียนเข้าใจ และจดจำได้ง่ายจากสิ่งใกล้ตัว นำไปสู่	ไม่มี

		องค์ความรู้ที่ครูต้องการให้นักเรียนได้รับ	
2	แผนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของ ฮู ปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)	เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเห็นลักษณะจริงของวัตถุต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งที่อยู่ในธรรมชาติ มาให้นักเรียนเห็น จึงทำให้ง่ายต่อการจดจำ โดยนักเรียนสามารถรู้ว่า สีใดมาจากวัสดุธรรมชาติใดบ้างจากแผนฯ นี้	แก้ไขคำผิดในแผนการจัดการเรียนรู้ แก้ไขใบงานเรื่องสีของฮูปแต้ม มีสีไม่ครบถ้วน ทั้ง 6 สีตามเนื้อหาบทเรียน
3	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)	บอร์ดเกมนี้ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนองค์ความรู้เรื่อง สีของฮูปแต้ม ที่เรียนมาในคาบเรียน ทำให้สามารถจดจำเนื้อหาเรื่องสีของฮูปแต้มได้มากยิ่งขึ้นจากการเล่นเกม กลายเป็นองค์ความรู้ที่อยู่ติดตัวนักเรียนได้นาน และสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ ได้ โดยโครงสร้างของเกมนี้สามารถปรับใช้กับการเรียนการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันนี้ได้	-เพิ่มจำนวนการ์ด ส่วนผสมให้มากขึ้นในผู้เล่น 5 คน จำนวน 36 ใบ -เพิ่มคู่มือการเล่นเกม แจกนักเรียน -ปรับภาพประกอบ ของการ์ดให้เป็น ฮูปแต้มมากขึ้น โดย ปรับภาพประกอบพื้น หลังการ์ดใหม่ ปรับ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ให้ เป็นลายเส้นรูปแบบ เดียวกัน
4	แผนการจัดการเรียนรู้ องค์ประกอบของ ฮูปแต้ม (ฝักวาด ฮูปแต้ม)	จากการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม การชม คู่มือโฮมาแล้ว แผนการจัดการเรียนรู้นี้จะเปลี่ยนบรรยากาศชั้นเรียนให้เป็นชั้นเรียนแบบปฏิบัติการทางศิลปะ โดยทำให้นักเรียนได้ฝักวาดภาพตามแบบเอกลักษณ์ของฮูปแต้ม	หากเป็นไปได้ควรเพิ่ม ชั่วโมงเรียนเป็น 2 ชั่วโมง เพื่อให้เพียงพอ กับกิจกรรม

		ในแต่ละแบบ และผลพลอยได้ของ แผนงานนี้คือ นักเรียนมีโอกาสให้ดู ชม ภาพรูปแต้มเป็นจำนวนมาก ก่อน นำมาสังเคราะห์เป็นภาพวาดของ ตนเอง	
5	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆ รูปแต้ม (Guess the drawing)	เกมนี้มีความสนุกสนาน นักเรียนจึงชื่นชอบ ชอบเกมนี้ โดยเกมจะมีกลไกที่เข้าใจ ง่าย สามารถอธิบายแล้วนักเรียน เข้าใจวิธีการเล่นได้อย่างรวดเร็วและ ยังสามารถเล่นเกมได้อย่างไม่ติดขัด เกมนี้สามารถเล่นร่วมเป็นกลุ่มได้กลุ่ม ละ 8 คน และทุกกลุ่มสามารถเล่น พร้อมกันได้ทั้งห้อง ผ่านนาฬิกาจับ เวลาของครู และสามารถเฉลยเกมไป พร้อมๆกันได้อีกด้วย สร้างบรรยากาศ ของการร่วมกันดู แลกเปลี่ยน และยัง เกิดความสนุกสนาน เสียงหัวเราะของ นักเรียน เมื่อร่วมกันชมผลงานของ กลุ่มอื่น ๆ โดยเกมนี้ได้ทำให้นักเรียน ได้ฝึกคิด ก่อนจะวาดออกมาเพื่อ สื่อสาร โดยอาศัยองค์ความรู้ของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (รูปแต้ม) ที่เคยได้ เรียนมา โดยบอร์ดเกมนี้สามารถนำไป ประยุกต์สอนในเนื้อหาอื่นได้อย่าง กว้างขวาง	ไม่มี
6	แผนการจัดการเรียนรู้ คุณค่าของทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (รูปแต้ม)		ปรับเปลี่ยนใบงานให้ เป็นการตอบคำถาม ให้สอดคล้องกับแบบ

			สัมภาษณ์ผู้เรียนแบบ การสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยที่ ครูเข้าสัมภาษณ์ผู้เรียน ได้ในระหว่างทำใบงาน นี้ไปด้วยได้
7	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)	เป็นบอร์ดเกมที่มีกลไกที่ยากมากขึ้น ซึ่งข้อดีของบอร์ดเกมที่มีกลไกการเล่น ที่ยากขึ้นนั้นคือการทำให้นักเรียนได้ ฝึกการแก้ไขปัญหาที่สลับซับซ้อน เพื่อ นำไปสู่หนทางการชนะของตนเอง โดยเกมนี้ไม่เพียงแต่ส่งเสริมทักษะการ คิดแก้ปัญหาโดยธรรมชาติของบอร์ด เกม แต่ยังมีเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ ของการเรียนรู้ ตั้งแต่แผนที่ 1 จนถึง แผนที่นี้ รวมกลายเป็น บอร์ดเกมช่าง แต้ม โดยนักเรียนมีความท้าทายมาก ขึ้น สนุกสนานมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่า เป็นบอร์ดเกมที่ใช้สำหรับ ทบทวน สรุปองค์ความรู้ทั้งหมด ของ เรื่อง ทัศนศิลป์ท้องถิ่น(ชูปแต้ม)	ไม่มี
8	แผนการจัดการเรียนรู้ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ชูปแต้มบันดาลใจเรื่อง ชูปแต้ม ทัศนศิลป์ ท้องถิ่นบ้านฉิม	เป็นการที่ให้นักเรียนสร้างสรรค์งาน ศิลปะได้อย่างน่าสนใจ โดยเป็นการ ทำงานเดี่ยวที่เป็นงานกลุ่ม กล่าวคือ นักเรียนสร้างผลงานชิ้นของตนเอง อย่างเต็มความสามารถ และสามารถ ปะติดปะต่อเรื่องราวกับเพื่อนในกลุ่ม ได้ ร้อยเรียงเป็นเรื่องราวเดียวกันใน	ไม่มี

		แต่ละกลุ่ม โดยผลงานที่ได้ออกมา มีความงดงาม สัมกับวัยของนักเรียน และบ่งบอกถึงอิทธิพลของ ทัศนศิลป์ ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) ที่นักเรียนได้รับมา จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ	
--	--	---	--

การปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

นำผลสรุปจากตารางที่ 43 มาปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น รายละเอียดดังตารางที่ 44

ตารางที่ 44 การปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ชื่อแผนฯ/ชื่อบอร์ดเกม/เครื่องมือฯ	การปรับปรุงและพัฒนา
คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ	ไม่มี
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน	ไม่มี
แผนการจัดการเรียนรู้ องค์กรประกอบ ของ ฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)	-แก้ไขใบงานเรื่องสีของฮูปแต้ม มีสีไม่ครบถ้วนทั้ง 6 สีตาม เนื้อหาบทเรียน
บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของ ฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)	-เพิ่มจำนวนการ์ดส่วนผสมให้มากขึ้นในผู้เล่น 5 คน จำนวน 36 ใบ -เพิ่มคู่มือการเล่นเกมแจกนักเรียน -ปรับภาพประกอบของการ์ดให้เป็นฮูปแต้มมากขึ้น
แผนการจัดการเรียนรู้ องค์กรประกอบ ของ ฮูปแต้ม (ฝึกวาดฮูปแต้ม)	-เพิ่มจำนวนตัวอย่างภาพฮูปแต้ม
บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆ ทายๆฮูปแต้ม (Guess the	-เพิ่มชั่วโมงเรียนเป็น 2 ชั่วโมงได้ตามความต้องการของผู้สอน

drawing)	
แผนการจัดการเรียนรู้ คุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูปแต้ม)	-ปรับเปลี่ยนใบงานให้เป็นการตอบคำถาม
บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)	ไม่มี
แผนการจัดการเรียนรู้ สร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ ซูปแต้มบันดาลใจ เรื่อง ซูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้าน ฉันทัน	ไม่มี
แบบประเมินการเห็นคุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)	ไม่มี
แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการ สนทนากลุ่ม (Focus Group)	ไม่มี
แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)	ไม่มี

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม **เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์** 1.) เพื่อศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม 2.) เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม 3.) เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม 3.1.) เพื่อประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม 3.2.) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม และ 4.) เพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม **ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย** ได้แก่ 1) ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ห้อง 126 คน โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2566 และ 2) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ 2) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) 3) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนและครูที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Satisfaction Survey Form) **สถิติที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย การหาค่าเฉลี่ย การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย โดยแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 4 ผลการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

1.ผลจากการวิเคราะห์หลักสูตร

1.1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) มีจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรที่กำหนดไว้ หนึ่งในนั้นได้ระบุเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ดังนี้ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฯ ข้อที่ 5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยเป็นข้อกำหนดของหลักสูตรฯ อันนำไปสู่การเกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ กลายเป็นมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ตามลำดับ ผู้วิจัยเห็นว่าหลักการนี้สามารถนำมาเป็น

แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของครูศิลปะได้ โดยเกิดประโยชน์กับผู้เรียนในแง่ของจิตพิสัย คือการรู้สึก ตระหนัก และเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของตนเอง ตลอดจนเห็นคุณค่าของสิ่งรอบตัวอื่นๆ ด้วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ 2 มาตรฐานด้วยกัน คือ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และ มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและ สากล จะเห็นได้ว่าการระบุถึงภาระหน้าที่นักเรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม ตลอดจนเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ถึง ทัศนศิลป์ท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่การ เห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ซึ่งประกอบด้วย ตัวชี้วัด ศ 1.2 ป.6/1 และ ศ 1.2 ป.6/2 อย่างไรก็ตาม ก็มีการนำองค์ความรู้เดิมที่ได้เรียนรู้ตามตัวชี้วัดในการจัดการเรียนรู้ก่อนหน้านี้ มาประยุกต์ใช้ในชุด กิจกรรมนี้ด้วยเช่นกัน คือ ศ 1.2 ป.6/2 , ศ 1.1 ป.6/5 , ศ 1.1 ป.6/7

1.2 หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย

หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย พุทธศักราช 2562 (โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย, 2563) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มีแนวทางสำคัญที่โรงเรียนกำหนดไว้หลายข้อด้วยกัน โดยหลักสูตรของโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัยนั้น มีความยืดหยุ่น และเหมาะสมกับท้องถิ่นเป็นอย่างดี โดยมีหลายข้อที่ระบุไว้ เกี่ยวกับการเรียนการสอนที่สำคัญ คือ การให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ การจัดทำหลักสูตรที่เป็นไปตามมาตรฐาน การศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนด เหมาะสมกับสภาพชุมชนและท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน โดย สาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ ศักยภาพการคิดและการทำงาน ประกอบด้วย สุขศึกษา และพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาอังกฤษ โดยต้องเป็นหลักสูตรมีความ ยืดหยุ่น หลากหลายสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมี ความเหมาะสมกับตัวผู้เรียน

2. ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสำรวจความต้องการของนักเรียน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 126 คน ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสำรวจ

ความต้องการของนักเรียน พบว่า นักเรียน มีรูปแบบ/วิธีการเรียนที่ชอบมากที่สุดเป็นอันดับที่หนึ่งคือ การเรียนรู้โดยใช้เกม โดยมีนักเรียนเลือกวิธีการเรียนแบบเกม คิดเป็น 81.7 % และนักเรียนชอบวิธีการเรียนแบบทดลอง/ ได้เคลื่อนไหวร่างกาย (80.1%) การเรียนแบบทำงาน/กิจกรรมกลุ่ม (74.6%) เรียนผ่านสื่อวิดีโอ (68.2%)

ตอนที่ 2 ผลการสำรวจความต้องการของนักเรียน

ผลการสำรวจความต้องการของนักเรียนพบว่า นักเรียนชอบการเรียนผ่านการสาธิตและทำตาม (49.2%) นำเสนองานหน้าชั้นเรียน (32.5%) นั่งฟังบรรยายและจดบันทึก (30.1%) เรียนรู้เนื้อหาและสอบเก็บคะแนนท้ายคาบเรียน (20.6%) มีการบ้านทำต่อที่บ้าน (9.5%) และอื่น ๆ (7.14%) ตามลำดับความต้องการจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด สื่อการสอนที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือ เกม (77.7%) โดยมีความชอบใกล้เคียงกับการเรียนรู้ด้วยการค้นคว้าอินเทอร์เน็ต (76.1%) ลำดับต่อมา เป็นสื่อวิดีโอ (45.6%) สื่อใบงาน (50%) หนังสือเรียน (46.0%) สื่อการ์ตูน (35.1%) ใบความรู้ (41.2%) อื่นๆ (5.5%) และ เรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน (3.9%) ตามลำดับจากมากไปน้อย

ตอนที่ 3 วิธีการเรียนศิลปะ ที่ฉันชอบ/อยากเรียน

จากการทำแบบสอบถามของนักเรียนพบว่า มีนักเรียนนำเสนอการเรียนวิชาศิลปะมาหลายรูปแบบ อาทิเช่น การเรียนสีน้ำ สีเทียน สีชอล์ก การเรียนแบบการสร้างงานศิลปะจากอารมณ์ความรู้สึก การได้อยู่กับธรรมชาติ การทำงานในบรรยากาศที่เป็นกันเอง การนำวิธีการอื่น ๆ มาร่วมด้วย เช่น การฟังดนตรี การเล่นเกม รวมไปถึงการอยากเรียนไปด้วยเล่นเกมไปด้วย การชอบเล่นเกมของนักเรียน และอยากเล่นเกมต่างๆ ในคาบเรียน

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) ผ่านการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียน เห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จะประกอบด้วย 3 ส่วนประกอบ ได้แก่

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) คำชี้แจงของชุดกิจกรรมฯ 3) จุดมุ่งหมายของชุดกิจกรรมฯ 4) แนวคิดของชุดกิจกรรมฯ 5) บอร์ดเกมการศึกษาของชุดกิจกรรมฯ 6) เวลาที่ใช้ของชุดกิจกรรมฯ 7) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม 8)ภาคผนวก 9) การประเมินผลของชุดกิจกรรมฯ ตลอดจนภาพประกอบ ประวัติผู้วิจัย และรายนามที่ปรึกษาวิจัยและผู้เชี่ยวชาญ

2. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 9 ชั่วโมง ได้แก่ 1) ฮูปแต้มทัศนศิลป์บ้านฉัน 2) องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม) 3)องค์ประกอบของฮูปแต้ม (ผิวกวาดฮูปแต้ม) 4) คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) 5) สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ฮูปแต้มบันดาลใจ โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ประกอบดังนี้ 1) ส่วนหัวแผนการจัดการเรียนรู้ 2) มาตรฐานการเรียนรู้/รหัสตัวชี้วัด 3) สาระสำคัญของกิจกรรม 4) จุดประสงค์ของการเรียนรู้ 5) สาระการเรียนรู้ 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ 8) ใบงาน สื่อการสอน ใบความรู้ (ถ้ามี) 9) แบบประเมินผล 10) คู่มือการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา (ถ้ามี)

3. บอร์ดเกมการศึกษา ประกอบด้วย 3 เกม คือ 1) บอร์ดเกมสีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam) 2) บอร์ดเกมวาดๆทายๆฮูปแต้ม (Guess the drawing) 3) บอร์ดเกมช่างแต้ม (Painter) โดยแต่ละเกมประกอบด้วย 1) คู่มือการเล่นเกม 2) ตัวบอร์ดเกม

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

1. การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

จากการประเมินการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) พบว่า นักเรียนมีระดับการเห็นคุณค่าในระดับดีมาก หลังจากเรียนผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1.1. ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)

จากการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จำนวน 40 คน พบว่า นักเรียนมีการเห็นคุณค่าในทัศนศิลป์ท้องถิ่นอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 3.3$) หลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เมื่อจำแนกพิจารณาคุณค่าที่วัดในแต่ละข้อ พบว่า นักเรียนเข้าใจ ($\bar{x} = 3.4$), ชื่นชม ($\bar{x} = 3.4$), ห่วงแทน ($\bar{x} = 3.3$) และต่อยอด ($\bar{x} = 3.3$) ในทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยทั้ง 4 ประเด็นอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 3.3$)

1.2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

จากการประเมินการเห็นคุณค่าจากแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จำนวน 40 คน โดยแยกตามประเด็นการสนทนา พบว่า

1.2.1 ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องฮูปแต้ม

พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มมีความรู้สึกหลังจากที่ได้เรียนรู้เรื่อง ฮูปแต้ม คือ รู้สึกดีใจและภาคภูมิใจและจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าประเทศไทยเรามีวัฒนธรรมที่หลากหลาย ได้รับความรู้เรื่องฮูปแต้ม ได้รู้จักศิลปกรรมไทยในอดีต ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสีและลายเส้น รู้สึกชื่นชอบและได้รับความรู้

1.2.2 รู้สึกชอบฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม

พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มมีความรู้สึกชอบฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม คือ มีความรู้สึกชื่นชอบวิธีการวาดเส้น และสี ของฮูปแต้ม ชื่นชอบภาพวาดลายไทย

1.2.3 รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาฮูปแต้มอย่างไร

พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มรู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาฮูปแต้มอย่างไร คือ การไม่ขีดเขียนทำลายภาพวาดฮูปแต้มหรือศิลปวัฒนธรรมอื่นๆ อยากให้ฮูปแต้มถูกใช้เขียนต่อในวัดอื่นๆเพิ่มขึ้น

1.2.4 รู้สึกอยากจะบอกต่อ (เผยแพร่) ฐูปแต้มอย่างไร

พบว่า นักเรียนในแต่ละกลุ่มรู้สึกอยากจะบอกต่อ (เผยแพร่) ฐูปแต้มอย่างไร ซึ่งก็คือ นักเรียนอยากที่จะนำเรื่องราว และภาพของฐูปแต้ม มาลงบนสื่อสาธารณะของตนเอง เพื่อให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น อยากที่จะประชาสัมพันธ์ให้ผู้อื่นมารู้จักฐูปแต้ม อยากที่จะนำเสนอ และลายเส้นของฐูปแต้มมาต่อยอดเป็นรูปวาดของตนเอง

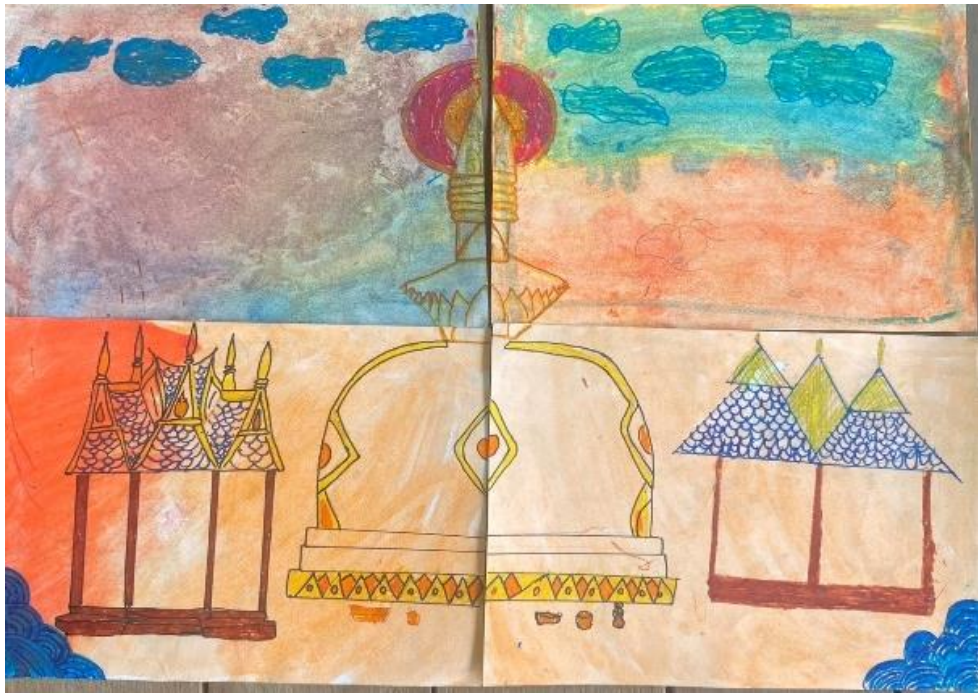
1.3. ผลการวิเคราะห์ผลการประเมินผลงานศิลปะ

การประเมินผลงานศิลปะของนักเรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฐูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จำนวน 40 คน โดยแบ่งการทำงานออกเป็น 9 กลุ่ม พบว่านักเรียนมีผลการประเมินการสร้างสรรค์งานศิลปะ อยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 3.4$) และเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์การประเมิน พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการทำงานศิลปะให้มีความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และสามารถทำงานแล้วสื่อความหมาย อยู่ในระดับ ดีมาก และสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสร้างสรรค์ มีการใช้ความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี และผลงานมีความสวยงาม ประณีต สมบูรณ์ นักเรียนมีความรับผิดชอบ อยู่ในระดับ ดี ตามลำดับ

ภาพที่ 5 ผลงานของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group)







2. ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จำนวน 40 คน ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาแยกตามเกณฑ์การประเมินแล้ว พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้านผู้เรียน คือ บอร์ดเกมน่าสนใจ นักเรียนมีส่วนร่วมร่วมกันทั้งหมดบอร์ดเกมทำให้คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เพื่อเล่นเกมให้ได้ บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น และเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมแล้วเกิดความสนุกสนานสูงสุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด มีความพึงพอใจในด้านคุณภาพของบอร์ดเกม คือ ภาพ สี ตัวอักษรน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน และสามารถอธิบายเล่าเรื่องเกี่ยวกับ ฮูปแต้มได้ในระดับมากที่สุด และมีความพึงพอใจในด้านเนื้อหา คือ เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย และเวลาเรียนเหมาะสมไม่มากหรือน้อยเกินไป ในระดับมาก ตามลำดับ

ตอนที่ 4 การปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

หลังจากได้ทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย ซึ่งได้ผลการวิจัยตามการ รายงานผลในตอนที่ 2 และตอนที่ 3 นั้น ทางผู้วิจัยได้นำผลดังกล่าวมาสรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อ ปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น คือ ปรับแก้ไขใบงานในบางแผ่นฯ ปรับชั่วโมงเรียน ในบางแผ่นฯ และเพิ่มสื่อภาพฮูปแต้มในบางแผ่นฯ นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกม คือ การเพิ่มจำนวนการ์ด การปรับเปลี่ยนภาพในการ์ดให้สอดคล้องมากขึ้น เพิ่มคู่มือการเล่นสำหรับแจก ให้นักเรียน ให้มีความสมบูรณ์ เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และบริบทของ สังคมมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาใน พื้นที่จังหวัดมหาสารคามสามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ให้นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชนท้องถิ่น

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีการอภิปราย 4 ประเด็น ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
2. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริม การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
3. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
4. ผลการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อ ส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ชูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ชูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีความสอดคล้องอย่างยิ่งกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่มีจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรในข้อที่ 5 ที่ ระบุไว้ว่า ข้อที่ 5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยผู้วิจัยได้นำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในตัวชี้วัด ศ 1.2 ป.6/1 และ ศ 1.2 ป.6/2 และนำองค์ความรู้พื้นฐานจากตัวชี้วัดที่ ศ 1.2 ป.6/2 ,ศ 1.1 ป.6/5 ,ศ 1.1 ป.6/7 มาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาชุดกิจกรรมนี้ด้วย

ผู้วิจัยได้นำแนวทางสำคัญที่โรงเรียนกำหนดไว้มาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน โดยหลักสูตรของโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัยนั้น มีความยืดหยุ่น และเหมาะสมกับท้องถิ่นเป็นอย่างดี โดยมีหลายข้อที่ระบุไว้ เกี่ยวกับการเรียนการสอนที่สำคัญ คือ การให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ การจัดทำหลักสูตรที่เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนด เหมาะสมกับสภาพชุมชนและท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน ต้องเป็นหลักสูตรมีความยืดหยุ่น หลากหลายสอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับตัวผู้เรียน

จากการนำแบบสำรวจความต้องการของนักเรียน เก็บข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวนทั้งหมด 126 คน ผู้วิจัยจึงได้ข้อเท็จจริงว่า นักเรียนมีความชอบที่จะมีการเรียนรู้ผ่านการเล่น คือการใช้เกมมาเป็นอันดับหนึ่ง นอกจากนี้ยังได้ข้อเท็จจริงเพิ่มว่านักเรียนยังชอบ วิธีการเรียนแบบทดลอง และได้เคลื่อนไหวร่างกาย ได้ฝึกทำงานร่วมกับเป็นกลุ่มอีกด้วย ทำให้ผู้วิจัยในข้อเท็จจริงนี้มาสู่การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้น

จากการทำแบบสอบถามของนักเรียนยังพบว่า มีนักเรียนนำเสนอการวิธีการเรียนวิชาศิลปะที่ตนเองต้องการมาหลายรูปแบบ อาทิเช่น การเรียนสีน้ำ สีเทียน สีชอล์ก การเรียนแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะจากอารมณ์ความรู้สึก การได้อยู่กับธรรมชาติ การทำงานในบรรยากาศที่เป็นกันเอง การนำวิธีการอื่น ๆ มาร่วมด้วย เช่น การฟังดนตรี การเล่นฟุตบอล รวมไปถึงการอยากเรียนไปด้วย เล่นเกมไปด้วย การชอบเล่นเกมของนักเรียน และอยากเล่นเกมต่างๆ ในคาบเรียน

2. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีจุดเด่น ปัจจัย

จุดเด่นของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ดังนี้

1) ความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นแกนแนวทางในการจัดการศึกษาของครู และผู้จัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาไทยซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยได้ระบุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ไว้เป็นข้อ ๆ โดยหนึ่งในนั้นได้ระบุถึงมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขไว้อีกด้วย

เมื่อลงรายละเอียดมาที่กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางฯ ได้กล่าวถึงองค์ความรู้ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยหมายรวมถึง 3 สาระด้วยกันคือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ไว้ว่า ความรู้ ทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สนุกทริยภาพ และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในสาระที่ 1 ทัศนศิลป์ ประกอบด้วย 2 มาตรฐานการเรียนรู้ ได้แก่ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจาร์ณคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

จะเห็นได้ว่า ในแกนหลักของสาระที่ 1 ทัศนศิลป์ มีความต้องการให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งาน ทัศนศิลป์ มีความคิดสร้างสรรค์สามารถ วิเคราะห์ วิวิจารณ์คุณค่าของงานทัศนศิลป์ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และ เรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและ สากล ซึ่งชุดกิจกรรม การเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีความ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทั้งในด้านการให้นักเรียนได้ สร้างสรรค์งานศิลปะ และเรียนรู้ศิลปะ วัฒนธรรม จนนำไปสู่ความรู้สึกรักเห็นคุณค่า ไปพร้อมๆ กัน

2) ความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่น เป็นส่วนหนึ่งที่ระบุไว้ เป็น จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฯ ซึ่งในการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่นเป็นสิ่งสำคัญและขาดไม่ได้ในการ จัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยมีระบุไว้ในจุดมุ่งหมายของหลักสูตร มาตรฐาน การเรียนรู้ ดังที่กล่าวมาแล้วในด้านความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีการระบุให้มีการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปกรรมท้องถิ่น วัฒนธรรม โดยระบุในตัวชี้วัด ในทุกระดับชั้น โดยการวิจัยครั้งนี้ ได้ดำเนินการวิจัยกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมี การอ้างอิงตามตัวชี้วัดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่น คือ ตัวชี้วัดที่ ศ 1.2 ป.6/1 บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ ที่สะท้อนชีวิตและสังคม และตัวชี้วัดที่ ศ 1.2 ป.6/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น นอกเหนือจากนี้ในงานวิจัยครั้งนี้ยังมีการใช้ตัวชี้วัดอื่นๆ ที่สอดคล้องกับงานวิจัย คือ ตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/2 อธิบายหลักการจัดขนาดสัดส่วน ความสมดุลในการสร้างงานทัศนศิลป์ ตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/5 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการ ของรูปและพื้นที่ว่าง และตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/7 สร้างงาน ทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือเรื่องราวเกี่ยวกับ เหตุการณ์ต่างๆ

3) ความสอดคล้องกับความต้องการผู้เรียน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด

มหาสารคาม ได้มีการทำการสำรวจความต้องการของผู้เรียนก่อนที่จะมีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้น โดยผลการสำรวจจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2566 จำนวน 126 คน โดยได้ผลสำรวจมาว่า นักเรียนมีรูปแบบ/วิธีการเรียนที่ชอบมากที่สุดเป็นอันดับที่หนึ่งคือ การเรียนรู้โดยใช้เกม โดยมีนักเรียนเลือกวิธีการเรียนแบบเกม และนักเรียนชอบวิธีการเรียนแบบทดลอง/ ได้เคลื่อนไหวร่างกาย การเรียนแบบทำงาน/กิจกรรมกลุ่ม เรียนผ่านสื่อวิดีโอ เรียนผ่านการสาธิตและทำตาม นำเสนองานหน้าชั้นเรียน นั่งฟังบรรยายและจดบันทึก เรียนรู้เนื้อหาและสอบเก็บคะแนนท้ายคาบเรียน มีการบ้านทำต่อที่บ้านและอื่น ๆ ตามลำดับความต้องการจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด และมีผลการสำรวจว่า สื่อการสอนที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือ เกม โดยมีความชอบใกล้เคียงกับการเรียนรู้ด้วยการค้นคว้าอินเทอร์เน็ต ลำดับต่อมาเป็นสื่อวิดีโอ สื่อใบงาน หนังสือเรียน สื่อการ์ดคำ ใบความรู้ อื่นๆ และ เรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน ตามลำดับจากมากไปน้อย โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย มีความสนใจต่อการเล่นเกมเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็น เกมบนมือถือที่เป็นที่นิยมและเข้าถึงได้อย่างง่ายดายสำหรับเด็กวัยนี้ เกมกระดานที่สามารถหาซื้อมาเล่นได้ง่ายและราคาถูกเหมาะสมสำหรับเด็ก โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย มีประสบการณ์การได้เล่นเกมกระดานหรือบอร์ดเกมอยู่บ้าง จึงง่ายต่อการเชื่อมโยงด้วยการนำบอร์ดเกม มาทำเป็นบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อกระตุ้นความสนใจและเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆกันของนักเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการแสดงออกทางศิลปะของช่วงวัยของกลุ่มตัวอย่าง (Simple group) คือ ระยะเวลาเข้าโรงเรียน (7-12ปี) (ซูวิเชียร, 2549) เด็ก ๆ จะเริ่มมีความเอาใจใส่งานมากขึ้น เรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ พยายามทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง เริ่มวาดภาพได้ คล้ายของจริง หรือวาดลอกเลียนแบบสิ่งที่เห็นได้ การฝึกฝนและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การชื่นชมและให้กำลังใจของพ่อแม่เป็นรากฐานความมั่นใจให้กับเด็กๆ ได้ การที่เด็กๆได้รับรู้ว่าเขาทำออกมาได้ดี และถูกต้องจะเกิดเป็นแรงส่งเสริมให้เด็กๆ กล้าที่จะลงมือทำและคิดสร้างสรรค์ เกิดเป็นลักษณะนิสัยที่จะติดตัวไปในอนาคต วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1947) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้างานทางด้านศิลปะของเด็ก และการคิดสร้างสรรค์จากงานทางศิลปะ ให้กำหนดขั้นของพัฒนาการทางศิลปะของเด็กไว้ว่า เด็กในช่วงวัย 11-12 ปี จะเป็นเด็กที่อยู่ในขั้น การใช้เหตุผล (The stage of Reasoning) เด็กวัยนี้จะเป็นวัยที่กำลังเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น เป็นระยะที่เด็กแสดงออกอย่างไม่รู้สึกตัว เป็นอิสระ และสนุกสนาน มักสร้างสรรค์งานศิลปะจากความรู้สึกและอารมณ์ของตนเองที่มีต่อสิ่งแวดล้อมภายนอก มีเหตุผล สามารถวิเคราะห์ได้ดี เด็กวัยนี้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้เรื่องต่างๆ และมีความพร้อมที่จะวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนนำไปสู่การตระหนัก และเห็นคุณค่าของสิ่งรอบๆ ตัวได้ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียนที่ต้องการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้สึกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น และพัฒนาทักษะทางศิลปะตามช่วงวัยของนักเรียนไปพร้อมๆกัน

4) ความสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนในจังหวัดมหาสารคาม

ในจังหวัดมหาสารคามนี้ ก็มีศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ที่เป็นของท้องถิ่นอยู่มากมาย โดยในแง่มุมมองของศิลปะ (Visual art) ที่เป็นประเภทของทัศนศิลป์ท้องถิ่น หนึ่งในนั้นก็คือ ฐูปแต้ม โดย ฐูปแต้ม (สินปรุ, 2556) เป็นคำที่มาจากภาษาถิ่นอีสานที่ใช้เรียกจิตรกรรมทั่วไป รวมทั้งจิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์วิหาร จิตรกรรมฝาผนังอีสานจำนวนมากเป็นฝีมือช่างเขียนภาพท้องถิ่น การใช้สี การจัดภาพ รวมถึงลีลาของลายเส้นไม่ได้รับอิทธิพลจากช่างภาคกลาง แต่ก็มีภาพจิตรกรรมบางวัดโดยเฉพาะวัดสำคัญของเมืองใหญ่ ๆ พบว่าภาพจิตรกรรมได้รับอิทธิพลของสกุลช่างภาคกลางอยู่ด้วย (สินปรุ, 2556) ฐูปแต้มเป็นลักษณะสองมิติ แบบเรียบ การแสดงระยะใกล้ไกลของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมักจะแสดงด้วยการวางรูปให้คาบเกี่ยวกัน บังกัน ซ้อนกัน มีการสร้างบรรยากาศด้วยสีสันทน้อยมาก เพราะขาดแคลนสีช่างแต้มอาศัยเส้นหนา เส้นบาง เน้นระยะ เน้นเรื่องราว และเน้นบรรยากาศ ในการแสดงจุดเด่นหรือส่วนสำคัญของเรื่องราวหรือรูป ช่างแต้มมักจะใช้สัดส่วนรูปเน้นให้เกิดความสนใจมากกว่าการใช้สีเน้น จากที่กล่าวมาทั้งหมดแสดงให้เห็นถึงฐูปแต้มในแง่ของศิลปกรรม (Visual art) โดยแท้ โดยสารานุกรมวัฒนธรรมไทยอีสานและ สุนาณี เอกชนนิยม (เอกชนนิยม, 2548) ได้กล่าวถึงลักษณะ ทางศิลปะโดยละเอียดของฐูปแต้ม ซึ่งสอดคล้องและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ เพราะนอกจากนักเรียนจะได้เรียนศิลปกรรม วัฒนธรรมของท้องถิ่นของจังหวัดมหาสารคามแล้ว ยังได้เรียนรู้ในแง่ของบทวิจารณ์ความงามทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ และหลักการทางศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความงาม ในแบบฉบับที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของท้องถิ่น โดยในจังหวัดมหาสารคาม มีฐูปแต้มที่ยังคงหลงเหลืออยู่จำนวน 3 วัดด้วยกัน คือ วัดบ้านยาง วัดป่าไร่ และวัดโพธาราม

5) ด้านรูปแบบและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฐูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสนใจ คือ บอร์ดเกมการศึกษา จุดเด่นของชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ คือ เป็นชุดกิจกรรมที่รวบรวมใส่กล่องเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 2 องค์ประกอบด้วยกัน คือ เล่มคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ และบอร์ดเกมการศึกษา

5.1) เล่มคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ๆ คือเกี่ยวกับรายละเอียด วิธีการใช้งานของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ และแนบท้ายด้วยแบบประเมิน

5.1.1) เกี่ยวกับรายละเอียด วิธีการใช้งานของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1) ชื่อกิจกรรม 2) คำชี้แจง 3) จุดมุ่งหมายของชุดกิจกรรมฯ 4) แนวคิดของชุดกิจกรรมฯ 5) บอร์ดเกมการศึกษาของชุดกิจกรรมฯ 6) เวลาที่ใช้ของชุดกิจกรรมฯ 7) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม 8)ภาคผนวก 9) การประเมินผล

5.1.2) เกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สุปแต่้ม ทักษะศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของสุปแต่้ม (สีของสุปแต่้ม) คู่มือของบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของสุปแต่้ม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของ สุปแต่้ม (ผืนวาดสุปแต่้ม) คู่มือของบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆ ทายๆสุปแต่้ม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทักษะศิลป์ท้องถิ่น (สุปแต่้ม) คู่มือของบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต่้ม และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งาน ทักษะศิลป์ สุปแต่้มบันดาลใจ

5.2) บอร์ดเกมการศึกษา ประกอบด้วย บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของสุปแต่้ม บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆสุปแต่้ม และบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต่้ม

รูปแบบและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สุปแต่้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทักษะศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม คือมีเนื้อหาที่รวบรวมอย่างสมบูรณ์ ชัดเจน ง่ายต่อการทำความเข้าใจต่อผู้ที่ให้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ไปใช้ โดยสอดคล้องกับ พนารัตน์ ศรีปัญญากร (ศรีปัญญากร, 2564) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนสำเร็จรูปที่รวบรวมอย่างสมบูรณ์ตามแบบแผนที่วางไว้ที่ผู้เรียน สามารถเรียนเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อยตามความสามารถ ความสนใจ (แชมมณี, 2547) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 1.) ชื่อกิจกรรม ประกอบด้วยหมายเลขกิจกรรม ชื่อของกิจกรรม และเนื้อหาของกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น 2.) คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรม และ ลักษณะของกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น 3.) จุดมุ่งหมาย เป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น 4.) แนวคิด เป็นส่วนที่ระบุเนื้อหา หรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้น ส่วนนี้ ควรจะได้รับการย้ำและเน้นเป็นพิเศษ 5.) สื่อ เป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้ครูทราบว่าจะต้องเตรียมอะไรบ้าง 6.) เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุจำนวนเวลาโดยประมาณว่ากิจกรรมควร ใช้เวลา

เพียงใด 7.) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุการจัดกิจกรรมเพื่อ บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 8.) ภาคผนวก ในส่วนนี้จะให้ตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัด กิจกรรมและข้อมูลอื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับครู รวมทั้งเฉลยแบบทดสอบ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้โดยที่ผู้เรียนเป็นคนลงมือปฏิบัติเองโดยมีครูเป็นผู้นำ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอนต่อผู้เรียน โดยหากจะกล่าวถึงเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษาของประเทศนั้น ครูในฐานะผู้สอนจำเป็นที่จะต้องมีความสามารถในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด โดยครูจะต้องมีความรอบรู้มีความเป็นมืออาชีพ และเป็นผู้ที่พัฒนาตนเอง และสรรหาวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนอยู่เสมอเพื่อสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ การเรียนรู้ควรจะเป็นการร่วมมือระหว่างผู้เรียนและผู้สอนไปพร้อม ๆ กัน โดยการลดบทบาทผู้สอนและเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น พร้อมทั้งจะเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา ยังเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียนในช่วงวัยที่กำลังสนุกสนานกับการเล่นเกม ชอบการได้ปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิดแก้ไขปัญหาได้เคลื่อนไหวร่างกาย และยังได้ผลพลอยได้คือ ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม คือกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ เห็นภาพชัด เป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน (กรมวิชาการ, 2542)

ปัจจัยและเงื่อนไขของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

1) ความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ประสบการณ์เกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษาเป็นอีกหนึ่งประสบการณ์ที่สำคัญที่จะต้องมีการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ประจำปีการศึกษา 2566 แต่ละคน มีองค์ความรู้ ประสบการณ์เดิม ที่ไม่เท่ากัน โดยในแง่ของประสบการณ์เกี่ยวกับบอร์ดเกมการศึกษา นักเรียนส่วนใหญ่ เคยมีประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมจริง แต่ก็ยังเป็นบอร์ดเกมที่มีกลไกไม่ยากมาก เข้าใจง่าย และเป็นกลไกที่นักเรียนคุ้นชินเป็นอย่างดี เช่น บอร์ดเกมบันไดงู บอร์ดเกมสปีดอิต การ์ดเกมอุโน่ รวมไปถึง

การ์ดเกมอื่น ๆ และเมื่อได้มาเข้าร่วมใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นักเรียนได้ทดลอง ฝึกเล่น บอร์ดเกม ที่มีกลไกที่ยากขึ้น จนในบางเกมอาจจะต้องใช้เวลาพอสมควรในการทดลองเล่น และทำความเข้าใจ เกม แต่ท้ายที่สุดแล้วก็ไม่เกินความสามารถของนักเรียนวัยนี้ เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจกลไกของบอร์ด เกมแล้ว ก็สามารถเล่นเกมได้ เกิดบรรยากาศห้องเรียนที่สนุกสนาน แปลกใหม่ เพียงแต่ต้องใช้เวลาใน การเรียนรู้

2) ความรู้และประสบการณ์เดิมของครูผู้สอน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด มหาสารคาม มีความจำเป็นที่ผู้จัดการเรียนรู้จะต้องสามารถฝึกทดลองเล่นบอร์ดเกมจนสามารถเข้าใจ ในกลไกของบอร์ดเกมได้ เพื่อที่จะสามารถนำไปจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนต่อไป โดยจะมีคู่มือการเล่นเกม อยู่ภายในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และคู่มือที่บรรจุอยู่ในกล่องบอร์ดเกม นอกจากนี้ ผู้จัดการเรียนรู้จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจ หรือสามารถศึกษา ในองค์ความรู้เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเห็นมโนภาพของฮูปแต้ม ได้รับอิทธิพลของฮูปแต้ม จาก ความคิด ความรู้สึกของผู้จัดการเรียนรู้ต่อฮูปแต้ม ตลอดจนการสอนวิธีการเล่นบอร์ดเกมภายในชุด กิจกรรมการเรียนรู้ฯ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฮูปแต้มด้วย

3) สื่อการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด มหาสารคาม ประกอบด้วยสื่อการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญที่เป็นแกนหลักสำหรับการจัดการเรียนรู้ คือ บอร์ดเกมการศึกษา โดยผู้วิจัยได้จัดทำบอร์ดเกมการศึกษาให้เป็นรูปแบบไฟล์ที่ผู้จัดการเรียนรู้ สามารถปริ้นออกมาจัดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง นับว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่สามารถใช้ งบประมาณในจำนวนที่ไม่มากนัก และหากผู้จัดการเรียนรู้ต้องการที่จะปริ้นออกมาเป็นบอร์ดเกมที่ใช้ วัสดุที่สมจริงมากขึ้น ก็สามารถที่จะสั่งปริ้นจากโรงพิมพ์ได้เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามชุดกิจกรรมการ เรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และ การสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม นี้เป็นลิขสิทธิ์ ทางปัญญาของผู้วิจัยและมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยผู้จัดการเรียนรู้สามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ แต่ห้ามใช้สำหรับการจำหน่ายและ ใช้ในเชิงพาณิชย์ใดๆทั้งสิ้น

3. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)

การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการศึกษาความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) พบว่า ระดับคุณภาพการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน มีระดับคุณภาพทั้งหมดอยู่ในระดับ ดี นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เรื่อง ฮูปแต้ม ได้อย่างหลากหลาย และ นักเรียนมีผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจาก ฮูปแต้ม อยู่ในระดับ ดีมาก โดยมี รายละเอียดดังนี้

จากผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นทั้ง 4 ด้าน เมื่อนำมาวิเคราะห์เป็นภาพรวมแล้วพบว่า ระดับคุณภาพการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน (Sample group) มีระดับคุณภาพทั้งหมดเท่ากับ ดีมาก เมื่อจำแนกพิจารณาคุณค่าที่วัดในแต่ละข้อ พบว่า นักเรียนเข้าใจ ชื่นชม ห่วงแทน และต่อยอดในทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยทั้ง 4 ประเด็นอยู่ในระดับ ดีมาก

จากการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมและพัฒนาเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจาก

1) ข้อคำถามในแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) นั้น ถูกแบ่งเป็นด้าน ทั้ง 4 ด้าน แต่ละด้าน และแต่ละข้อคำถามนั้น ผู้วิจัยเน้นการประเมินพฤติกรรม ที่แสดงออกมา เช่น การพูด การเขียน

การตอบคำถาม ที่เป็นข้อบ่งชี้ถึงการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น และเป็นข้อคำถามที่ผู้วิจัยเห็นว่าสอดคล้องกับช่วงวัยของนักเรียนตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Theory of Cognitive Development) ของ Jean Piaget (Piaget, 1980) ที่กล่าวถึง ระยะเวลาที่คิดอย่างเป็นรูปธรรม (concrete-operational stage) เป็นพัฒนาการในช่วงอายุ 7-11 ปี (กลุ่มตัวอย่าง) เด็กในวัยนี้จะสามารถใช้เหตุผลในการตัดสินใจปัญหาต่างๆ ได้ดีขึ้น มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาหลายด้าน คือ สามารถสร้างจินตนาการในความคิดของตนเองขึ้นมาได้ สามารถคิดเปรียบเทียบได้ เรียงลำดับสิ่งต่างๆ ได้ นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการคิดย้อนกลับ สามารถจัดกลุ่มหรือจัดการได้อย่างสมบูรณ์ เช่น การแบ่งแยกประเภทของสิ่งของ สามารถสนทนากับบุคคลอื่นและเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้ดี ใช้เหตุผลได้ดี แบ่งแยกสิ่งต่างๆ ได้ ที่สำคัญคือความสามารถในการจำของเด็กในช่วงนี้มีประสิทธิภาพขึ้น ผู้วิจัยได้อ้างอิงแบบฟอร์มของแบบประเมินจาก แบบการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนของโรงเรียนที่ปราชญ์พิทยา โดยแต่ละข้อคำถามการประเมินเน้นการแสดงออกอย่างเป็นรูปธรรม เช่น บอก ระบุ แยกแยะ นำเสนอ บันทึก สื่อความหมาย การวิจารณ์ ตลอดจนการสร้างงานศิลปะ ซึ่งที่กล่าวมาเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ Benjamin Bloom (Bloom, 2001) ทั้งในด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า) และด้านจิตพิสัย (การรับรู้ การตอบสนอง เห็นคุณค่า การจัดระบบ และสร้างนิสัย ผู้วิจัยได้นำแนวทางของการสร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) จากแบบสอบถามความคิดเห็นด้านการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาของผู้ร่วมกิจกรรม ภายหลังจากทำกิจกรรมของ อนุรักษ์กาญจน์ จันทน์เนื้อไม้ (จันทน์เนื้อไม้, 2561) ที่มีประเด็นการประเมินการเห็นคุณค่าทั้งหมด 5 ด้าน คือ ด้านความรู้สึก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านการสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา และด้านรูปทรง โดยคุณค่าของศิลปะทั้ง 5 ด้าน แบ่งตามวิทย์ พิณคันเงิน (พิณคันเงิน, 2546) โดยหลังจากใช้แบบประเมินนี้ พบว่า ผลของแบบสอบถาม โดยภาพรวมผู้เรียนเกิดการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนาในระดับมาก นอกจากนี้ยังนำแนวทางการจัดทำแบบประเมินการเห็นคุณค่าจาก มัดหมี่ ศรีธรรมมา (ศรีธรรมมา, 2563) ที่ได้ทำการศึกษาการเห็นคุณค่าในทัศนศิลป์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนชนบทอีสานตอนกลาง: กรณีศึกษาจังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า จากการประเมินการเห็นคุณค่าในทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) จำนวน 20 คน พบว่า นักเรียนมีการเห็นคุณค่าในทัศนศิลป์ท้องถิ่นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=2.98$) หลังทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการศึกษาอิงสถานที่ : ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนเป็นฐานฯ โดยแบบประเมินการเห็นคุณค่าในทัศนศิลป์ท้องถิ่นประกอบไปด้วย 7 ข้อคำถาม ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่าในทัศนศิลป์ท้องถิ่น 2) ผลการประเมินด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นโดยได้ทำการประเมินหลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นั้น มีผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี อันเป็นผลการ

ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล โดยกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ได้แสดงพฤติกรรมการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น คือ 1.) มีความเข้าใจในทัศนศิลป์ท้องถิ่น คือสามารถถ่ายทอดความหมาย ที่มา และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องสามารถอธิบาย ขยายความ ยกตัวอย่างได้ สามารถสรุปความได้ สามารถตอบคำถามตามประเด็นในชั้นเรียนได้สามารถแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเพื่อนได้ สอดคล้องกับ ความหมายของคำว่า เข้าใจ ของราชบัณฑิตยสถาน ไว้ว่าการเข้าใจ หมายถึง รู้เรื่อง, รู้ความหมาย และยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ ของ Benjamin Bloom (bloom, 2001) ที่กล่าวถึงตัวอย่างของพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเข้าใจ คือ การอธิบาย การขยายความ การยกตัวอย่าง และสรุปความ 2.) มีความรู้สึกชื่นชมในทัศนศิลป์ท้องถิ่น คือ บอกเหตุผล อธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาได้ บอกข้อดีได้ บอกข้อเสีย ข้อปรับปรุงได้ บอกเหตุผลของการมี การเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ ได้ แยกแยะ เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ขององค์ความรู้กับสิ่งอื่น ๆ ได้ สอดคล้องกับ รศ.บุญยัง หมั่นดี (หมั่นดี, 2531) กล่าวว่า มนุษย์รับรู้งานศิลปะด้าน ทัศนศิลป์ได้ก็ด้วยการมองเห็น การชมอย่างลึกซึ้ง (ชื่นชม) คือ ตั้งใจที่จะมองเห็นงานศิลปะนั้น ๆ จึงทำให้มนุษย์มีความรู้ความเข้าใจ เกิดทัศนคติและความรู้สึกต่องานศิลปะ ซึ่งส่งผลไปสู่อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ เกิดความรู้สึกความเข้าใจ พอใจเห็นคุณค่า เกิดความซาบซึ้งสุนทรียศิลป์ได้ในอันดับต่อไป 3.) มีความรู้สึกหวงแหน คือ สามารถเสนอวิธีปกป้อง อนุรักษ์ ช่วยเหลือ แสดงความรู้สึกไม่ ยอยากให้สูญหายไป แสดงความรู้สึกอยากเผยแพร่ นำเสนอ สามารถบันทึก เก็บไว้ในรูปแบบของ ตนเอง บอกแนวทางการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ ความหมายตามที่ พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของคำว่า หวง ไว้ว่า การไม่ยอมให้, สงวนไว้, กันไว้ และคำว่าหวงแหนไว้ว่า หวงมาก เช่น หนังสือเล่มนี้หายาก เจ้าของหวงแหนเหลือเกิน และ สอดคล้องกับ มัดหมี่ ศรีธรรมมา (ศรีธรรมมา, 2563) ได้กล่าวถึงการเห็นคุณค่าไว้ว่า การเห็นคุณค่าเป็น การเห็นความสำคัญและประโยชน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งการเห็นคุณค่านั้นเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่แสดง ออกมานำไปสู่ความรู้สึกอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องตามมา เช่น การยอมรับ ความผูกพัน การยกย่อง การหวง แหน ความภูมิใจ เป็นต้น พัฒนาสู่พฤติกรรมของการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมา ส่วนที่เป็นผลท้ายสุด ของพฤติกรรมที่เกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ การดูแล การรักษา การอนุรักษ์ และการสะสม เหล่านี้ คือสิ่งที่ช่วยให้ทราบถึงการเห็นคุณค่าหลังได้สัมผัสและรับประสบการณ์ตรงซึ่งเราสามารถทำให้บุคคล เกิดการเห็นคุณค่าได้ 4.) การนำไปต่อยอด คือ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และเข้าใจความสัมพันธ์ เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว สามารถสื่อความหมายองค์ความรู้ได้ คิดนอกกรอบความคิดเดิม มีความคิด สร้างสิ่งใหม่ วิเคราะห์ได้ และสร้างสิ่งใหม่จากองค์ความรู้ได้ สอดคล้องกับ มัดหมี่ ศรีธรรมมา (ศรีธรรมมา, 2563) ได้ระบุไว้ว่า ผลท้ายสุดของพฤติกรรมที่เกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ การดูแล การรักษา การ อนุรักษ์ และการสะสมเหล่านี้คือสิ่งที่ช่วยให้ทราบถึงการเห็นคุณค่าหลังได้สัมผัสและรับประสบการณ์ ตรงซึ่งเราสามารถทำให้บุคคลเกิดการเห็นคุณค่าได้ ผู้วิจัยเห็นการที่นักเรียนได้เกิดความรู้สึกต่างๆต่อ

ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (การเข้าใจ การชื่นชม) ไปจนถึงเกิดพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเห็นคุณค่า(การหวงแหน) และในท้ายที่สุด เมื่อเกิดสิ่งเหล่านี้แล้วจะนำไปสู่ การต่อยอด อนุรักษ์ และวิเคราะห์วิจารณ์ จนนำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่จากสิ่งเดิมต่อไป

การแปลผลของแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts)

การแปลผลของแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ที่สอดคล้องกับการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้ทำการสรุปประเด็นการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) โดยจะแบ่งข้อการประเมินออกเป็น 4 ด้านด้วยกัน คือ

การประเมินด้านการเข้าใจ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) อยู่ในระดับ ดี โดยสามารถถ่ายทอดความหมาย ที่มา และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องมากที่สุด และสามารถตอบคำถามตามประเด็นในชั้นเรียนได้ สามารถอธิบายขยายความ ยกตัวอย่างได้ สามารถสรุปความได้ สามารถบอกเหตุผล อธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาได้ และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเพื่อนได้ ตามลำดับ

การประเมินด้านการชื่นชม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) อยู่ในระดับ ดี โดยสามารถบอกเหตุผลของการมี การเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ มากที่สุด สามารถบอกข้อเสีย ข้อปรับปรุงได้ สามารถบอกข้อดีได้ สามารถบอกเหตุผล อธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาได้ และสามารถแยกแยะ เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ขององค์ความรู้กับสิ่งอื่น ๆ ได้ ตามลำดับ

ด้านการหวงแหน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) อยู่ในระดับ ดี โดยสามารถเสนอวิธีปกป้อง อนุรักษ์ ช่วยเหลือได้ แสดงความรู้สึกลอยใจจะเผยแพร่ นำเสนอได้มากที่สุด สามารถบันทึก เก็บไว้ในรูปแบบของตนเอง สามารถแสดงความรู้สึกลอยใจไม่ยอมให้สูญหายไป และสามารถบอกแนวทางการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่นได้ ตามลำดับ

ด้านการต่อยอด พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) อยู่ในระดับ ดี โดยสามารถสื่อความหมายองค์ความรู้ได้มากที่สุด สามารถ

คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และเข้าใจความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัวได้ สามารถสร้างสิ่งใหม่จากองค์ความรู้ได้ สามารถคิดนอกกรอบความคิดเดิม มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และวิจารณ์ได้ ตามลำดับ

ผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบ (Focus Group)

โยธิน แสงวดี (แสงวดี, 2549) ได้กล่าวถึงข้อดีของการสนทนากลุ่มไว้ว่า การนั่งสนทนากลุ่มระหว่างผู้วิจัย กับผู้ให้ข้อมูลหลายๆคน จะก่อให้เกิดการสนทนากันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้ง ไม่มีการปิดบัง หากประเด็นใดยังไม่ชัดเจน ก็สามารถซักถาม หาคำตอบ จนกว่าจะได้คำตอบที่ชัดเจนที่สุด การสนทนากลุ่มจะเป็นการสร้างบรรยากาศการพูดคุยที่ลดทอนการเกรงขาม ทำให้ทุกคนกล้าคิด กล้าออกความเห็น คำตอบของการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นคำตอบเชิงเหตุผล มีความคล้ายคลึงกับการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งสามารถใช้ประโยชน์เสริมในการอธิบายข้อมูลในการวิจัยเชิงปริมาณ นอกจากนี้การสนทนากลุ่มยังช่วยให้ประหยัดเวลางบประมาณในการศึกษาในเรื่องเดียวกันเมื่อผู้วิจัยใช้ข้อคำถามที่เหมาะสม พิจารณาให้ตรงกับกลุ่มเจาะ (Focus Group) ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการสนทนา ผู้วิจัยจึงนำการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มาเป็นส่วนหนึ่งในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) เพื่อนำมาซึ่งข้อมูลที่สื่อสารจากกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) โดยตรง และผ่านการถกกันภายในกลุ่มย่อย กลั่นกรองกลายเป็น ข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีประสิทธิภาพ และสามารถอ้างอิงได้ว่ากลุ่มเป้าหมาย มีความรู้สึกเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นอย่างไร

ผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบ (focus group)

หัวข้อ ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องฮูปแต้ม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) มีความรู้สึกหลังจากที่ได้เรียนรู้เรื่อง ฮูปแต้ม คือ รู้สึกดีใจและภาคภูมิใจและจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าประเทศไทยเรามีวัฒนธรรมที่หลากหลาย ได้รับความรู้เรื่องฮูปแต้ม ได้รู้จักศิลปกรรมไทยในอดีต ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสีและลายเส้น รู้สึกชื่นชอบ และได้รับความรู้

หัวข้อ รู้สึกชอบฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) มีความรู้สึกชอบฮูปแต้ม ,ชอบอะไรในฮูปแต้ม คือ มีความรู้สึกชื่นชอบวิธีการวาดเส้น และสี ของฮูปแต้ม ชื่นชอบภาพวาดลายไทย

หัวข้อ รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาฮูปแต้มอย่างไร พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาฮูปแต้ม คือ การไม่ขีดเขียน ทำลายภาพวาดฮูปแต้ม หรือศิลปวัฒนธรรมอื่นๆ อยากให้ฮูปแต้มถูกใช้เขียนต่อในวัดอื่นๆเพิ่มขึ้น

หัวข้อ **รู้สึกอยากจะทำอะไร (เผยแพร่) สูปแต่้มอย่างไร** พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คนที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) นักเรียนในแต่ละกลุ่มรู้สึกอยากจะทำอะไร (เผยแพร่) สูปแต่้ม ซึ่งก็คือ นักเรียนอยากที่จะนำเรื่องราว และภาพของสูปแต่้ม มาลงบนสื่อสาธารณะของตนเอง เพื่อให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น อยากที่จะประชาสัมพันธ์ให้ผู้อื่นมารู้จักสูปแต่้ม อยากที่จะนำเสนอ และลายเส้นของสูปแต่้มมาต่อยอดเป็นรูปวาดของตนเอง

จากผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนสามารถพูดคุย ตอบคำถามด้วยความคิดของตัวเอง ได้อย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ สามารถแสดงความรู้สึกต่อข้อความต่างๆ สามารถเสนอวิธีการในการอนุรักษ์ ปกป้อง สูปแต่้ม และสามารถบอกวิธีการที่จะเผยแพร่สูปแต่้ม ในรูปแบบของตนเองได้ หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ โดยจากผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ได้สอดคล้องกับผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นจากแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) ที่เป็นไปในทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์

การประเมินผลงานศิลปะที่นักเรียนทำ บ่งบอกถึงความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้เรียนตามหลักการทางศิลปะ และองค์ความรู้ทางศิลปะที่นักเรียนมี และบ่งบอกอิทธิพลของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (สูปแต่้ม) ที่มีต่อนักเรียน โดยผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample group) ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับ ดีมาก ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นสิ่งสะท้อนถึงความรู้สึกถึงการเห็นคุณค่าเป็นอย่างดี โดยการเห็นคุณค่า (Appreciation, Awareness) เป็นประสบการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกถึงคุณค่าของสิ่งที่ตนได้รับไปสู่ความผูกพันด้านจิตใจ เป็นการให้ความสำคัญต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะมีความแตกต่างกันไปตามระดับความเข้าใจ (Understanding) ของผู้รับ สำหรับประสบการณ์ศิลปะ ผู้ชมได้รับชมหรือสัมผัสจนเกิดความเข้าใจและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ปัญหา ประสบการณ์อารมณ์และประสบการณ์ความรู้สึก เกิดเป็นการรับรู้คุณค่าและความตระหนักในคุณค่าของสิ่งที่ผู้ชมกำลังได้รับอยู่ เป็นภาวะร่วมกันของพุทธิพิสัยและจิตพิสัย เช่น ผูกพัน วางใจ ยกย่อง ชื่นชม ความหวงแหน ความเสียสละ และความภูมิใจ เป็นต้น ส่วนผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมหรือทักษะพิสัย นำไปสู่ผลขั้นสุดที่แสดงออกถึงพฤติกรรมกรเห็นคุณค่า ได้แก่ การดูแลรักษา ปกป้อง อนุรักษ์ และการสะสม เป็นต้น ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (พิชญ์ไพบุลย์, 2561)

ผลของความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน (Sample group) ที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า

ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา

นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านคุณภาพของบอร์ดเกมเป็นอันดับสอง คือ มีความพึงพอใจในภาพ สี ตัวอักษรน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนมากที่สุด มีความสอดคล้องกับเนื้อหา และสามารถอธิบายเล่าเรื่องเกี่ยวกับฮูปแต้มได้ ตามลำดับ

ด้านที่ 2 ด้านผู้เรียน

นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งก็คือ บอร์ดเกมน่าเล่นน่าสนใจ นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมแล้วเกิดความสนุกสนาน บอร์ดเกมทำให้คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เพื่อเล่นเกมให้ได้ นักเรียนมีส่วนร่วมร่วมกันทั้งหมด และบอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น ตามลำดับ

ด้านที่ 3 ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม

นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านเนื้อหาเป็นอันดับสาม คือ เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย และเวลาเรียนเหมาะสมไม่มากหรือน้อยเกินไป ตามลำดับ

ผลจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ในระดับ มากที่สุด โดยมีความพึงพอใจด้านผู้เรียนมากที่สุด มีความพึงพอใจด้านคุณภาพของบอร์ดเกมเป็นลำดับรองลงมา และมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาตามลำดับ ซึ่งการประเมินความพึงพอใจของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แสดงออกถึง ความพอใจของนักเรียน ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ ทำให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ท้องถิ่น จังหวัดมหาสารคาม โดยได้หยิบยกเอาเรื่อง ฮูปแต้ม ซึ่งอีกหนึ่งทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่สำคัญของจังหวัดมหาสารคาม ที่ควรค่าต่อการเรียนรู้ และอนุรักษ์ ไว้ให้คงอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่มีจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรที่กำหนดไว้หลายข้อด้วยกัน แต่หนึ่งในนั้น ได้ระบุเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยได้ ดังนี้ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฯ ข้อที่ 5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยเป็นข้อกำหนดของหลักสูตรฯ อันนำไปสู่การเกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ กลายเป็นมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ตามลำดับ และเมื่อลงรายละเอียดสู่กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยหมายรวมถึง 3 สาระด้วยกันคือ ทักษะศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ivaว่า ความรู้ ทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สนุกทริยภาพ และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ โดยเมื่อศึกษา รายละเอียดย่อในลำดับต่อมา คือเฉพาะสาระทักษะศิลป์นั้น ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้อยู่ 2 มาตรฐานด้วยกัน คือ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และ มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล จะเห็นได้ว่ามีการระบุถึงการให้ที่นักเรียนต้องเรียนรู้ เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม ตลอดจนเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมอีกด้วย

ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มีการใช้บอร์ดเกมการศึกษา โดยจากผลการประเมินความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมการศึกษาในระดับ มากที่สุด โดยเป็นไปตามความต้องการของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จากการสำรวจความต้องการในเบื้องต้นก่อนการสร้าง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งพบว่า นักเรียนมีรูปแบบวิธีการเรียนที่ชอบมากที่สุดคือ การใช้เกม โดยสามารถอภิปรายได้ว่า กิจกรรมบอร์ดเกมการศึกษา เหมาะกับความสนใจของเด็ก ๆ ในช่วงวัยที่กำลัง สนุกสนานกับการเล่นเกม ชอบการได้ปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิดแก้ไขปัญหา ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และยัง ได้ผลพลอยได้คือ ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีม ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม คือกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ เห็นภาพชัด เป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิด การเรียนรู้ และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน (สำนักการศึกษา, 2548) บอร์ดเกมหนึ่งเกม สามารถประยุกต์เล่นได้กับทุกเพศและทุกวัย บอร์ดเกมนั้น มีจุดเด่นคือการดึงดูดความสนใจ ฝึกการ คิดการแก้ปัญหา และหากเรานำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ยิ่งจะเพิ่มจุดสนใจ และกระตุ้นการ เรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของบอร์ดเกม คือ มีสีสัน มีตัวละครที่ดึงดูดความ สนใจ ของผู้เล่น

4. การปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

หลังจากได้ทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือวิจัย ซึ่งได้ผลการวิจัยตามการรายงานผลในตอนๆ 2 ตอนๆ 3 และตอนๆ 4 นั้น ทางผู้วิจัยได้นำผลดังกล่าวมาสรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น คือ ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยปรับปรุงข้อมูล สื่อใบงาน จำนวนชั่วโมงในบางแผนการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงบอร์ดเกม เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam) คือ เพิ่มจำนวนการ์ดส่วนผสมให้มากขึ้นในผู้เล่น 5 คน จำนวน 36 ใบ เพิ่มคู่มือการเล่นแก่นักเรียน และปรับหน้าตาของการ์ดให้เป็นฮูปแต้มมากขึ้น เพื่อให้ชุดกิจกรรมฯ นี้ มีความสมบูรณ์ และเกิดข้อแก้ไขน้อยที่สุด เพื่อให้สอดคล้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรที่จะศึกษารายละเอียดในเล่มคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมฯ ตลอดจนศึกษาวิธีการเล่น ทดลองเล่นบอร์ดเกมการศึกษาที่อยู่ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ เพื่อเข้าใจแนวคิดและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและชุมชนท้องถิ่น ตลอดจนเตรียมความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 ในคาบเรียนที่มีการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนควรที่จะอธิบายกติกา วิธีการเล่นให้เข้าใจก่อนเริ่มการเล่น หรือในระหว่างที่นักเรียนเล่นบอร์ดเกมการศึกษา ควรจะมีผู้ช่วยผู้สอนที่มีความเข้าใจในกติกา วิธีการเล่นเกมเดินคอยแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนอยู่ตลอดเวลาหากนักเรียนมีจำนวนมาก เพราะหากเล่นไม่ตรงตามวิธีการเล่นก็อาจจะทำให้การเล่นไม่จบเกม หรือไม่ได้รับความรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ของคาบนั้นๆ

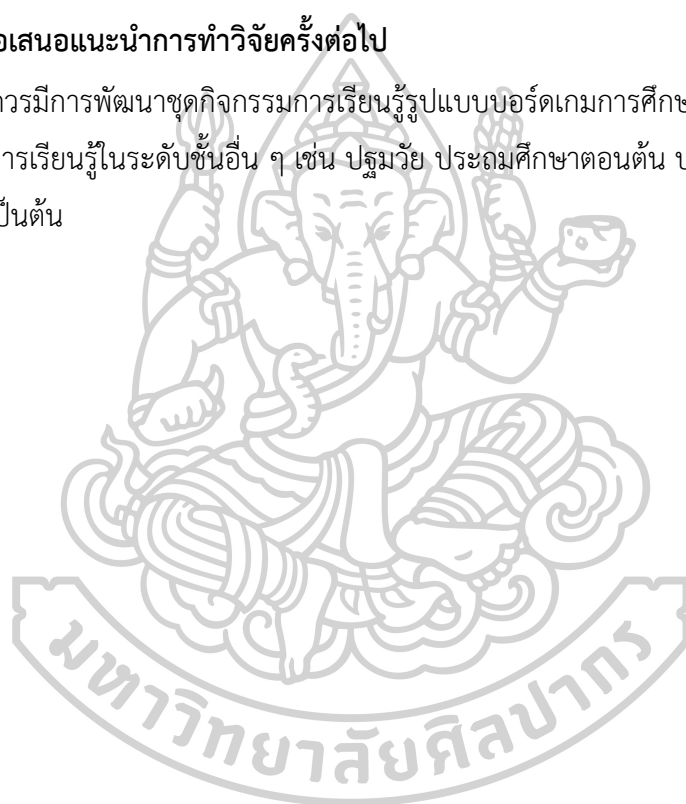
1.3 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ มีการใช้สื่อทีวี ร่วมด้วย สำหรับการเปิดวิดีโอ สไลด์ และสื่อการจัดการเรียนรู้อื่นๆ ดังนี้ ห้องเรียนจึงจำเป็นต้องมีความพร้อมในส่วนนี้ด้วย

1.4 บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 3 เกมนี้ สามารถพิมพ์อย่างง่ายได้ด้วยตนเอง เพราะฉะนั้น ผู้สอนสามารถพิมพ์บอร์ดเกมการศึกษา ให้นักเรียนเล่นได้ด้วยตนเองโดยไม่จำเป็นต้องส่งพิมพ์ที่ร้าน แต่หากต้องการความสวยงาม คงทน และความเสมือนจริงมากขึ้นก็สามารถนำไปพิมพ์ที่ร้านได้

1.5 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้และบอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 3 เกม เป็นลิขสิทธิ์ทางปัญญาของผู้วิจัยและมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ สามารถนำไปเผยแพร่โดยอ้างอิงถึงผู้วิจัยได้ แต่ไม่สามารถนำไปจำหน่าย หรือแอบอ้างไปเป็นผลงานของตนเอง

2. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา ในเนื้อหาอื่นๆ ด้วย และมีการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ปฐมวัย ประถมศึกษาตอนต้น ประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษา เป็นต้น



รายการอ้างอิง

- Attia, P. (Producer). (2016). The full history of board games.
- bloom, b. (Producer). (2001). The Revised Taxonomy From Bloom's Taxonomy
- Brathwaite, Brenda, & Schreiber, I. *Challenges for game designers*: Boston, Massachusetts.
- Essop, H., Kekana, M., Sethole, M., Ahrens, E., & Lovric, G. (2018). A board game to enhance teaching and learning in the Radiographic Technique module: A pilot study. *International Journal for Innovation Education and Research*, 6, 124-140. doi:10.31686/ijer.Vol6.Iss10.1173
- Good, & Brophy. (1990). Guidelines for art and design libraries: stock, planning, staffing and Autonomy. *Art Libraries Journal*(16.2 (1991)), 33-35.
- Lowenfeld, V. (1947). *CREATIVE AND MENTAL GROWTH*. New York: Macmillan Co.
- Noda, S., Shirotaki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. Retrieved from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31641371/>. from National Library of Medicine <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31641371/>
- เคนบุปผา, อ. (2546). การพัฒนาชุดกิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ เรื่องสารและสมบัติของสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
- เทพไกรวัล, พ. (2564). บทบาทครูในศตวรรษที่ 21. วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย((11)4), 10-22.
- เปรมปรี, ภ. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศน้ำจืด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทียวิทยาทาน จังหวัดสระบุรี. (วิทยานิพนธ์ (กศ.ม.)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- เปรมปรี, ภ. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องระบบนิเวศน้ำจืด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทียวิทยาทาน จังหวัดสระบุรี. (การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- เมฆพัทธ์, ป. (2566). ผลการทดลองใช้กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนในการส่งเสริมความรู้ ความอ่อนไหว และการตระหนักทางวัฒนธรรมชุมชนสำหรับเยาวชนในจังหวัดชลบุรีโดยใช้แนวคิดแอนดรอโกจี. วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต(17(2)), 61-76.
- เย็นสบาย, อ. (2520). สุนทรียภาพ. กรุงเทพฯ: หน่วยนิเทศ กรรมการฝึกหัดครู.
- เย็นอุรา, พ. (2562). การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความยินยอมพร้อมใจทางเพศ สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย. (วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

- เลาหะไพบูลย์, ภ. (2537). แนวการสอนวิทยาศาสตร์. เชียงใหม่: เชียงใหม่คอมเมมอเรชั่นเซียล.
- เวชรนันท์, ร. (2564). การอบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างบอร์ดเกมทางการศึกษาเบื้องต้น.
- เหมะประสิทธิ์, ส. (2542). ชุดกิจกรรมแบบ 4 MAT กับการพัฒนาศักยภาพนักเรียน. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เอกชนนิยม, ส. (2548). ฮูปแต้มในลิมอีสาน : งานศิลป์สองฝั่งโขง. กรุงเทพฯ มติชน.
- แก้วกั้วาน, ศ. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- แก้วกั้วาล, ศ. (2545). โปรแกรมการฝึกเพื่อพัฒนาระดับเขาวนปัญญา (IQ). วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์(2.1), 108-132.
- แชมมณี, ท. (2543). ชุดกิจกรรมการสอนและการฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กรุงเทพฯ: ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แชมมณี, ท. (2547). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสวงดี, โ. (2549). การสนทนากลุ่ม. สักทอง : วารสารการวิจัย(12(2)).
- โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย. (2563). โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย
- ไชยยงยศ, ท. (2538). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- กรมวิชาการ. (2542). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนุสสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กุลพิศาล, พ. (2531). มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะ. กรุงเทพฯ: กรมการฝึกหัดครู.
- กุลพิศาล, พ. (2561). พลังสร้างสรรค์กับการศึกษาศิลปะ. *Journal of Information* (17.1), 49-58.
- ควรรหาเวช, บ. (2542). นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: เอสอาร์ พรินติ้ง.
- คำรัตน์, ธ. (2560). การศึกษาเอกลักษณ์ฮูปแต้มอีสาน เพื่อออกแบบชุดกาน้ำชา กรณีศึกษาวัดบ้านนาควาย จังหวัดอุบลราชธานี. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี,
- คุณารักษ์, ก. (2540). หลักสูตรและการพัฒนา. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- จันทร์เนื้อไม้, ณ. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา. (าครุศาสตร์มหาบัณฑิต). คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- จันทร์เนื้อไม้, ณ. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าศิลปะล้านนา. (วิทยานิพนธ์ (ค.ม.)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ชิวีเชียร, เ. (2549). การพัฒนาด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยใช้ศิลปะการวาดภาพต่อเติมจากภาพพิมพ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

ต้นทัพไทย, ธ. (2548). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และค่านิยมการบริโภคอาหาร ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้ชุดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพ การเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์. (ปริยญาณิพนธ์
กศ.ม. (การมัธยมศึกษา)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.

ตีรณสาร, อ. (2536). ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ. วารสารครุศาสตร์ (22(1)(กรกฎาคม - กันยายน)).

ถนาวรณ, ก., & รอบรู้, อ. (2563). การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบย้อนกลับ. วารสารครุศึกษา
(มกราคม - เมษายน).

ทนนชัยบุตร, ป. (2553). [การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์].

ธรรมวัตร, จ. (2562). นิทานข้าว: เรื่องเล่าสี่เที่ยวและความทรงจำสี่เที่ยวของกลุ่มชนในเขตลุ่มน้ำโขงตอนกลาง.

มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี(10.1), 140-153.

ธีระคุณ, ส., & หาญพัฒนานุกุล, ส. (2557). การพัฒนาชุดการสอนด้วยเทคนิคการจัดการความรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์หน่วยการเรียนรู้พลังงานไฟฟ้าสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสายปัญญา
รังสิต. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชวมงคลธัญบุรี

ประศาสน์วินิจฉัย, อ. (2551). ซ่อนไว้ในลิ้ม : ก-อ ในชีวิตอีสาน = *Hidden treasures*. กรุงเทพฯ: ฟูลสตอป.

ปรีดาภรณ์, อ. (2557). การออกแบบเกมออนไลน์การศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติด้านสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

6. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

ปुरुณโชติ, ธ. (2542). คู่มือครูสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตร

ประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533). กรุงเทพฯ: กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ.

พรหมสุรินทร์, ว. (2540). การสร้างชุดการสอนโดยวิธีวิเคราะห์ระบบเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 Retrieved from กรุงเทพฯ:

พรหมวงศ์, ช. (2540). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

พรหมศรี, ช., & ไชยกุลสินธุ์, ส. (2559). การวิเคราะห์เกมกระดานเพื่อสร้างแนวทางการพัฒนา

เกมกระดานที่เกี่ยวกับการสร้างความตระหนักรู้ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ. Paper

presented at the รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติด้านบริหารธุรกิจราชวมงคลพระนคร
และการนำเสนอผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ “การจัดการธุรกิจและเทคโนโลยีดิจิทัล”

พิชญ์ไพบุลย์, ป. (2561). จิตวิทยาศิลปะ : สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิณคินเงิน, ว. (2546). การสร้างสรรค์ศิลปะ. ราชบัณฑิตยสถาน(28(2) (เมษายน-มิถุนายน 2546)), 450-455.

พุทธรังสี, ร. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. กรุงเทพฯ.

ฟ้าคะนอง, อ. (2548a). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่องระบบนิเวศและสิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่

3. บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.

ฟ้าคะนอง, อ. (2548b). การพัฒนาชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์ เรื่องระบบนิเวศและสิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่

3. (บัณฑิตวิทยาลัย). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.

ภักดีจิตร, เ. (2558). การสร้างบทเรียนท้องถิ่นกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม และ กลุ่มสาระ

การเรียนรู้ศิลปะ. วารสารเครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ภาคเหนือ(5)9), 11-24.

มักหม่วน, ท. (2564). ฮูปแต้ม - ประติมากรรม. Retrieved from <https://shorturl.asia/uaveH>.

<https://shorturl.asia/uaveH>

มูลคำ, ส., & มูลคำ, อ. (2545). 21 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

มูลคำ, อ., มูลคำ, ส., คชฤทธิ์, ก., & เจนอักษร, น. (2542). การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนที่เน้น

ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

รัตนไพบูลย์, จ. (2549). การพัฒนาชุดกิจกรรมค่ายอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเรื่องการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียน

ระดับช่วงชั้นที่ 4. (ปริญญาพันธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,

กรุงเทพฯ.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

รุ่งทวีทรัพย์, ส. (2561). การพัฒนากิจกรรมศิลปะวิจารณ์ เพื่อส่งเสริมสุนทรียะและการประเมินค่า

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต(4(3)), 227-290.

ฤทธิ์ฤชัย, อ. หนังสือเรียนรายวิชากิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ลดาวัลย์, & ครวญ, แ. การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี,

วงษ์ใหญ่, ว. (2525). พัฒนาหลักสูตรและการสอน – มิติใหม่. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วัฒนสิน, ว. (2541). ศิลปะระดับมัธยมศึกษา. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

วัดเข้าหลาม, ว. (2540). ชุดการสอน: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ศรีธรรมมา, ม. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดการศึกษาอิงสถานที่: ทรัพยากรธรรมชาติและ

สิ่งแวดล้อมในชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสุนทรียภาพและการเห็นคุณค่าในทรัพยากรท้องถิ่น สำหรับนักเรียน

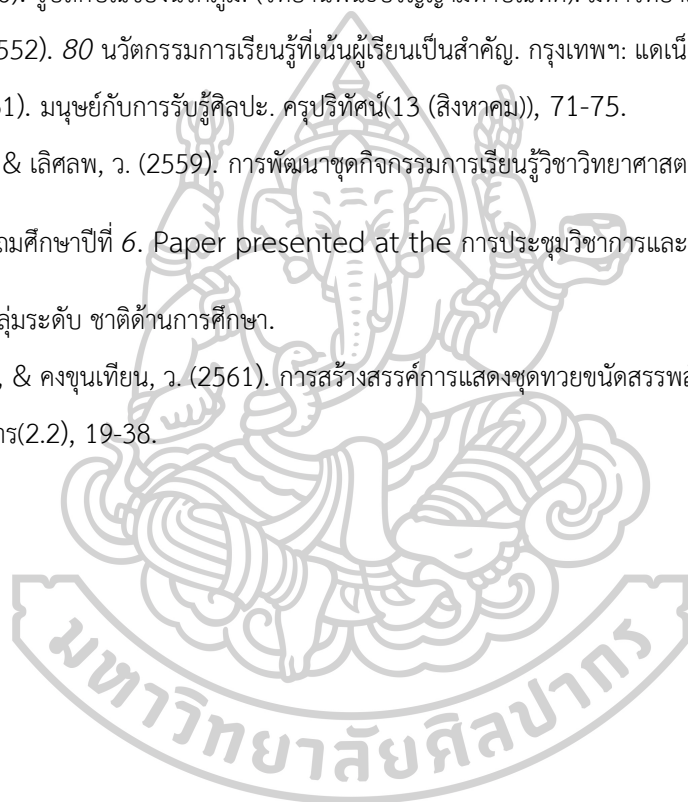
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนชนบทอีสานตอนกลาง: กรณีศึกษาจังหวัดกาฬสินธุ์. (ปริญญามหาบัณฑิต

). มหาวิทยาลัยศิลปากร,

ศรีปัญญากร, พ. (2564). การพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.

มหาวิทยาลัยศิลปากร,

- ศรีมังคละ, ธ. (2564). [เอกสารประกอบการอบรม หัวข้อ การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาสำหรับครู].
- ศรีสะอาด, บ. (2545). การวิจัยเบื้องต้นฉบับปรับปรุงใหม่. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สงสัย, น. (2563). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์. วารสารอิเล็กทรอนิกส์สื่อนวัตกรรมและการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ((กรกฎาคม-ธันวาคม 2563)).
- สวธน์ไพบุลย์, ส. (2535). การพัฒนาการสอนของครูวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สินปूर, ข. (2556). รูปลักษณ์ของนรกภูมิ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สุทธิรัตน์, ช. (2552). 80 นวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ต คอเปอร์เรชั่น.
- หมั่นดี, บ. (2531). มนุษย์กับการรับรู้ศิลปะ. ครูปริทัศน์(13 (สิงหาคม)), 71-75.
- หรรษาวงศ์, จ., & เลิศพล, ว. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. Paper presented at the การประชุมวิชาการและนำเสนอผลการวิจัยระดับชาติและนานาชาติกลุ่มระดับ ชาติด้านการศึกษา.
- อรัญชนะนาค, จ., & คงขุนเทียน, ว. (2561). การสร้างสรรค์การแสดงชุดทวยชนัดสรรพสัตว์อสูรา. วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ(2.2), 19-38.







1. **รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ**

1.1 **ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษา**

ผศ.ดร.ปริญ ทนันทชัยบุตร อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.2 **ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ**

ผศ.ปัทมพร ทนันทชัยบุตร อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.3 **ผู้เชี่ยวชาญด้านชุดกิจกรรม /บอร์ดเกม/บอร์ดเกมการศึกษา**

อ.นิพิพิชญณ์ ฉันทะปริดา อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการ
ออกแบบ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.4 **ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล**

อ.ดร.สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ สาขาหลักสูตรและการสอน
การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.5 **ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะอีสาน**

อ.ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาสาขาวิจัยศิลปะ
และวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น



ที่ อว 8606/ 1640



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๑๑ พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญ ทนันทชัยบุตร

ด้วย นางสาวสายพิรุณ ยอดศิริ รหัสนักศึกษา 626120018 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด
มหาสารคาม” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
ให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรัตติย์)
ผู้รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปรัชญาบัณฑิตวิทยาลัย : “มุ่งมั่น ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาอย่างมีคุณภาพ”



ที่ อว 8606/ 1641

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๑๑ พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปัทมพร ทนันทชัยบุตร

ด้วย นางสาวสายพิรุณ ยอดศิริ รหัสนักศึกษา 626120018 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด
มหาสารคาม” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
ให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรติชัย)
ผู้อำนวยการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปรัชญาบัณฑิตวิทยาลัย : “มุ่งมั่น ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาอย่างมีคุณภาพ”



ที่ อว 8606/ 1644

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๑๑ พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา

ด้วย นางสาวสายพิรุณ ยอดศิริ รหัสนักศึกษา 626120018 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด
มหาสารคาม” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
ให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรัตติย์)
ผู้อำนวยการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปรัชญาบัณฑิตวิทยาลัย : “มุ่งมั่น ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาอย่างมีคุณภาพ”



ที่ อว 8606/ 1643

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๑๑ พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.สมพงษ์ พันธุ์รัตน์

ด้วย นางสาวสายพิรุณ ยอดศิริ รหัสนักศึกษา 626120018 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด
มหาสารคาม” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
ให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรติชัย)
ผู้รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปรัชญาบัณฑิตวิทยาลัย : “มุ่งมั่น ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาอย่างมีคุณภาพ”



ที่ อว 8606/ 1642

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

๒๒ พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ นิพนธ์นิพนธ์ ฉันทะปริดา

ด้วย นางสาวสายพิรุณ ยอดศิริ รหัสนักศึกษา 626120018 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า
งานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัด
มหาสารคาม” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
ให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัยให้มีความ
เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัตติย์)

ผู้อำนวยการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปรัชญาบัณฑิตวิทยาลัย : “มุ่งมั่น ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาอย่างมีคุณภาพ”



ภาคผนวก ข

1. ผลการตรวจคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือการวิจัย
2. ผลงานนักเรียนในระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และผลงานนักเรียนเพื่อประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น
3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ผลการตรวจคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือการวิจัย

	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					รวม	IOC	ผลการประเมิน
		1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้	แผนที่ 1 เรื่อง ฮูปแต้ม ทศนศิลป์ท้องถิ่น บ้านฉัน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	เหมาะสม
	แผนที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	เหมาะสม
	แผนที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (ฝักวาดฮูปแต้ม)	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	เหมาะสม
	แผนที่ 4 เรื่อง คุณค่า ของทศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม)	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	เหมาะสม
	แผนที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทศนศิลป์ ฮูปแต้มบันดาลใจ	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	เหมาะสม
บอร์ดเกมการศึกษา	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)	+1	+1	+1	+1	+1	4	1	เหมาะสม
	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายฮูปแต้ม (Guess the drawing)	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	เหมาะสม
	บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter)	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	เหมาะสม
คู่มือฯ	คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ฯ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	เหมาะสม
	รวม	9	9	8	8	8	42	8.4	
	IOC	1.00	1.00	0.9	0.9	0.9	4.7	0.94	เหมาะสม

2. ผลงานนักเรียนในระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และผลงานนักเรียนเพื่อ
ประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น

สีของ ชุดแต้ม



ให้นักเรียนช่วยกันตอบ
คำถามว่าสีแดงและสีที่มีมาจาก
อะไรบ้าง ??

สีคราม
* ตีนครุฑ

.....

.....

สีเหลือง
* ตานทอง

.....

.....



สีน้ำตาลแดง
* ตีนแดง

.....

.....

สีด้า

* ถ้าง

* อสีกิ

สีเขียว

* สีคราม + สีเหลือง = สีเขียว

* ตีนครุฑ + ตันทอง = สีเขียว

สีม่วง

* สีแดง + สีเหลือง = สีแดง

* สีแดง + ตันทอง = สีแดง

สีขง คู่ปแຕ້ม



ให้นักเรียนช่วยกันตอบ
คำถามว่าสีแต่ละสีมีที่มาจาก
อะไรบ้าง??

ก

สีคราม

* สีคราม

*

สีดำ

* สีดำ

* สีดำ

*

สีเหลือง

* สีเหลือง

*

สีน้ำตาลแดง

* สีน้ำตาลแดง

* สีน้ำตาลแดง

สีเขียว

* สีเขียว

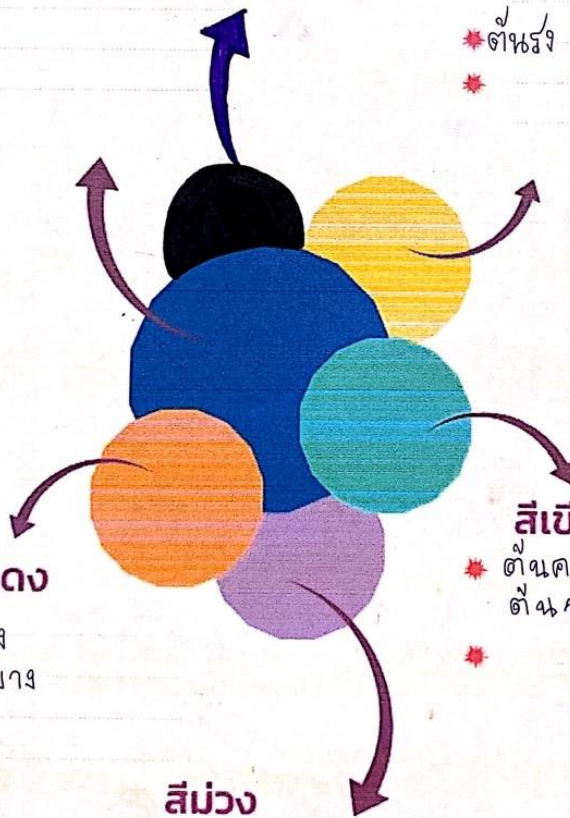
* สีเขียว

*

สีม่วง

* สีม่วง

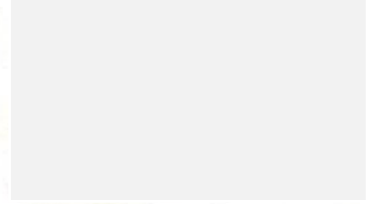
* สีม่วง



สีขง คู่ปแต็ม



ให้นักเรียนช่วยกันตอบ
คำถามว่าสีแต่ละสีมีที่มาจาก
อะไรบ้าง ??



สีคราม

• สีคราม

สีเหลือง

• สีเหลือง

• สีเหลือง

- สีดำ
- สีดำ
- สีน้ำตาล

สีน้ำตาลแดง

• สีน้ำตาลแดง

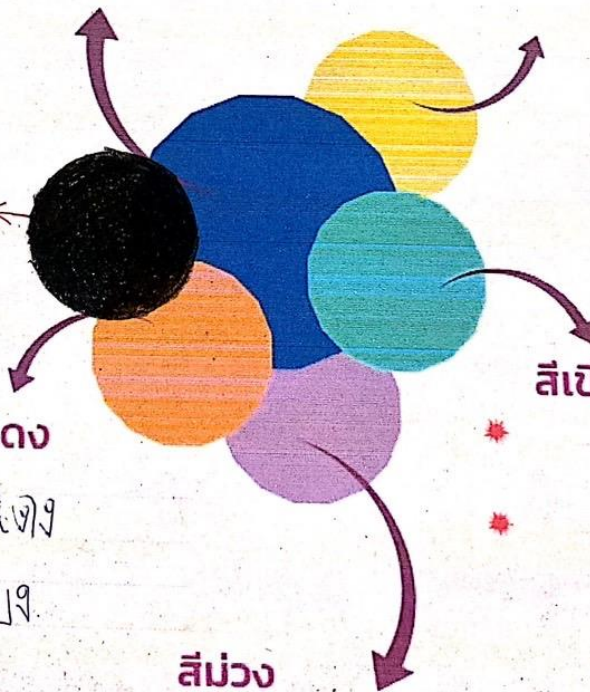
สีเขียว

• สีเขียว

สีม่วง

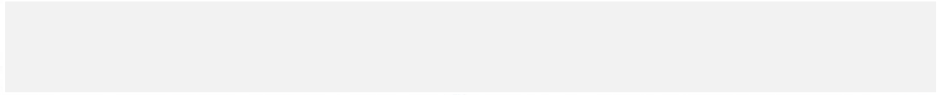
• สีเคสิ

• อัญชัน



ซूपแต้มอีสาน

เรื่อง ซूपแต้ม



“ซूपแต้ม คือ อะไร ?
 ซूप อาด
 ภาพเขียนฝาผนัง

“ซूपแต้ม ถูกเขียนไว้
 ที่ใดบ้าง ?
 - วิหาร / โปสค์ / ล้อม

“เรื่องราวที่ใจเขียนซूपแต้ม ?
 1. วรรณกรรมทางศาสนา
 2. วรรณกรรมท้องถิ่น

“ซूपแต้ม จังหวัดมหาสารคาม
 พบที่วัดใดบ้าง ?
 วัดโพธิ์ธาราม วัดป่าเลไลยก์
 วัดขามทอง รุ่งสว่าง



ซूपแต้มอีสาน

เรื่อง ซूपแต้ม

ชื่อ ซูปแต้ม ศิลปิน พรพิมลสิริ ทรัพย์พงษ์ อภิศิลา นนธ์พอลัน 5/9 เลขที่ 5812176
 วันที่ 1 มี.ย. 66 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน บดินดี

“ซूपแต้ม คือ อะไร ?
 ✓ ซูปราอาด
 ✓ ภาพเขียนฝาผนัง

“ซूपแต้ม ถูกเขียนไว้
 ที่ใดบ้าง ?
 วัดโพธิ์ธาราม
 วัดป่าเลไลยก์

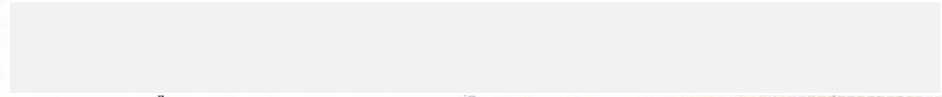
“เรื่องราวที่ใจเขียนซूपแต้ม ?
 ธรรม ธรรม / ท้องถิ่น

“ซूपแต้ม จังหวัดมหาสารคาม
 พบที่วัดใดบ้าง ?
 วัดโพธิ์ธาราม
 วัดป่าเลไลยก์



ฮูปแต้มอีสาน

เรื่อง ฮูปแต้ม



“ฮูปแต้ม คือ อะไร ?”
 รูปวาด

“ฮูปแต้ม ถูกเขียนไว้
 ที่ใดบ้าง ?”
 ลม

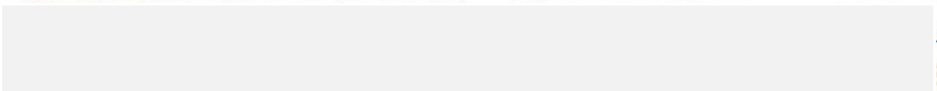
“เรื่องราวที่ไว้เขียนฮูปแต้ม ?”
 วรรณกรรมทางศาสนา
 วรรณกรรมทางโลก

“ฮูปแต้ม จังหวัดมหาสารคาม
 พบที่วัดใดบ้าง ?”
 วัดโนนขาม, วัดป่าเลไลย์, วัดเกาะทองวัฒนา



ฮูปแต้มอีสาน

เรื่อง ฮูปแต้ม



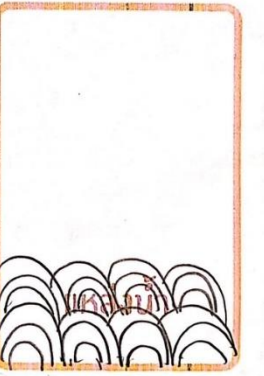
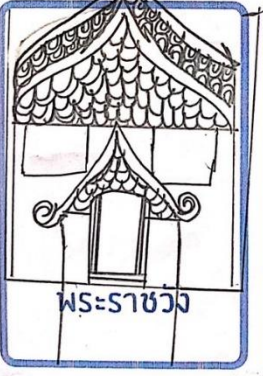
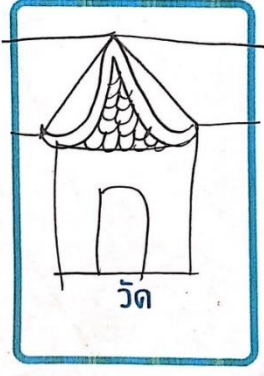
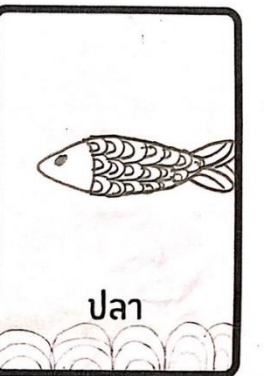
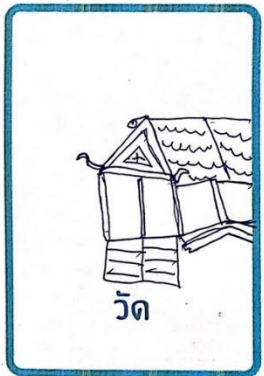
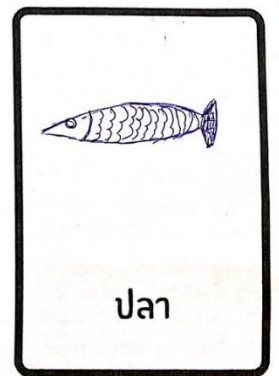
“ฮูปแต้ม คือ อะไร ?”
 ภาพ วาด

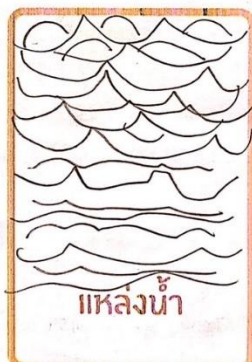
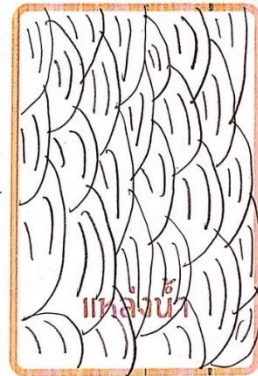
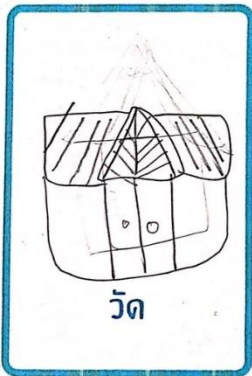
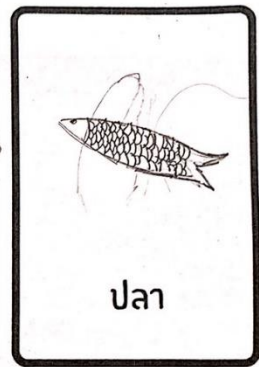
“ฮูปแต้ม ถูกเขียนไว้
 ที่ใดบ้าง ?”
 จันทน์ ไชยนต์ สีห

“เรื่องราวที่ไว้เขียนฮูปแต้ม ?”
 วรรณกรรมทางศาสนา
 วรรณกรรมทางโลก

“ฮูปแต้ม จังหวัดมหาสารคาม
 พบที่วัดใดบ้าง ?”
 วัดป่าเลไลย์ วัดบางนางหวาย วัดธาตุมหาชัย
 วัดโพนทราย







ฉันชอบ ซุปแต่็ม ตรงไหน?

ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซุปแต่็ม

รู้สึกดีใจและภูมิใจและจะนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ระดับความรู้สึกชอบซุปแต่็ม คือ?



ชอบอะไรในซุปแต่็ม

ชอบปลาแห้ง

ชอบปัส



ชอบความ
กิดส์ร่าร่า

รู้สึกอยากรักษาซุปแต่็มอย่างไร

อยากรักษามันเอาไว้โดยคงรสชาติเดิม

อยากให้ทุกคนรู้จักและอนุรักษ์ไว้เพราะมันสวยงามมาก

อยากนำแนวทางแบบซุปแต่็มมาดัดรูปแบบใหม่เพิ่ม

อยากนำสีของซุปแต่็มและสายเส้น

มาลองวาดไปบนผนังอื่น ๆ เช่น ผนัง

หรือนำมาทำตุ๊กตา

รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซุปแต่็มอย่างไร

อยากนำมาโชว์ให้คนอื่นดูอยากไปทอล์กโชว์เกี่ยวกับซุปแต่็มอยากให้ทุกคนรู้จัก

ซุปแต่็ม

ฉันชอบ ชูบแถม ตรงไหน?

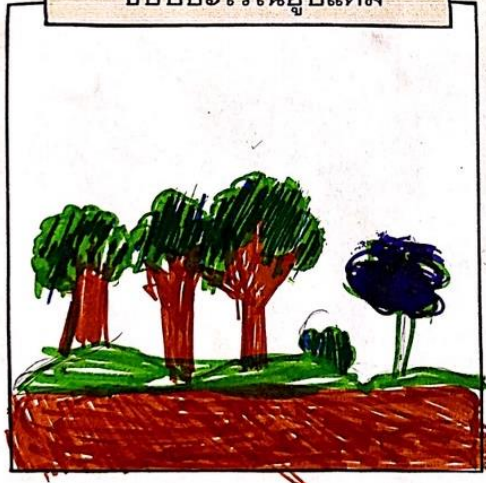


ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องชูบแถม *ได้รู้จักกับชูบแถม*

ระดับความรู้สึกชอบชูบแถม คือ?



ชอบอะไรในชูบแถม



รู้สึกอยากรักษาชูบแถมอย่างไร

*อยากให้อุณหภูมิไม่ต่ำเกินไป
อย่าดึงหญ้า เติบโตจนเกินไป*

อยากรักษาชูบแถมมาในรูปแบบไหนเพิ่ม

ใส่ปุ๋ย

รู้สึกอยากจะทำ (เผยแพร่) ชูบแถมอย่างไร

*อยากให้อุณหภูมิไม่ต่ำเกินไป
อยากให้อุณหภูมิไม่สูงเกินไป*



ฉันชอบ ซุปแต้ม ^{ถนอม}ตรงไหน?

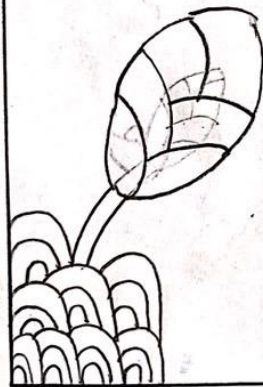
ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซุปแต้ม

รู้สึก ซึ้ง ขอบคุณ และ มีความสุข

ระดับความรู้สึกชอบซุปแต้ม คือ?



ชอบอะไรในซุปแต้ม



รู้สึกอยากรักษาซุปแต้มอย่างไร

ไม่ฉีดเข็มหรือผ่าเลย

อยากนำแนวทางแบบซุปแต้มมาวางรูปแบบไหนเพิ่ม

ให้พี่สอน

รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซุปแต้มอย่างไร

อยากให้คนสนใจเพราะบางคนอาจไม่รู้ถึงคุณค่า

ฉันชอบ ซุปแต่้ม ตรงไหน?

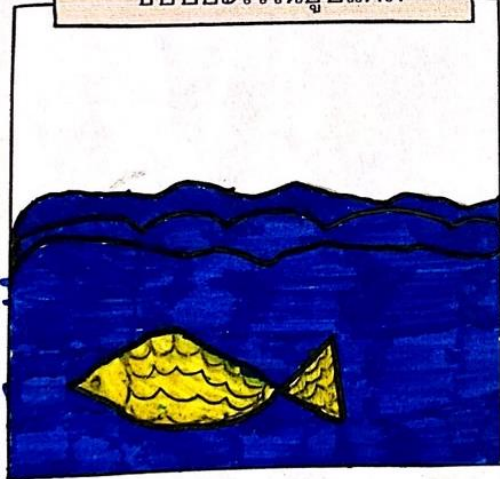
ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซุปแต่้ม

โดยคุณครูและนักเรียนชั้นประถม

ระดับความรู้สึกชอบซุปแต่้ม คือ?



ชอบอะไรในซุปแต่้ม



รู้สึกอยากรักษาซุปแต่้มอย่างไร

อยากรักษามันไว้โดยการลงไข่ปลาเพื่อ
อยากให้ทุกคนได้รู้จัก

อยากนำแนวทางแบบซุปแต่้มมาวาดรูปแบบใหม่เพิ่ม

อยากแนะนำกับเพื่อนๆ ให้ได้ชิม และ
แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซุปแต่้มอย่างไร

รู้สึกประทับใจ และได้รับความรู้จากคุณครู

ฉันชอบ ฮูปแต้ม ตรงไหน?

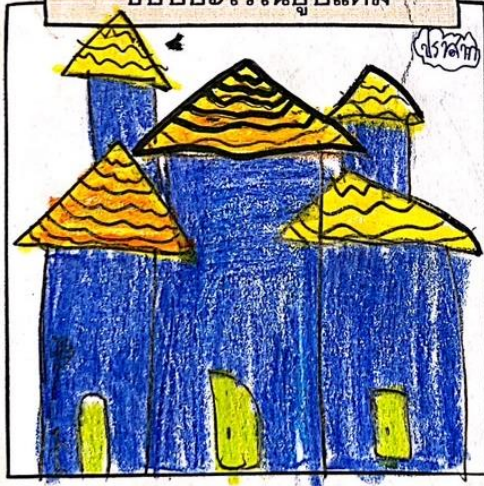
ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องฮูปแต้ม

ดีเยี่ยม

ระดับความรู้สึกชอบฮูปแต้ม คือ?



ชอบอะไรในฮูปแต้ม



รู้สึกอยากรักษาฮูปแต้มอย่างไร

อยากรักษาแบบโบราณดั้งเดิม

เพราะไม่อยากให้ทุกคนรู้จัก

อยากนำแนวทางแบบฮูปแต้มมาวาดรูปแบบใหม่เพิ่ม

อยากเผยแพร่ผลงานทางสื่อออนไลน์

และเผยแพร่สื่อการพิมพ์

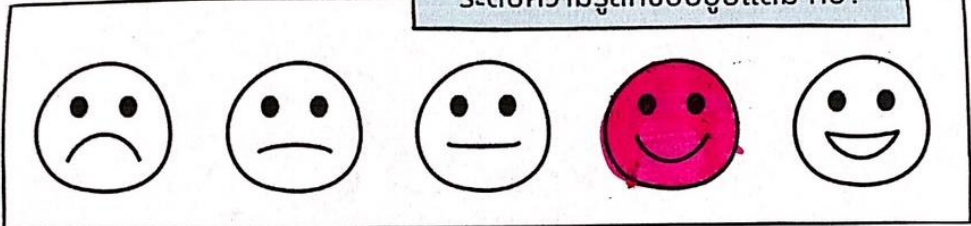
รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ฮูปแต้มอย่างไร

อยากเผยแพร่ วัฒนธรรมฮูปแต้ม

ฉันชอบ ซุปต้ม ตรงไหน?

ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซุปต้ม ได้รู้หนังสือ ได้ช่วยสัตว์และลายเส้น

ระดับความรู้สึกชอบซุปต้ม คือ?



ชอบอะไรในซุปต้ม

ปลั้และลายเส้น

รู้สึกอยากรักษาซุปต้มอย่างไร

อยากให้อุปต้มอยู่ถึงเราไปนานๆ

อยากนำแนวทางแบบซุปต้มมาวาดรูปแบบไหนเพิ่ม

จากงานพิมพ์

รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซุปต้มอย่างไร

อยากให้นำรูปปลั้และลายเส้นไปช่วยงาน และทำมาจากรูปได้

ฉันชอบ ซุปต้ม ตรงไหน?

ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซุปต้ม ได้รู้เรื่องราวที่ตัวเองชอบ ซุปต้ม

ระดับความรู้สึกชอบซุปต้ม คือ?



ชอบอะไร ซุปต้ม



รู้สึกอยากรักษาซุปต้มอย่างไร

ทำตั้งแต่แรกจนสุด ซดทีไรก็รู้สึกอร่อย
ของซุปต้ม

อยากนำแนวทางแบบซุปต้มมาวางรูปแบบไหนเพิ่ม

ทำเป็นอาหารจานด่วน น้ำจิ้มพิเศษ

รู้สึกอยากจะทำต่อ (เผยแพร่) ซุปต้มอย่างไร

เปิดร้านขาย สวมใส่ต่างจากคนอื่น และ เป็นของวัฒนธรรมไทยแท้
ทำ



ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน











ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริม
การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการ
เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย

2.1 คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2. บอร์ดเกมการศึกษา



ภาพที่ 6 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริม
การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

1.1 คู่มือชุดกิจกรรมการเรียนรู้

คู่มือ การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ภูเขา
เรื่อง ภูเขา

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หัวข้อ
การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ภูเขา
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

สายพิรุณ ยอดศิริ : ผู้วิจัย
ผศ.ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน : อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

บทนำ

คู่มือ การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ภูเขาแต่่ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น เป็นส่วนหนึ่งของ วิทยานิพนธ์หัวข้อเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกม การศึกษา เรื่อง ภูเขาแต่่ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ศาสตราจารย์ ปรีชา เกาทอง และ อ.ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ โดยการวิจัย ครั้งนี้มีจุดประสงค์

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ภูเขาแต่่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นและการ สร้างสรรค์งานศิลปะ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม การศึกษา เรื่อง ภูเขาแต่่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ด เกมการศึกษา เรื่อง ภูเขาแต่่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ สื่อประสมในรูปของวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป โดยใช้วิธีการจัดระบบรวมกัน โดยชุด กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาชั้นนี้ มีชื่อว่า ชุดกิจกรรม การเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ภูเขาแต่่ม อันประกอบด้วย 5 แผน การจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 8 ชั่วโมง และบอร์ดเกมการศึกษาจำนวน 3 เกม ดังนี้

- แผนฯที่ 1 เรื่อง ภูเขาแต่่ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน
- แผนฯที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของภูเขาแต่่ม (สีของภูเขาแต่่ม)
 - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของภูเขาแต่่ม
- แผนฯที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของภูเขาแต่่ม (สีกวาดภูเขาแต่่ม)
 - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง กวาดๆทายๆภูเขาแต่่ม
- แผนฯที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ภูเขาแต่่ม)
 - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต่่ม
- แผนฯที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ภูเขาแต่่มบันดาลใจ

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

- แผนที่ 1 เรื่อง ฐูปแต้ม ทำคนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉัน
- แผนที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของฐูปแต้ม (สีของฐูปแต้ม)
- บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฐูปแต้ม
- แผนที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของฐูปแต้ม (ผิววาดฐูปแต้ม)
- บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆท่ายๆฐูปแต้ม
- แผนที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทำคนศิลป์ท้องถิ่น (ฐูปแต้ม)
- บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม
- แผนที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทำคนศิลป์ ฐูปแต้มบันดาลใจ



ตัวอย่างแบบประเมิน

แบบสำรวจความต้องการ/ความพึงพอใจวิธีการในการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน

เพศ ชาย หญิงอายุ 11 ปี 12 ปี

ตอนที่ 2 สำรวจความต้องการ/ความพึงพอใจวิธีการในการจัดการเรียนรู้

1. รูปแบบ/วิธีการเรียนที่ฉันชอบ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เกม สาธิตและทำตาม นั่งฟังบรรยายและจดบันทึก
- เรียนผ่านสื่อวิดีโอ นำเสนองานหน้าชั้นเรียน มีการบ้านทำต่อที่บ้าน
- ทำงาน/กิจกรรมกลุ่ม ทดลอง/ทำจริง ๆ/ ได้เคลื่อนไหวร่างกาย
- เรียนรู้เนื้อหาและสอบเก็บคะแนนท้ายคาบเรียน
- อื่นๆ

2. สื่อการสอนที่ฉันชอบ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

สื่อวิดีโอใบงาน

- หนังสือเรียน ค้นคว้าอินเทอร์เน็ต สื่อเกม
- การ์ดคำใบ้ความรู้ เรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน อื่นๆ

3. วิธีการเรียนศิลปะที่ฉันชอบ/ อยากรู้เรียน อื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Assessment Form)

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน

ตอนที่ 1 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการเข้าใจ

การเห็น คุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1.การเข้าใจ	1.1 ถ่ายทอดความหมาย ที่มา และ องค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง				
	1.2 อธิบาย ขยายความ ยกตัวอย่างได้ (Benjamin S. Broom)				
	1.3 สรุปความได้ (Benjamin S. Broom)				
	1.4 ตอบคำถามตามประเด็นในชั้นเรียนได้				
	1.5 แลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับเพื่อนได้				
สรุปผลการประเมิน		รวม คะแนน ระดับ.....			

ตอนที่ 2 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการชื่นชม

การเห็น คุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
2.การชื่นชม	2.1 บอกเหตุผล อธิบายองค์ความรู้เกี่ยวกับ เนื้อหาได้ (Benjamin S. Broom)				
	2.2 บอกข้อดีได้				
	2.3 บอกข้อเสีย ข้อปรับปรุงได้				
	2.4 บอกเหตุผลของการมี การเรียนรู้เรื่อง นั้น ๆ				
	2.5 แยกแยะ เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ ขององค์ความรู้กับสิ่งอื่น ๆ ได้ (Benjamin S. Broom)				
สรุปผลการประเมิน		รวม คะแนน ระดับ.....			

ตอนที่ 3 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการวางแผน

การเห็น คุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
3.การวางแผน	3.1 เสนอวิธีปกป้อง อนุรักษ์ ช่วยเหลือ				
	3.2 แสดงความรู้สึกไม่ยอมให้สูญหายไป				
	3.3 แสดงความรู้สึกอยากจะเผยแพร่ นำเสนอ				
	3.4 บันทึก เก็บไว้ในรูปแบบของตนเอง (จด วาด ถ่ายภาพ สืบค้นบันทึกเนื้อหา)				
	3.5 บอกแนวทางการนำความรู้ไปใช้ใน สถานการณ์อื่น				
สรุปผลการประเมิน		รวม คะแนน ระดับ.....			

ตอนที่ 4 ประเมินการเห็นคุณค่าทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้านการต่อยอด

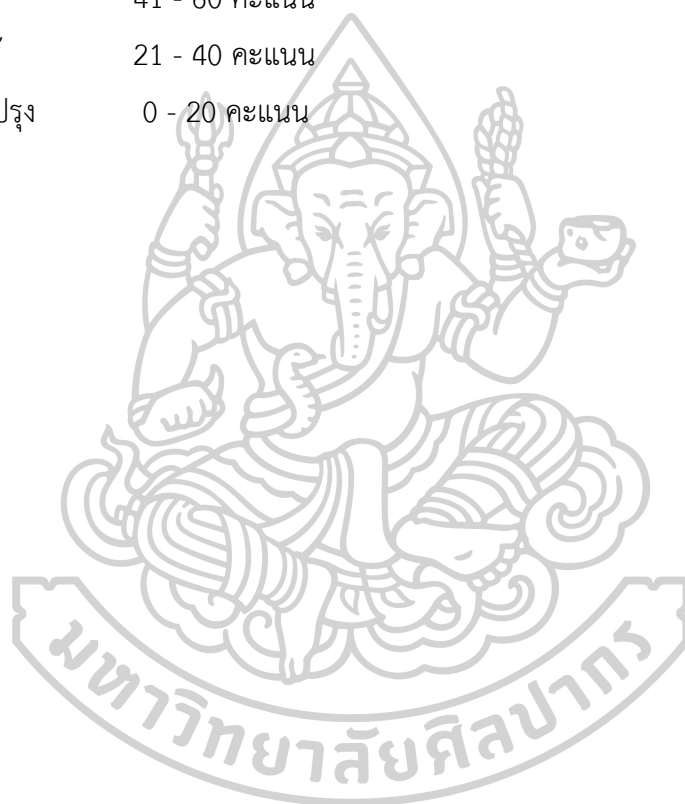
การเห็น คุณค่าด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
4.การต่อยอด	4.1 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และเข้าใจ ความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว				
	4.2 สามารถสื่อความหมายองค์ความรู้ได้ (พูด เขียน นำเสนอ ฯลฯ)				
	4.3 คิดนอกกรอบความคิดเดิม มีความคิด สร้างสรรค์ใหม่				
	4.4 วิจัยได้				
	4.5 สร้างสิ่งใหม่จากองค์ความรู้ได้				
สรุปผลการประเมิน		รวม คะแนน ระดับ.....			

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ

- ดีมาก - พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน
 ดี - พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน
 พอใช้ - พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปรับปรุง - ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรม ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การสรุปผล

- ดีมาก 61 - 80 คะแนน
 ดี 41 - 60 คะแนน
 พอใช้ 21 - 40 คะแนน
 ปรับปรุง 0 - 20 คะแนน



แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form)

คำชี้แจง

1. แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียน ในหัวข้อ ฮูปแต้ม หลังจากทำการเรียนการสอนในรูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม
2. ให้ประเมินจากผลงานของนักเรียนโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตารางคะแนน ที่ตรงกับ ลักษณะและคุณภาพผลงานของนักเรียนรายบุคคล

ตารางประเมินผลงานนักเรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	4	3	2	1	รวม (ด้าน)
1. ด้านความสร้างสรรค์ของงาน (ค่าน้ำหนัก 4) - มีการใช้จินตนาการสร้างสรรค์ เกิดจากความคิดของตนเอง ที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร					
2. ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี (ค่าน้ำหนัก 4) - ผลงานสมบูรณ์ตามองค์ประกอบศิลป์ มีการใช้หลักการศิลปะ คือ หลักการจัดขนาดและสัดส่วน หลักการจัดความสมดุล หลักการรูปและพื้นที่ว่าง การใช้สีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากฮูปแต้มในงานทัศนศิลป์ ตามเนื้อหาวิชาทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6					
3. ด้านการสื่อความหมาย (ค่าน้ำหนัก 4) - สื่อความหมายตรงตามวัตถุประสงค์ หัวข้อที่กำหนด อย่างชัดเจน					
4. ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ (ค่าน้ำหนัก 4) - ผลงานเสร็จสมบูรณ์ มีความละเอียด ตั้งใจในการทำงาน มีความสะอาดของผลงาน ส่งงานตรงเวลา					
5. ด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ค่าน้ำหนัก 4) - มีการนำเรื่อง ฮูปแต้ม มาเป็นแรงบันดาลใจในการคิด					

สร้างสรรค์ผลงาน					
รวม (20)					
ระดับคุณภาพ					

เกณฑ์การประเมินผลงาน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควรปรับปรุง 1
1.ด้านความสร้างสรรค์ของงาน	มีการใช้จินตนาการสร้างสรรค์ เกิดจากความคิดของตนเอง ที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร	มีการใช้จินตนาการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน และมี การนำผลงานอื่น มาประยุกต์เป็นของตนเองในอัตราส่วนที่เท่ากัน	การนำงานศิลปะอื่นมาประยุกต์ เป็นของตนเอง มากกว่าการใช้จินตนาการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน	สร้างสรรค์ผลงานจากความคิดและจินตนาการของตนเองน้อยมาก
2. ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี	ผลงานสมบูรณ์ ตามองค์ประกอบศิลป์ มีการใช้หลักการศิลปะคือ - หลักการจัด ขนาดและ สัดส่วน - หลักการจัด ความสมดุล - หลักการรูปและ พื้นที่ว่าง - การใช้สีที่ได้รับ	ผลงานสมบูรณ์ มีการใช้หลักการศิลปะคือ - หลักการจัด ขนาดและ สัดส่วน - หลักการจัด ความสมดุล - หลักการรูป และพื้นที่ว่าง - การใช้สีที่ได้รับ แรงบันดาลใจ จากฮูปแต้มมา	ผลงานสมบูรณ์ มีการใช้หลักการศิลปะคือ - หลักการจัด ขนาดและ สัดส่วน - หลักการจัด ความสมดุล - หลักการรูป และพื้นที่ว่าง - การใช้สีที่ได้รับ แรงบันดาลใจ จากฮูปแต้มมา	ผลงานสมบูรณ์ มีการใช้หลักการศิลปะคือ - หลักการจัด ขนาดและ สัดส่วน - หลักการจัด ความสมดุล - หลักการรูป และพื้นที่ว่าง - การใช้สีที่ได้รับ แรงบันดาลใจ จากฮูปแต้มมา

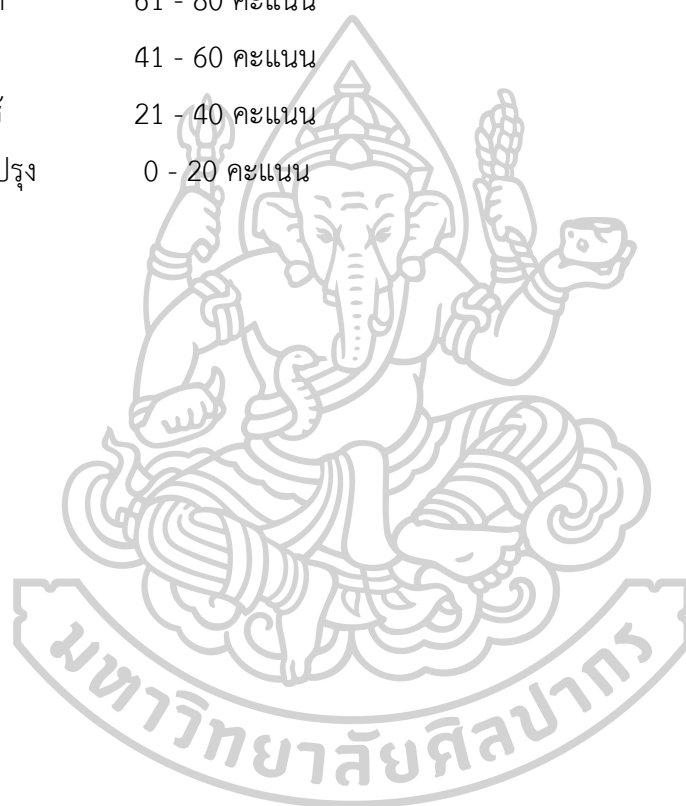
	แรงบันดาลใจ จากอุปแต้มมา ประยุกต์ใช้ใน ผลงาน ในงานทัศนศิลป์	ประยุกต์ใช้ใน ผลงาน ในงานทัศนศิลป์ โดยขาดไป 1 ประเด็น	ประยุกต์ใช้ใน ผลงาน ในงานทัศนศิลป์ โดยขาดไป 2 ประเด็น	ประยุกต์ใช้ใน ผลงาน ในงานทัศนศิลป์ โดยขาดไป 3 ประเด็น
3. ด้านการสื่อ ความหมาย	สื่อความหมาย ตรงตาม วัตถุประสงค์ หัวข้อที่กำหนด อย่างชัดเจน	สื่อความหมาย ตรงตาม วัตถุประสงค์ หัวข้อที่กำหนด ปานกลาง	สื่อความหมาย ตรงตาม วัตถุประสงค์ หัวข้อที่กำหนด น้อย	สื่อความหมาย ตรงตาม วัตถุประสงค์ หัวข้อที่กำหนด น้อยมาก
4. ด้านความ สวยงาม ความ ประณีต ความ สมบูรณ์ และความ รับผิดชอบ	ผลงานเสร็จ สมบูรณ์ - มีความละเอียด ตั้งใจในการ ทำงาน - มีความสะอาด ของผลงาน - ส่งงานตรงเวลา	ผลงานเสร็จ สมบูรณ์ - มีความละเอียด ตั้งใจในการ ทำงาน - มีความสะอาด ของผลงาน - ส่งงานตรงเวลา โดยขาดไป 1 ประเด็น	ผลงานเสร็จ สมบูรณ์ - มีความละเอียด ตั้งใจในการ ทำงาน - มีความสะอาด ของผลงาน - ส่งงานตรงเวลา โดยขาดไป 2 ประเด็น	ผลงานเสร็จ สมบูรณ์ - มีความละเอียด ตั้งใจในการ ทำงาน - มีความสะอาด ของผลงาน - ส่งงานตรงเวลา โดยขาดไปทั้ง 3 ประเด็น / ผลงานไม่เสร็จ
5. ด้านความ สอดคล้องถึงงาน ทัศนศิลป์ท้องถิ่น	มีการนำเรื่อง อุปแต้ม มาเป็น แรงบันดาลใจใน การคิด สร้างสรรค์ ผลงานในหลายๆ ส่วนประกอบ	มีการนำเรื่อง อุปแต้ม มาเป็น แรงบันดาลใจใน การคิด สร้างสรรค์ ผลงาน พอสมควร	มีการนำเรื่อง อุปแต้ม มาเป็น แรงบันดาลใจใน การคิด สร้างสรรค์ ผลงานน้อย	มีการนำเรื่อง อุปแต้ม มาเป็น แรงบันดาลใจใน การคิด สร้างสรรค์ ผลงานแต่น้อย มาก

เกณฑ์การสรุปผล

61-80	ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับดีมาก
41-60	ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับดี
21-40	ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับพอใช้
0-20	ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การสรุปผล

ดีมาก	61 - 80 คะแนน
ดี	41 - 60 คะแนน
พอใช้	21 - 40 คะแนน
ปรับปรุง	0 - 20 คะแนน



แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

คำชี้แจง

1. วัตถุประสงค์ของการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
 - 1.1 เพื่อทราบถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียน
2. กลุ่มเป้าหมายของการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
 - 2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มละ คน

ตอนที่ 1 รายละเอียดการสัมภาษณ์

- 3.1 รายชื่อผู้รับการสัมภาษณ์

.....

.....

.....

วันที่:..... เวลา:.....

ชื่อผู้

สัมภาษณ์:.....

ตอนที่ 2 คำถามในการสัมภาษณ์

1. ความรู้สึกที่ได้เรียนรู้เรื่องซูปแต้ม

บันทึกย่อ

.....

.....

2. รู้สึกชอบซูปแต้ม ,ชอบอะไรในซูปแต้ม

บันทึกย่อ

.....

.....

3. รู้สึกอยากที่จะปกป้อง/ รักษาซูปแต้มอย่างไร

บันทึกย่อ

.....

.....

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
ต่อ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องฮูปแต้ม
(Satisfaction Assessment Form)

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ชื่อ.....

เพศ ชาย หญิง

อายุ 9 ปี 10 ปี 11 ปี อื่น ๆ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องฮูปแต้ม

ลำดับที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5 (มากที่สุด)	4 (มาก)	3 (ปาน กลาง)	2 (น้อย)	1 (น้อย ที่สุด)
1. ด้านเนื้อหา						
1.1	เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย					
1.2	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย					
1.3	เวลาเรียนเหมาะสมไม่มาก หรือไม่น้อยเกินไป					
2. ด้านผู้เรียน						
2.1	บอร์ดเกมน่าเล่นน่าสนใจ					
2.2	นักเรียนมีส่วนร่วมร่วมกัน ทั้งหมด					
2.3	บอร์ดเกมทำให้คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา เพื่อเล่นเกมให้ได้					
2.4	บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหา บทเรียนมากขึ้น					
2.5	เรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกม แล้วเกิดความสนุกสนาน					
3. ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม						
3.1	ภาพ สี ตัวอักษรน่าสนใจ					

	กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน					
3.2	สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน					
3.3	สามารถอธิบายเล่าเรื่อง เกี่ยวกับอุปแต้มได้					
รวม (55)						

(อ้างอิงจาก : การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบนิเวศเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์,นภาศรี สงสัย ทิพรรัตน์ สิริวงษ์, 2563)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- มากที่สุด - 5 คะแนน
- มาก - 4 คะแนน
- ปานกลาง - 3 คะแนน
- น้อย - 2 คะแนน
- น้อยที่สุด - 1 คะแนน

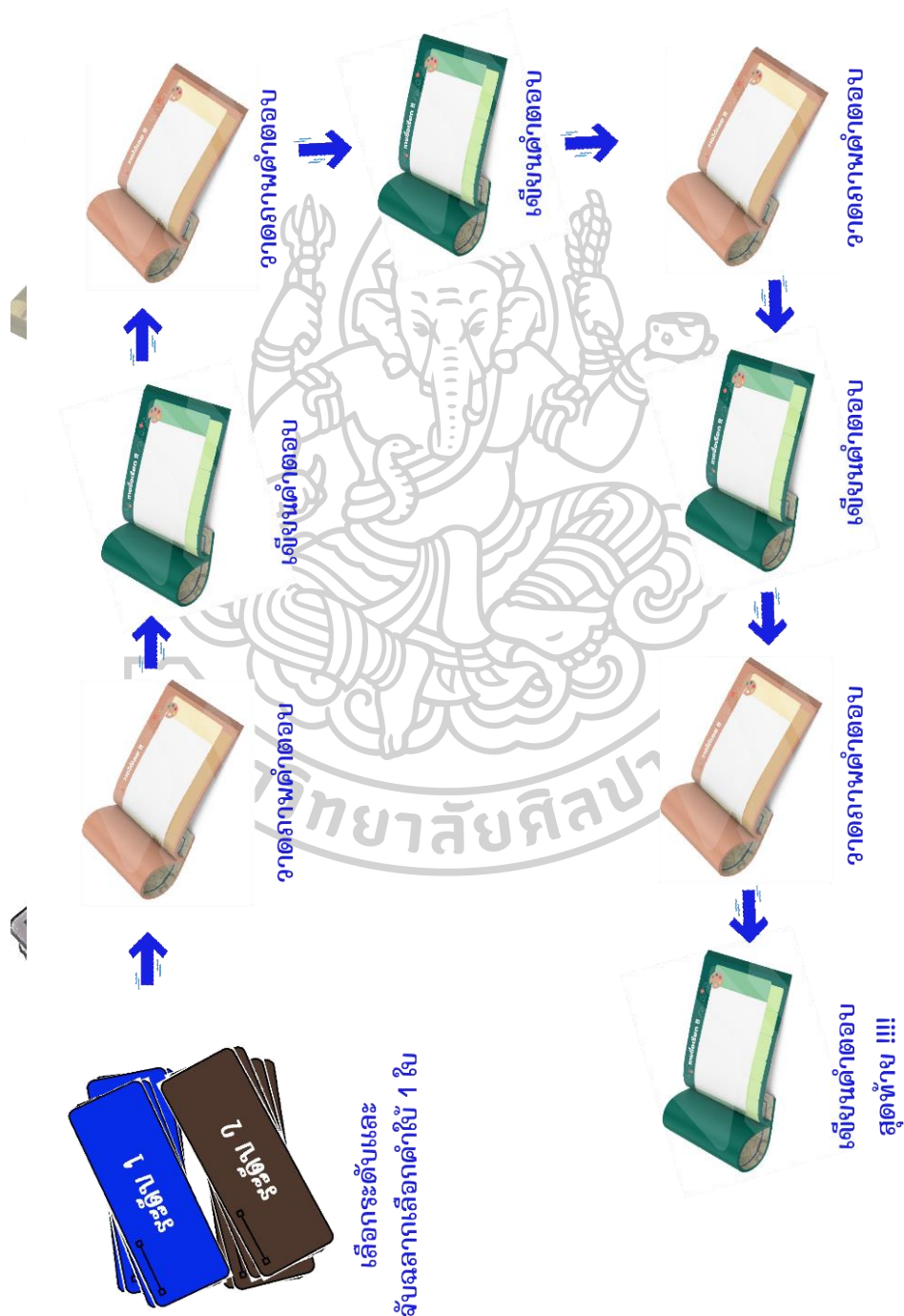
เกณฑ์การประเมินที่กำหนดคือ

- 45 - 55 คือ มากที่สุด
- 34 - 44 คือ มาก
- 23 - 33 คือ ปานกลาง
- 12 - 22 คือ น้อย
- 0 - 11 คือ น้อยที่สุด

2.2. บอร์ดเกมการศึกษา

เกม วาดๆ ทายๆ ฮูปแต้ม (Guess the drawing)

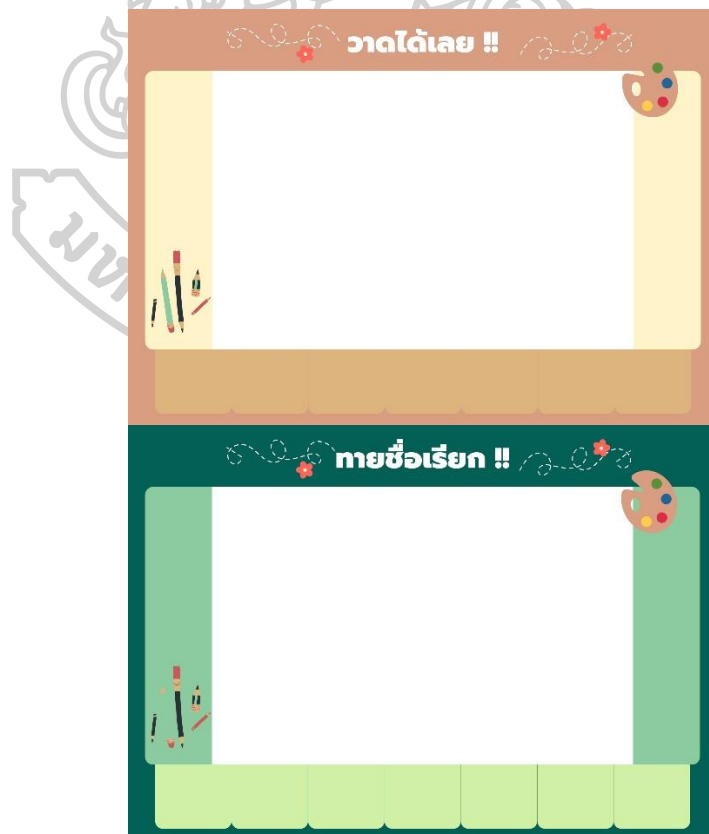
จัดวางเกม



หน้าปก



ภายในเล่ม 2 แบบสลับหน้ากันไปรวม 8 แผ่น



สถานการณ์

ผู้เล่นจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 8 คน ร่วมกันทายคำที่จับฉลากได้ ผ่านการวาด สลับกับการทาย เป็นการเขียน คนที่ 8 จะเป็นคนที่เขียนสรุปว่าคำที่ได้คือคำอะไร ถ้าทายถูกต้องว่าภารกิจของกลุ่ม สำเร็จ

เล่นได้ 3 - 8 คน

อายุผู้เล่น 7+ ขึ้นไป

เวลาในการเล่น 20-30 นาที

อุปกรณ์

1. เล่มวาทะทายๆ 1 เล่ม
2. การ์ดคำทายระดับ 1
3. การ์ดคำทายระดับ 2
4. ปากกา
5. ผ้าลบคำผิด

การเตรียมความพร้อมก่อนการเล่น (Setup)

1. แจกเล่มวาทะทายๆ 1 เล่ม ปากกา ผ้าลบคำผิด ให้คนที่เริ่มต้นของกลุ่ม
2. คนแรกของกลุ่มจับฉลากคำทาย โดยสามารถเลือกได้ว่าจะใช้คำระดับ 1 หรือ ระดับ 2

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. คนแรก เมื่อรู้คำทายแล้ว ให้วาดสิ่งที่ตัวเองรู้มาเพื่อสื่อสาร ภายในเวลา 20 วินาที หมดเวลา ส่ง เล่มวาทะทายๆ ให้คนที่ 2
2. คนที่ 2 ดูภาพที่คนแรกวาด ก็เขียนทายว่าสิ่งนั้นคืออะไรเป็นข้อความภายใน 20 วินาที หมดเวลา แล้วส่งเล่มวาทะทายๆ ให้คนที่ 3
3. คนที่ 3 ดูคำจากคนที่ 2 แล้ววาดออกมาเป็นภาพ ภายใน 20 วินาที หมดเวลา แล้วส่งเล่มวาทะทายๆ ต่อให้คนที่ 4
4. ทำแบบนี้สลับไปเรื่อยๆ จนถึงคนที่ 8 จะตอบเป็นการเขียนว่าคำทายคืออะไร จากภาพวาด ของคนที่ 7

การยุติการเล่น

เมื่อคนที่ 8 ตอบเสร็จ กรรมการเฉลย ว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องถือว่าภารกิจของกลุ่มสำเร็จ

เกม สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)



การ์ดส่วนผสมจำนวน 8 แบบ



การ์ดจำนวน 5 สี



การ์ดเงื่อนไข



สถานการณ์

ผู้เล่นทุกคนต้องเก็บสะสมส่วนผสมต่าง ๆ เพื่อแลกเป็นสีสะสมไว้ หากผู้เล่นคนใดสะสมสีได้ครบ 5 สี เกมจะจบทันที ผู้เล่นที่มีแต้มมากที่สุดจะถือเป็นผู้มีความสามารถในการเสาะหา และสะสม ส่วนผสม "ถือเป็นผู้ชนะ"

เล่นได้ 2 - 5 คน

อายุผู้เล่น 7+ ขึ้นไป

เวลาในการเล่น 20-40 นาที

อุปกรณ์

1. การ์ดส่วนผสม 8 แบบ แบบละ 7 ใบ
2. การ์ดสี 5 แบบ แบบละ 5 ใบ (แต่ละใบมีเงื่อนไขการแลกต่างกันอย่างละ 1 ใบ)
3. การ์ดเงื่อนไข 5 ใบ

การเตรียมความพร้อมก่อนการเล่น (Setup)

1. จัดวางเกมบนโต๊ะตามที่กำหนดไว้
2. สับการ์ดทั้ง 2 กอง
3. ให้ผู้เล่นที่เข้าปามาเป็นคนล่าสุดเป็นคนเล่นคนแรก และเล่นวนตามเข็มนาฬิกา

ขั้นตอนการเล่นเกม

ใน 1 รอบ สามารถเลือกทำได้ ดังนี้

1. เลือกจั่วการ์ด เพื่อสะสมส่วนผสม โดยจั่วได้มากที่สุด 2 ใบ จะเป็นลายใด สีใดก็ได้ เพื่อวางแผนสะสมส่วนผสมเพื่อแลกสี (ผู้เล่นห้ามมีการตอยุ่ในมือเกิน 7 ใบ ถ้าเกินให้ผู้เล่นเลือกทิ้งการ์ดใดก็ได้จนเหลือบนมือเพียง 7 ใบ)
2. ใช้การ์ดส่วนผสมที่สะสมไว้หากครบจำนวนที่ต้องการ สามารถแลกสีได้

การยุติการเล่น

1. ถ้ามีผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง สะสมสีได้ครบ 5 ใบแล้ว เกมจะจบทันที
2. หลังจากจบเกม ให้ผู้เล่นทุกคนนับแต้มของตนเอง ใครที่มีแต้มสูงสุดเป็นผู้ชนะ



เกมช่างแต้ม (Painter)



จัดวางเกม

1. Board game board with a central illustration of a village and a large elephant watermark. The board has a grid of colored circles (yellow, pink, green, red) and a central text box in Thai: "บอร์ดเกมจุดสีที่ 1 'ช่างแต้ม' เป็นชุดกิจกรรมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย เรื่อง สุขอนามัย 5-6 ปี สำหรับเล่นในจุดสีที่ 1"

2. Card with a red border, a flame icon, and the text "ช่างแต้มผู้ดูแลอาคาร" (Painter Building Manager).

3. Card with a yellow border, a flame icon, and the text "ช่างแต้มผู้ซ่อมแซม" (Painter Repairer).

4. 10 blue tokens with a flame icon.

5. 10 blue tokens with a flame icon.

6. 10 multi-colored tokens (yellow, pink, green, red).

7. Card with a blue border and a blue flame icon.

8. Two circular tokens: one with a portrait of a man and another with a portrait of a woman and the number 1.

9. A white die.

10. Four colored pawns: red, yellow, green, and blue.

กระดานเกม (หน้า,หลัง)



การ์ดผู้เล่น 4 แบบ (หน้า ,หลัง)



การ์ดจอง 4 แบบ (หน้า,หลัง)



การ์ดปริศนา 8 การ์ด (หน้า,หลัง)



การ์ดอุปแถม 15 แบบ (หน้า,หลัง)



สถานการณ์

ผู้เล่นแต่ละคนจะรับบทเป็น “ช่างแต้ม” ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่ต่างต่างกัน โดยช่างแต้มแต่ละคนต้องทำการเขียนภาพฮูปแต้มในแต่ละจุดให้สำเร็จ บางจุดต้องทำด้วยตนเอง บางจุดต้องอาศัยความร่วมมือจากช่างแต้มคนอื่น ผู้เล่นคนไหนสะสมแต้มของตนเองได้มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ

อุปกรณ์

1. กระดานกลาง 1 แผ่น
2. กระดานผู้เล่น 4 แบบ (ช่างแต้มผู้ละเอียดลออ ช่างแต้มผู้จริงจัง ช่างแต้มผู้มีมือดี ช่างแต้มผู้สร้างสรรค์)
3. การ์ดจอบ 4 แบบ (สีม่วง สีน้ำตาลแดง สีเหลือง สีเขียว)
4. เหรียญองค์ประกอบศิลป์ 20 ชิ้น
5. เหรียญเรื่องราวสำหรับการเขียนภาพฮูปแต้ม 20 ชิ้น
6. เหรียญสี่ธรรมชาติ 20 ชิ้น
7. การ์ดปริศนา 8 แผ่น
8. การ์ดฮูปแต้ม 15 แผ่น
9. ลูกเต๋า 1 ลูก
10. ตัวเดินเกม สีละ 2 ตัวรวม 8 ตัว (สีม่วง สีน้ำตาลแดง สีเหลือง สีเขียว)

การเตรียมความพร้อมก่อนการเล่น (Setup)

1. สับการ์ดฮูปแต้ม แล้วสุ่มวางการ์ดฮูปแต้มลงบนกระดานกลางตามจุดที่กำหนดไว้ 10 จุด การ์ด ฮูปแต้มที่เหลือเก็บเข้ากล่อง
2. ผู้เล่นสุ่มจับเลือกการ์ดผู้เล่นคนละ 1 ใบ และรับการ์ดจอบของตนเองอีก 1 ใบ
3. วางตัวเดินเกมลงบนกระดานกลางที่จุดเริ่มต้น 1 จุด และวางตัวเดินเกมลงบนกระดานผู้เล่นที่จุดเริ่มต้นอีก 1 จุด
4. โยนลูกเต๋าคำผู้ที่ได้เริ่มเล่นก่อน โดยผู้ที่โยนลูกเต๋าคำได้จำนวนที่มากที่สุดจะได้เป็นผู้เล่นก่อน และเล่นวนตามเข็มนาฬิกา

ขั้นตอนการเล่นเกม

ในการเล่น 1 รอบของผู้เล่นสามารถเลือกทำได้โดยวิธีใดอย่างหนึ่ง คือ

1. เดินตัวเดินเกมบนกระดาน – ผู้เล่นสามารถเลือกเดินไปจุดที่ใกล้เคียงทางทิศไหนก็ได้ 1 ช่อง
2. โยนลูกเต๋ารับทรัพยากร - ผู้เล่นสามารถโยนลูกเต๋าโดยได้จำนวนเท่าใด ผู้เล่นสามารถเลือกรับเหรียญทรัพยากรใดก็ได้ตามจำนวนที่โยนได้
3. เขียนภาพซูบแต้ม – เมื่อผู้เล่นเดินไปประจำจุดในรอบก่อนหน้าแล้ว ผู้เล่นสามารถเลือกเขียนภาพ ซูบแต้ม โดยต้องจ่ายทรัพยากรและทำตามเงื่อนไขของภาพนั้น ๆ
4. จอง – หากผู้เล่นเห็นว่าอยากจะจองการ์ดซูบแต้มที่ได้บนกระดานกลางไว้ก่อนสามารถใช้การ์ดจองวางจองไว้บนการ์ดซูบแต้ม โดยหากจองแล้วจะไม่มีผู้เล่นคนไหนสามารถเขียนภาพซูบแต้มภาพนั้นได้ และในการจองจะทำได้เพียง 1 ครั้งต่อ 1 เกมจบเท่านั้น

ขั้นตอนอื่น ๆ

1. ในการหักทรัพยากรถ้าไม่มีทรัพยากรสำหรับการทำตามเงื่อนไข จะต้องหยุดเล่น 1 ตา เพื่อทดแทนทรัพยากร
2. 1 จุดการ์ดซูบแต้ม มีผู้เล่นประจำอยู่ได้ไม่เกิน 2 คน

การยุติการเล่น

1. ผู้เล่นช่วยกันเขียนภาพซูบแต้มจนครบ 10 ภาพบนกระดาน
2. แต้มของผู้เล่นคนใดคนหนึ่งครบ 11 แต้มจะเป็นการจบเกม ผู้เล่นคนใดมีแต้มสะสมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สายพิรุณ ยอดศิริ
วุฒิการศึกษา	23 กรกฎาคม พ.ศ.2536
ผลงานตีพิมพ์	สายพิรุณ ยอดศิริ และวิสูตร โพธิ์เงิน. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566)
รางวัลที่ได้รับ	รางวัลระดับ ชมเชย เรื่อง นวัตกรรมสำหรับนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 (โครงการเสริมสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร)

