

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อดิจิทัลและปริศนาคำทาย เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาทำนนาฏศิลป์ ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Constructionism ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี

ชื่อผู้วิจัย : นางขวัญตา พิมพ์ดีด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : ศิลปะ

ภาคเรียน ปีการศึกษา : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัย (ประเภท) วิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ กลุ่มตัวอย่าง/ประชากรที่ใช้นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยสุ่มตัวอย่างแบบ (กรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อดิจิทัล ปริศนาคำทาย จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Constructionism วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรม

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน เปรียบเทียบได้จากการหาค่าเฉลี่ยก่อน เรียนมีค่าเฉลี่ย (X) = 14.04 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (X) = 17.53 ซึ่งค่าเฉลี่ยหลังเรียนนักเรียนมี ค่าเฉลี่ยสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อดิจิทัลและปริศนาคำทาย เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาทำนนาฏศิลป์ ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Constructionism มีประสิทธิภาพ 82.33/87.165 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อดิจิทัลและปริศนาคำทาย เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาทำนนาฏศิลป์ ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Constructionism ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริงและนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์และสมมุติฐานตามที่ผู้วิจัยวางไว้