



.....
**การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม**

**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 Province**

Received: September 20, 2023

Revised: October 25, 2023

Accepted: November 1, 2023

สายพิรุณ ยอดศิริ*

Saipirun Yodsiri et al.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1.) เพื่อศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2.) เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3.) เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3.1.) เพื่อประเมินการเห็นคุณค่าของศิลปกรรมท้องถิ่น 3.2.) เพื่อประเมินความพึงพอใจ 4.) เพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนชั้น ป.6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จ.มหาสารคาม จำนวน 40 คน จากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือในการวิจัย 1.) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2.) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของศิลปกรรมท้องถิ่น 3.) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม 4.) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ 5.) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัย (1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ความสอดคล้องกับความต้องการ และผู้เรียนมีความสนใจการเรียนรู้แบบเกมคิดเป็น 81.7% (2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ประกอบด้วย แผน 8 แผน

* นักศึกษาปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Master of Fine Arts Program in Visual Arts Education, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

** อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Advisor Assistant Professor Dr., Wisud Po Ngern Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

*** อาจารย์ที่ปรึกษา รอง ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Advisor Assistant Professor Emeritus., Preecha Thaonthong Department of Painting, Sculpture and Printmaking, Silpakorn University, Thailand

*** อาจารย์ที่ปรึกษา รอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ประธานหลักสูตรศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Advisor Assistant Professor Dr., Pisit Tangpondparsert Chairman, Art Education, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

Corresponding Author E-mail Address: kawpotspr@live.com



.....
บอร์ดเกม 3 เกม คือ บอร์ดเกมสีของฮูปแต้ม บอร์ดเกมวาด ๆ ทาย ๆ ฮูปแต้ม และบอร์ดเกมช่างแต้ม
(3) ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า 3.1) ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของศิลปกรรมท้องถิ่นอยู่ใน
ระดับดีมาก ($\bar{X} = 3.3$) จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่มพบว่า นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึกลึก
สามารถเสนอวิธีการในการอนุรักษ์ ปกป้อง และบอกวิธีการที่จะเผยแพร่ในแบบของตนเองได้ และผลการ
ประเมินผลงานศิลปะอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 3.4$) 3.2) ผลการประเมินความพึงพอใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด
($\bar{X} = 4.0$) 4) มีการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ชุดกิจกรรมนี้ มีความสมบูรณ์

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้/ บอร์ดเกมการศึกษา/ การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น

Abstract

The research aims 1.) to develop the board game-based learning activity package, 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. The simple random sampling was used to collect a sample of 40 Prathom Suksa 6 students from Anuban Kantharawichai School, Maha sarakham province. The research instruments were 1.) a board game-based learning activity package for Hoop-Tam study, 2.) an evaluation form to measure the perceived value of local visual arts, 3.) a focus group form, 4.) a visual art evaluation form, and 5.) a satisfaction survey for students. 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 (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 ($\bar{X} = 4.0$) (4) there was an improvement on learning activity even better.

Keywords : Learning Activity Package/ Board Game/ Perceived Value of Local Visual Arts



บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดจุดหมายทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดกับผู้เรียน คือ การมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม ในส่วนของในรายวิชาศิลปะ ได้กำหนดองค์ความรู้ ทักษะสำคัญ และคุณลักษณะที่ต้องการไว้ว่า หากได้เรียนในรายวิชาศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะเป็นผู้มีความรู้และทักษะในการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์งานศิลปะ สุนทรียภาพ และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ ในฐานะครูผู้สอนรายวิชาศิลปะ เป้าหมายสำคัญของการเรียนการสอนในสาระทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์ จากจินตนาการ วิเคราะห์วิพากษ์ วิเคราะห์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

หากจะกล่าวถึงเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษาของประเทศนั้น ครูในฐานะผู้สอนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความสามารถในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด โดยครูจะต้องมีความรอบรู้มีความเป็นมืออาชีพ และเป็นผู้ที่พัฒนาตนเอง และสรรหาวิธีการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนอยู่เสมอเพื่อสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ พิสิฐ เทพไกรวัล (Thepkaiwan, 2021) การเรียนรู้ควรจะเป็นการร่วมมือระหว่างผู้เรียนและผู้สอนไปพร้อม ๆ กัน โดยการลดบทบาทผู้สอนและเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น พร้อมทั้งจะเรียนรู้มากขึ้น การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา จึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ตอบโจทย์ความต้องการต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะจะทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่อยู่คงทนถาวร เพราะเกิดจากการที่สมองรวบรวมจัดการกับองค์ความรู้เหล่านั้นด้วยตนเอง มีการดู การแสดงความคิดเห็น การจำลองสถานการณ์เกิดขึ้นระหว่างการเล่นบอร์ดเกม นอกจากนี้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา ยังเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียนในช่วงวัยที่กำลังสนุกสนานกับการเล่นเกม ชอบการได้ปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิดแก้ไขปัญหา ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และยังได้ผลพลอยได้คือ ผู้เรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกม คือกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ เห็นภาพชัด เป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน

การสำรวจและอนุรักษ์ศิลปะท้องถิ่น เพื่อนำมาส่งเสริมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรม จากจัดการเรียนการสอนเรื่องของศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะให้ผู้เรียนได้ทำความรู้จักงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นตนเอง ตระหนักถึงคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่นในฐานะเป็นเจ้าของวัฒนธรรม ร่วมกันรักษาสืบสานวัฒนธรรมเดิม และประยุกต์กระแสวัฒนธรรมใหม่ให้เหมาะสม โดยในจังหวัดมหาสารคามนั้นมีศิลปกรรมที่เกิดมาจากพื้นถิ่นมากมาย รวมไปถึงจิตรกรรมฝาผนัง หรือสุปเต้ม ที่เขียนเกี่ยวกับเรื่องราวทางศาสนา เป็นวัฒนธรรมร่วมในอุษาคเนย์ มีทั้งฉบับล้านนา ฉบับข่า ฉบับมอญ ฉบับไทยยวน และฉบับไทยเยาวเรศ ภักดีจิต (Phakdeejit, 2015) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนศิลปะที่สอดคล้องต่องานทัศนศิลป์ท้องถิ่น



.....
ไว้ว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะชื่นชม ความงามสุนทรีย์ภาพความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ เป็นการพัฒนาผู้เรียนอย่างองค์รวมทั้งทางด้าน ร่างกายจิตใจ สติปัญญาอารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม

จากจุดหมายหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นโยบายทางการศึกษาของประเทศ ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปกรรมท้องถิ่น และปัญหาการจัดการ เรียนการสอนในยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน และเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง เลือกใช้นวัตกรรมการสอนที่ เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน และตระหนัก เห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนใน รายวิชาทัศนศิลป์ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
2. เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
3. เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
 - 3.1. เพื่อประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ บอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
 - 3.2. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม
4. เพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง ฮูปแต้ม ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ห้อง 126 คน โรงเรียนอนุบาล กันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม ปีการศึกษา 2566



.....
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ตำบลโคกพระ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้โดยการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม (Simple Random Sampling)

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1.1 การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ
- 1.2 ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การรวบรวมข้อมูล

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

โดยศึกษาข้อมูลจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชา ศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และโครงสร้างหลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย รวมทั้งศึกษาเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่นที่มีอยู่ภายในจังหวัดมหาสารคาม และทำการศึกษา วิเคราะห์ ข้อมูลพื้นฐาน และความเหมาะสมในการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียน อนุบาลกันทรวิชัยทั้งหมด 126 คน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ และสรุปความ นำไปสู่การสร้างและพัฒนาชุด กิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัย

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

นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (R1) นำมาสรุปเพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัย คือ การกำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ออกแบบร่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม แบบประเมินการเห็นคุณค่าของ ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) แบบ สัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ,แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) และแบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Satisfaction Survey Form) นำเครื่องมือ ทั้งหมดผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตาม เนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมและความชัดเจนในการใช้ภาษาให้มีความสอดคล้อง ครบคลุมและ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย อีกทั้งให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยมีผลการตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือการวิจัย คือ 0.94 (เหมาะสม)



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

นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Small Group Try Out) และนำผลที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัย ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (Sample Group)

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Development) (D2): การประเมินผลและปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์และประเมินผลเครื่องมือวิจัย และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ให้มีความสมบูรณ์หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง (Sample group)

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรได้ระบุเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยได้ ดังนี้ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ข้อที่ 5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยเป็นข้อกำหนดของหลักสูตร อันนำไปสู่การเกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้ระบุเกี่ยวกับจุดประสงค์ของรายวิชา คือ การมีความรู้ ทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สุนทรียภาพ และการเห็นคุณค่าทางศิลปะ ในรายวิชาทัศนศิลป์ ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ 2 มาตรฐาน คือ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล จะเห็นได้ว่าการระบุถึงการที่ให้นักเรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม ตลอดจนเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าของศิลปะ และวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงได้นำมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงทัศนศิลป์ท้องถิ่นเพื่อนำไปสู่การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นซึ่งประกอบด้วย ตัวชี้วัด ศ 1.2 ป.6/1 และ ศ 1.2 ป.6/2 อย่างไรก็ดี ก็มีการนำองค์ความรู้เดิมที่ได้เรียนรู้ตามตัวชี้วัดในการจัดการเรียนรู้ก่อนหน้า มาประยุกต์ใช้ในชุดกิจกรรมนี้ด้วยเช่นกัน คือ ศ 1.2 ป.6/2 , ศ 1.1 ป.6/5 , ศ 1.1 ป.6/7

หลักสูตรโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย พุทธศักราช 2562 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดรายละเอียดของการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ว่า สาระศิลปะ เป็นสาระ



.....
การเรียนรู้ที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ ศักยภาพการคิดและการทำงานของนักเรียน และได้ระบุถึงแนวทางสำคัญ
ที่โรงเรียนกำหนดไว้ในหลักสูตรโรงเรียน โดยได้มีการระบุว่า หลักสูตรโรงเรียนฯ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความ
สนุกสนาน และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ เปรียบเสมือนเป็นวิธีสร้างกำลังใจ และเร้าให้เกิดความก้าวหน้า
แก่ผู้เรียนให้มากที่สุด มีความรู้สูงสุด หลักสูตรของโรงเรียนฯ มีความยืดหยุ่น และเหมาะกับท้องถิ่น สอดคล้องกับ
สภาพปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับตัวผู้เรียน

จังหวัดมหาสารคามเป็นจังหวัดหนึ่งทางตอนกลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย มีอาณา
เขตติดกับจังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดร้อยเอ็ด จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดบุรีรัมย์ และจังหวัดขอนแก่น แบ่งการปกครอง
ออกเป็น 13 อำเภอ เป็นจังหวัดที่ขึ้นชื่อว่าได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมทวารวดี จึงทำให้พบเห็นร่องรอยหลักฐาน
ทางประวัติศาสตร์มากมายในพื้นที่จังหวัดมหาสารคาม อาทิเช่น กู่ วัด โบราณสถาน พระพุทธรูปตามรูปแบบของ
ทวาราวดี นอกจากนี้ยังมีศิลปะ และวัฒนธรรมอื่นๆที่ควรค่าต่อการเรียนรู้ เช่น ลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ เขียนหมาก
ไทยอีสานที่เป็นเอกลักษณ์ หุ่นละครจากการสานกระติบข้าว โดยในแง่ของจิตรกรรม ที่กำเนิดอยู่ในพื้นที่จังหวัด
มหาสารคาม คือสือบแต้ม (จิตรกรรมฝาผนังอีสาน) โดยสือบแต้ม คือ ภาพเขียนบนฝาผนังของอีสาน หรือโดยเฉพาะ
อย่างยิ่ง ในจังหวัดมหาสารคามนี้ มีช่างเขียนสือบแต้ม เป็นคนในพื้นที่จังหวัดมหาสารคามเอง จึงทำให้ภาพเขียน
เหล่านี้ มีถิ่นกำเนิดที่นี่ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของช่างเขียนภาพ หรือในภาษาท้องถิ่นเรียกกันว่า ช่างแต้ม

สือบแต้ม กุสุมา สีนพรุ (Sinpru, 2013) เป็นคำที่มาจากภาษาถิ่นอีสานที่ใช้เรียกจิตรกรรมทั่วไป
รวมทั้งจิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์วิหารอีกด้วย จิตรกรรมฝาผนังอีสานจำนวนมากเป็นฝีมือช่างเขียนภาพท้องถิ่น
การใช้สี การจัดภาพ รวมถึงลีลาของลายเส้นไม่ได้รับอิทธิพลช่างภาคกลาง แต่ก็มีภาพจิตรกรรมบางวัดโดยเฉพาะ
วัดสำคัญของเมืองใหญ่ ๆ พบว่าภาพจิตรกรรมได้รับอิทธิพลของสกุลช่างภาคกลางอยู่ด้วย สือบแต้มเป็นลักษณะสองมิติ
แบนเรียบ การแสดงระยะใกล้ไกลของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมักจะแสดงด้วยการวางรูปให้คาบเกี่ยวกัน บังกัน ซ้อนกัน มีการ
สร้างบรรยากาศด้วยสีสันน้อยมาก เพราะขาดแคลนสี ช่างแต้มอาศัยเส้นหนา เส้นบาง เน้นระยะ เน้นเรื่องราว
และเน้นบรรยากาศ ในการแสดงจุดเด่นหรือส่วนสำคัญของเรื่องราวหรือรูป ช่างแต้มมักจะใช้สัดส่วนรูปเน้นให้เกิด
ความสนใจมากกว่าการใช้สีเน้น เช่น ใช้รูปขนาดใหญ่เน้นความสนใจ ขนาดรูปร่างจึงมีความสำคัญมากกว่าสี ขนาด
และสัดส่วนของรูปไม่เป็นไปตามความจริง รูปส่วนใหญ่ใช้สีน้อย สีหลักมักจะเป็นสีน้ำเงิน หรือสีคราม สีดำ
สีน้ำตาลแดง ช่างแต้มแก้ปัญหาเรื่องสีน้อยด้วยการลดน้ำหนักของสีลง และใช้สีเท่าที่มีมาผสมกัน สีที่มีความสดใส
เช่น สีเหลือง เขียว ชมพู มักใช้กับรูปที่สำคัญเพื่อเน้นความสนใจ

ภาพที่ 1 ตัวอย่างสือบแต้ม (จิตรกรรมฝาผนังอีสาน) ในจังหวัดมหาสารคาม





.....

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสำรวจความต้องการของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนมากที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง (65 คน) รองลงมาคือ เพศชาย (61 คน) มีทั้งอายุ 11 ปี (87 คน) และ 12 ปี (39 คน) โดยนักเรียนทั้งหมดศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (126 คน) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม 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%) และอื่นๆ (7.14%) ตามลำดับความต้องการจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด สื่อการสอนที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือเกม (77.7%) โดยมีความชอบใกล้เคียงกับการเรียนรู้ด้วยการค้นคว้า (76.1%) ลำดับต่อมาเป็นสื่อวิดีโอ (45.6%) สื่อใบงาน (50%) หนังสือเรียน (46.0%) สื่อการ์ตูน (35.1%) ใบความรู้ (41.2%) อื่นๆ (5.5%) และเรียนกับปราชญ์ชาวบ้าน (3.9%) ตามลำดับจากมากไปน้อย

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สุปัตม์ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สุปัตม์ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีบอร์ดเกมการศึกษาเป็นจุดเด่นของชุดกิจกรรมนี้ โดยเป็นการนำองค์ความรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่นักเรียนต้องเกิดการเรียนรู้หลังจากการเรียนรายวิชานี้ โดยการอ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 หลักสูตรรายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย และความต้องการของนักเรียนมาสร้างสรรค์เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ และเป็นบอร์ดเกมการศึกษาที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในเรื่อง ทัศนศิลป์ท้องถิ่น (สุปัตม์)

ตารางที่ 1 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สุปัตม์ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สุปัตม์
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

1. คู่มือการใช้ ชุดกิจกรรม การเรียนรู้	2) ชื่อกิจกรรม	2) คำชี้แจง
	3) จุดมุ่งหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4) แนวคิดของชุดกิจกรรม
	5) บอร์ดเกมการศึกษาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	6) เวลาที่ใช้ของชุดกิจกรรม
	7) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม	8) ภาคผนวก



องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

	9) การประเมินผล
2. แผนการจัดการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ฮูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นบ้านฉาง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (สีของฮูปแต้ม)
3. บอร์ดเกมการศึกษา	- บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง องค์ประกอบของฮูปแต้ม (ฝึกวาดฮูปแต้ม) - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆฮูปแต้ม (Guess The Drawing) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ฮูปแต้ม) - บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแต้ม (Painter) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ฮูปแต้มบันดาลใจ
4. เครื่องมือในการเก็บข้อมูล	การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น 1) แบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (Evaluation Form to measure The Perceived Value of Local Visual Arts) 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) 3) แบบประเมินผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art Evaluation Form) การประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 1) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องฮูปแต้ม (Satisfaction Survey Form)

ตารางที่ 2 บอร์ดเกมการศึกษาภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 3 เกม

ชื่อบอร์ดเกมการศึกษา	ตัวอย่างองค์ประกอบ/รายละเอียดของบอร์ดเกม
1. บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam)	



ชื่อบอร์ดเกมการศึกษา	ตัวอย่างองค์ประกอบ/รายละเอียดของบอร์ดเกม
	 สถานการณ์ภายในเกม ผู้เล่นทุกคนต้องเก็บสะสมส่วนผสมต่าง ๆ เพื่อแลกเป็นสี่สะสมไว้ หากผู้เล่นคนใดสะสมสี่ได้ครบ 5 สี่ เกมจะจบทันที ผู้เล่นที่มีแต้มมากที่สุดจะถือเป็นผู้มีความสามารถในการเสาะหา และสะสมส่วนผสม "ถือเป็นผู้ชนะ" เล่นได้ 2 - 5 คน อายุผู้เล่น 7+ ขึ้นไป เวลาในการเล่น 20-40 นาที
2. บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วาดๆทายๆซูปแด้ม (Guess The Drawing)	 สถานการณ์ภายในเกม ผู้เล่นจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 8 คน ร่วมกันทายคำที่จับฉลากได้ ผ่านการวาด สลับกับการทายเป็นการเขียน คนที่ 8 จะเป็นคนที่เขียนสรุปว่าคำที่ได้คือคำอะไร ถ้าทายถูกถือว่าภารกิจของกลุ่มสำเร็จ เล่นได้ 3 - 8 คน อายุผู้เล่น 7+ ขึ้นไป เวลาในการเล่น 20-30 นาที
3. บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ช่างแด้ม (Painter)	 



ชื่อบอร์ดเกมการศึกษา	ตัวอย่างองค์ประกอบ/รายละเอียดของบอร์ดเกม
	 สถานการณ์ภายในเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะรับบทเป็น “ช่างแต้ม” ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน โดยช่างแต้มแต่ละคนต้องทำการเขียนภาพรูปแต้มในแต่ละจุดให้สำเร็จ บางจุดต้องทำด้วยตนเอง บางจุดต้องอาศัยความร่วมมือจากช่างแต้มคนอื่น ผู้เล่นไหนสะสมแต้มของตนเองได้มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ เล่นได้ 4-6 คน อายุผู้เล่น 7+ ขึ้นไป เวลาในการเล่น 30-60 นาที

ผลการตรวจคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง รูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีคุณภาพเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมศิลปะการเรียนรู้ โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) คือ 0.94 ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00

ผลการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และเครื่องมือวิจัยไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก (Small group try out) พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีจุดแข็งคือ มีการเชื่อมโยงกับทัศนศิลป์ท้องถิ่นหลาย ๆ รูปแบบที่อยู่ในอำเภอกันทรวิชัย และจังหวัดมหาสารคาม รวมถึงเชื่อมโยงสู่ รูปแต้ม ทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่สำคัญของจังหวัดมหาสารคาม มีการเรียนรู้ส่วนประกอบย่อยของรูปแต้มเป็นทีละขั้นตอน มีการยกตัวอย่างผลงาน และมีการสอนแบบสาธิตการวาดรวมอยู่ด้วย มีการใช้การเขียน การตอบ การพูดคุย เพื่อสรุปถึงความรู้สึกรู้สึกของการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นของนักเรียน มีวิธีการสรุปผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรายวิชา และเนื้อหาที่เรียน และเอื้อต่อการให้ผู้เรียนได้นำทัศนศิลป์ท้องถิ่น (รูปแต้ม) มาสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่ โดยเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเองที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแต้ม และจำนวนชั่วโมงเพียงพอต่อการทำงานศิลปะ ในส่วนของบอร์ดเกมการศึกษา ภาพของเกมทำให้เด็กได้เห็นภาพของรูปแต้มได้อย่างหลากหลาย ได้ซึมซับเอาลักษณะของรูปแต้มผ่านการเล่นเกมได้ดี เป็นเกมที่เล่นได้พร้อมกันครบทุกคน เน้นความสนุกสนานของนักเรียน และได้จดจำลักษณะ วิธีการวาดรูปแต้มแบบต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกม มีวัสดุ อุปกรณ์ กลไกเกมเข้าใจง่ายเหมาะกับช่วงวัยของผู้เรียน และในผู้ที่ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาก่อนก็สามารถเล่นเกมได้ หลังจากทดลองใช้พบว่าเด็กเกิดความสุขสนุกสนานเป็นหลัก และองค์ความรู้เป็นผลพลอยได้ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ของบอร์ดเกมการศึกษา และเครื่องมือเก็บข้อมูลวิจัย มีจุดแข็งคือ



.....
มีการวัดจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ไม่ใช่การถามตอบแบบผู้เรียนรู้ตัวและสามารถเตรียมคำตอบไว้ก่อน
แบ่งเป็นข้อ ๆ ได้อย่างละเอียดครอบคลุม มีลำดับขั้นตอน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย แบบประเมินไม่มีจำนวนข้อที่มาก
เกินไป เหมาะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างดี

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฐูปแด้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

1. ผลการวิเคราะห์การเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ได้ประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ของนักเรียนหลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 ครั้ง หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น คือ นักเรียนมีลักษณะ การแสดงออกถึงการเห็น
คุณค่า ในตอนที่ 1 ด้านการเข้าใจ ($\bar{X} = 3.4$) ตอนที่ 2 การชื่นชม มากที่สุด ($\bar{X} = 3.4$) และมีการแสดงออกถึง
การเห็นคุณค่า ในตอนที่ 3 การหวงแหน ($\bar{X} = 3.3$) และตอนที่ 4 การต่อยอด ($\bar{X} = 3.3$) รองลงมาตามลำดับ
เมื่อนำมาวิเคราะห์เป็นภาพรวมแล้วพบว่า ระดับคุณภาพการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน มีระดับคุณภาพทั้งหมดเท่ากับ ดีมาก ($\bar{X} = 3.3$)

ผลสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group)
ต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนสามารถพูดคุย ตอบคำถามด้วยความคิดของตนเอง ได้อย่างหลากหลาย
และสร้างสรรค์ หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแสดงความรู้สึกต่อข้อคำถามต่าง ๆ สามารถเสนอ
วิธีการในการอนุรักษ์ ปกป้อง ฐูปแด้ม และสามารถบอกวิธีการที่จะเผยแพร่ฐูปแด้ม ในรูปแบบของตนเองได้
หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์ผลการประเมินผลงานศิลปะ พบว่า นักเรียนทั้งหมด มีผลการประเมินเมื่อแยกตาม
ข้อกำหนดในเกณฑ์การประเมินทั้ง 5 ข้อ คือ ด้านความสร้างสรรค์ของงาน ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี
ด้านการสื่อความหมาย ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ และด้านความ
สอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยผลการวิเคราะห์ คือ มีผลการประเมินด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์
ท้องถิ่นมากที่สุด ($\bar{X} = 4$) และสามารถวาดภาพสื่อความหมาย ($\bar{X} = 4$) มีความสามารถในการด้านความสร้างสรรค์
ของงาน ($\bar{X} = 3.4$) มีความสามารถในการใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์การใช้สี ($\bar{X} = 3.3$) และมีผลการ
ประเมินด้านความงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความรับผิดชอบ ($\bar{X} = 2.8$) ตามลำดับ โดยในเกณฑ์แต่
ละข้อนักเรียน (S.D. = 0.42) (ด้านความสร้างสรรค์ของงาน) (S.D. = 0.49) (ด้านองค์ประกอบศิลป์ และการใช้สี)
(S.D. = 0.21) (ด้านการสื่อความหมาย) (S.D. = 0.85) (ด้านความสวยงาม ความประณีต ความสมบูรณ์ และความ
รับผิดชอบ) และ 0 (ด้านความสอดคล้องถึงงานทัศนศิลป์ท้องถิ่น) ตามลำดับ โดยการประเมินในภาพรวม
พบว่า นักเรียนทั้งหมด มีผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 3.4$, S.D. = 0.42)

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียน

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group) ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้
พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฐูปแด้ม เพื่อส่งเสริมการ



.....
เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.1) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งก็คือ บอร์ดเกมนำเล่นน่าสนใจ ($\bar{X}$ = 4.4) นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมแล้วเกิดความสุขสนุกสนาน ($\bar{X}$ = 4.3) บอร์ดเกมทำให้คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา เพื่อเล่นเกมให้ได้ ($\bar{X}$ = 4.3) นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งหมด ($\bar{X}$ = 4.1) บอร์ดเกมทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น ($\bar{X}$ = 4.1) ส่วนในลำดับรองลงมา คือ นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านคุณภาพของบอร์ดเกม คือ มีความพึงพอใจในภาพ สี ตัวอักษรน่าสนใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.2) มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.1) และสามารถอธิบายเล่าเรื่องเกี่ยวกับอุปแต้มได้ ($\bar{X}$ = 4.0) และมีความพึงพอใจในด้านเนื้อหา คือ เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 3.9) ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 3.7) และเวลาเรียนเหมาะสมไม่มากหรือน้อยเกินไป ($\bar{X}$ = 3.7) ตามลำดับ และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (S.D. = 0.82) (ด้านเนื้อหา) (S.D. = 0.79) (ด้านผู้เรียน) (S.D. = 0.78) (ด้านคุณภาพของบอร์ดเกม)

ตอนที่ 4 ผลการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง อุปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย ซึ่งได้ผลการวิจัยตามการรายงานผลในตอน ที่ 2 และตอนที่ 3 นั้น ได้นำผลดังกล่าวมาสรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น คือ ปรับแก้ไขใบงานภายในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่สมบูรณ์ เพิ่มจำนวนการ์ด ในบอร์ดเกมเรื่อง ของอุปแต้ม (Color) ให้มีจำนวนเพียงพอต่อการเล่น เพิ่มคู่มือการเล่นแจกจ่ายกับนักเรียนในระหว่างเล่น เพื่อให้นักเรียนตรวจสอบวิธีการเล่นได้ตลอดเวลา

อภิปรายผล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง อุปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง อุปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม มีความสอดคล้องอย่างยิ่งกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 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 มาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาชุดกิจกรรมนี้ และได้นำแนวทางสำคัญที่โรงเรียนกำหนดไว้มาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน โดยหลักสูตรของโรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัยนั้น มีความยืดหยุ่น และเหมาะสมกับท้องถิ่นเป็น



.....
อย่างดี โดยมีหลายข้อที่ระบุไว้ เกี่ยวกับการเรียนการสอนที่สำคัญ คือ การให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน และความ
เพลิดเพลินในการเรียนรู้ การจัดทำหลักสูตรที่เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนด เหมาะสมกับ
สภาพชุมชนและท้องถิ่นและจุดเน้นของโรงเรียน ต้องเป็นหลักสูตรมีความยืดหยุ่น หลากหลายสอดคล้องกับสภาพ
ปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความเหมาะสมกับตัวผู้เรียน และการนำแบบสำรวจ
ความต้องการของนักเรียน เก็บข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2565 จำนวนทั้งหมด 126 คน ผู้วิจัยจึงได้ข้อเท็จจริงว่า นักเรียนมีความชอบที่จะมีการเรียนรู้ผ่านการ
เล่น คือการใช้เกมมาเป็นอันดับหนึ่ง นอกจากนี้ยังได้ข้อเท็จจริงเพิ่มว่านักเรียนยังชอบ วิธีการเรียนแบบทดลอง
และได้เคลื่อนไหวร่างกาย ได้ฝึกทำงานร่วมกับเป็นกลุ่มอีกด้วย ทำให้ผู้วิจัยในข้อเท็จจริงนี้มาสู่การพัฒนาชุด
กิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ขึ้น

**ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ซูบแด้ม เพื่อส่งเสริม
การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
จังหวัดมหาสารคาม**

จุดเด่นของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มีจุดเด่น คือ ความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2551 อันเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาของไทย มีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ
(ทัศนศิลป์) เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่น อ้างอิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมี
การระบุให้มีการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปกรรม ท้องถิ่น วัฒนธรรม ซึ่งตัวชี้วัดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่อง
ทัศนศิลป์ท้องถิ่น คือ ตัวชี้วัดที่ ศ 1.2 ป.6/1 บรรยายบทบาทของงานทัศนศิลป์ ที่สะท้อนชีวิตและสังคม และ
ตัวชี้วัดที่ ศ 1.2 ป.6/2 อธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อความศรัทธาในศาสนาที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ใน
ท้องถิ่น นอกเหนือจากนี้ในงานวิจัยครั้งนี้ยังมีการใช้ตัวชี้วัดอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับงานวิจัย คือ ตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.
6/2 อธิบายหลักการจัดขนาดสัดส่วน ความสมดุลในการสร้างงานทัศนศิลป์ ตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/5 สร้างสรรค์งาน
ทัศนศิลป์โดยใช้หลักการ ของรูปและพื้นที่ว่าง และตัวชี้วัดที่ ศ.1.1 ป.6/7 สร้างงานทัศนศิลป์เป็นแผนภาพ แผนผัง
และภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ มีความสอดคล้องกับความต้องการ
ผู้เรียน จากผลการสำรวจจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม
ปีการศึกษา 2565 จำนวน 126 คน พบว่า สื่อการสอนที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือเกม โดยมีความชอบไล่เลี่ยกับ
การเรียนรู้ด้วยการค้นคว้า ลำดับต่อมาเป็นสื่อวิดีโอ สื่อใบงาน หนังสือเรียน สื่อการดัดคำ ใบความรู้ อื่นๆ และ เรียน
กับปราชญ์ชาวบ้าน ตามลำดับจากมากไปน้อย โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทรวิชัย
มีความสนใจต่อการเล่นเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็น เกมบนมือถือที่เป็นที่นิยมและเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย
สำหรับเด็กวัยนี้ เกมกระดานที่สามารถหาซื้อเล่นได้ง่ายและราคาถูกเหมาะสมสำหรับเด็ก มีความสอดคล้องกับ
บริบทของโรงเรียนในจังหวัดมหาสารคาม ในแง่มุมของศิลปะ (Visual art) ที่เป็นประเภทของทัศนศิลป์ท้องถิ่น
ในจังหวัดมหาสารคามมีศิลปะที่ควรค่าแก่การเรียนรู้มากมาย โดยหนึ่งในนั้นก็คือ ซูบแด้ม โดย ซูบแด้ม
ขวัญชัย สินปรุ (Sinpru, 2013) เป็นคำที่มาจากภาษาถิ่นอีสานที่ใช้เรียกกิจกรรมทั่วไป รวมทั้งกิจกรรมผาผนัง



.....
ตามโบสถ์วิหาร จิตรกรรมฝาผนังอีสานจำนวนมากเป็นฝีมือช่างเขียนภาพท้องถิ่น การใช้สี การจัดภาพ รวมถึงลีลา
ของลายเส้นไม่ได้รับอิทธิพลจากช่างภาคกลาง

รูปแบบและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ได้ส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้เรื่องทัศนศิลป์ท้องถิ่น โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้
ที่ผู้เรียนสนใจ คือ บอร์ดเกมการศึกษา จุดเด่นของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ คือ เป็นชุดกิจกรรมที่รวบรวมใส่กล่อง
เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 2 องค์ประกอบด้วยกัน คือ เล่มคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
และแผนการจัดการเรียนรู้ และบอร์ดเกมการศึกษา รูปแบบและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ
บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม โดยมีเนื้อหาที่รวบรวมอย่างสมบูรณ์ ชัดเจน
ง่ายต่อการทำความเข้าใจต่อผู้ที่จะนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ไปใช้ โดยสอดคล้องกับ พนารัตน์ ศรีปัญญากร
(Sripanyakorn, 2010) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ หมายถึง สื่อการเรียนรู้สำเร็จรูปที่รวบรวมอย่างสมบูรณ์
ตามแบบแผนที่วางไว้ที่ผู้เรียน สามารถเรียนเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อยตามความสามารถ ความสนใจ

**ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม
เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดมหาสารคาม**

**การประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นด้วยแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น
(The Value of Local Art Assessment Form)**

จากการประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้น
สามารถส่งเสริมและพัฒนาเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจาก
ข้อคำถามในแบบประเมินการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (The Value of Local Art Assessment Form)
นั้น ถูกแบ่งเป็นด้าน ทั้ง 4 ด้าน แต่ละด้าน และแต่ละข้อคำถามนั้น ผู้วิจัยเน้นการประเมินพฤติกรรม ที่แสดง
ออกมา เช่น การพูด การเขียน การตอบคำถาม ที่เป็นข้อบ่งชี้ถึงการแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์
ท้องถิ่น และเป็นข้อคำถามที่ผู้วิจัยเห็นว่าสอดคล้องกับช่วงวัยของนักเรียนตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา
(Theory of Cognitive Development) ของ (Piaget, 1962) เด็กในวัยนี้สามารถใช้เหตุผลในการตัดสินใจ
ปัญหาต่างๆ ได้ดีขึ้น มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาหลายด้าน คือ สามารถสร้างจินตนาการในความคิดของตน
ขึ้นมาได้ สามารถคิดเปรียบเทียบได้ เรียงลำดับสิ่งต่างๆ ได้ นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการคิดย้อนกลับ
สามารถจัดกลุ่มหรือจัดการได้อย่างสมบูรณ์ เช่น การแบ่งแยกประเภทของสิ่งของ สามารถสนทนากับบุคคลอื่น
และเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้ดี ใช้เหตุผลได้ดี แบ่งแยกสิ่งต่าง ๆ ได้ ที่สำคัญคือความสามารถในการจำของเด็ก
ในช่วงนี้มีประสิทธิภาพขึ้น

การสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบสนทนากลุ่ม (Focus Group)

โยธิน แสงดี (Swangdee, 1987) ได้กล่าวถึงข้อดีของการสนทนากลุ่มไว้ว่า การนั่งสนทนากลุ่มระหว่าง
ผู้วิจัย กับผู้ให้ข้อมูลหลายๆคน จะก่อให้เกิดการสนทนากันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้ง ไม่มีการปิดบัง หาก
ประเด็นใดยังไม่ชัดเจน ก็สามารถซักถาม หาคำตอบ จนกว่าจะได้คำตอบที่ชัดเจนที่สุด การสนทนากลุ่มจะเป็นการ



.....
สร้างบรรยากาศการพูดคุยที่ลดทอนการฉ้อฉล ทำให้ทุกคนกล้าคิด กล้าออกความเห็น คำตอบของการ
สัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นคำตอบเชิงเหตุผล มีความคล้ายคลึงกับการรวบรวม
ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยมีความสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ของ
นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (Sample group)

การประเมินผลงานทัศนศิลป์

การประเมินผลงานศิลปะที่นักเรียนทำ บ่งบอกถึงความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้เรียน
ตามหลักการทางศิลปะ และองค์ความรู้ทางศิลปะที่นักเรียนมี และบ่งบอกอิทธิพลของทัศนศิลป์ท้องถิ่น (ซูบแต้ม)
ที่มีต่อนักเรียน โดยผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนจำนวน 40 คน (นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง Sample
group) ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีผลการประเมินผลงานทัศนศิลป์ อยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 3.4$, S.D. = 0.42)
ซึ่งการสร้างสรรคผลงานศิลปะ เป็นสิ่งสะท้อนถึงความรู้ถึงการเห็นคุณค่าเป็นอย่างดี โดยการเห็นคุณค่า
(Appreciation, Awareness) เป็นประสบการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลสำนึกถึงคุณค่าของสิ่งที่ตนได้รับไปสู่
ความผูกพันด้านจิตใจ เป็นการให้ความสำคัญต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะมีความแตกต่างกันไปตามระดับความเข้าใจ
(Understanding) ของผู้รับ สำหรับประสบการณ์ศิลปะ ผู้ชมได้รับชมหรือสัมผัสจนเกิดความเข้าใจและเชื่อมโยง
กับประสบการณ์ปัญหา ประสบการณ์อารมณ์และประสบการณ์ความรู้สึก เกิดเป็นการรับรู้คุณค่าและความ
ตระหนักในคุณค่าของสิ่งที่ผู้ชมกำลังได้รับอยู่ เป็นภาวะร่วมกันของพุทธิสัยและจิตพิสัย เช่น ผูกพัน วางใจ ยก
ย่อง ชื่นชม ความห่วงหา ความเสียสละ และความภูมิใจ เป็นต้น ส่วนผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่าที่แสดงออกมา
เป็นพฤติกรรมหรือทักษะพิสัย นำไปสู่ผลขั้นสุดที่แสดงออกถึงพฤติกรรมการเห็นคุณค่า ได้แก่ การดูแลรักษา
ปกป้อง อนุรักษ์ และการสะสม เป็นต้น ปุณณรัตน์ พิชญไพบุลย์ (Pichayapaiboon, 2018)

ความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การประเมินความพึงพอใจของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แสดงออกถึง ความพอใจของนักเรียน ที่มีต่อชุด
กิจกรรมการเรียนรู้ โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ นี้ ทำให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับทัศนศิลป์ท้องถิ่น
จังหวัดมหาสารคาม โดยได้หยิบยกเอาเรื่อง ซูบแต้ม ซึ่งอีกหนึ่งทัศนศิลป์ท้องถิ่นที่สำคัญของจังหวัดมหาสารคาม
ที่ควรค่าต่อการเรียนรู้ และอนุรักษ์ ไว้ให้คงอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.
2551 ที่มีจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรที่กำหนดไว้หลายข้อด้วยกัน แต่หนึ่งในนั้น ได้ระบุเกี่ยวกับการให้
ความสำคัญกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยได้ ดังนี้ จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฯ ข้อที่ 5 มีจิตสำนึกใน
การอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และ
สร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยผลการประเมินความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม
การศึกษาในระดับ ดีมาก โดยเป็นไปตามความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลกันทร
วิชัย โดยสอดคล้องกับผลของการวิเคราะห์จากแบบสอบถามของนักเรียน



.....
**ตอนที่ 4 ผลการปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ฮูปแต้ม เพื่อส่งเสริม
การเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ท้องถิ่น และการสร้างสรรค์งานศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
จังหวัดมหาสารคาม**

หลังจากได้ทดลองใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ และเครื่องมือวิจัย ซึ่งได้ผลการวิจัยตามการรายงานผลใน
ตอนที่ 2 ตอนที่ 3 และตอนที่ 4 นั้น ทางผู้วิจัยได้นำผลดังกล่าวมาสรุปเป็นประเด็นสำคัญเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรม
การเรียนรู้ฯ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น คือ ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยปรับปรุงข้อมูล สื่อใบงาน จำนวนชั่วโมงใน
บางแผนการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงบอร์ดเกม เรื่อง สีของฮูปแต้ม (Colors of Hoop-Tam) คือ เพิ่มจำนวนการ์ด
ส่วนผสมให้มากขึ้นในผู้เล่น 5 คน จำนวน 36 ใบ เพิ่มคู่มือการเล่นเกมแก่นักเรียน เพื่อให้ชุดกิจกรรมนี้
มีความสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

1. การนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรที่
จะศึกษารายละเอียดในเล่มคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมฯ ตลอดจนศึกษาวิธีการเล่น ทดลองเล่นบอร์ดเกมการศึกษาที่
อยู่ภายในชุดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ในคาบเรียนที่มีการเล่นบอร์ดเกมการศึกษา ผู้สอนควรที่จะอธิบายกติกา วิธีการเล่นให้เข้าใจก่อนเริ่ม
การเล่น หรือในระหว่างที่นักเรียนเล่นบอร์ดเกมการศึกษา ควรจะมีผู้ช่วยผู้สอนที่มีความเข้าใจในกติกา วิธีการเล่น
เกมเดินคอยแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนอยู่ตลอดเวลา
3. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ นี้ มีการใช้สื่อทีวี ร่วมด้วย สำหรับการเปิดวิดีโอ สไลด์ และสื่อการจัดการเรียนรู้
อื่นๆ ดังนี้ ห้องเรียนจึงจำเป็นต้องมีความพร้อมในส่วนนี้ด้วย
4. บอร์ดเกมการศึกษาทั้ง 3 เกม เป็นลิขสิทธิ์ทางปัญญาของผู้วิจัย โดยผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการ
จัดการเรียนการสอนได้ สามารถนำไปเผยแพร่โดยอ้างอิงถึงผู้วิจัยได้ แต่ไม่สามารถนำไปจำหน่าย หรือแอบอ้างไป
เป็นผลงานของตนเอง

References

- Anubarnkantharawichai School. (2020). **Art Subject Group Curriculum Structure (Visual Arts)**
Anubarnkantharawichai School. Maha Sarakham: Mueang Maha Sarakham District,
Maha Sarakham. (in Thai)
- Bureau of Academic affairs and Educational Standards. (2008). **Art Group Learning Management
Guide.** Bangkok: Gurusapa Ladprao Printing House. (in Thai)
- Ministry of Education. (2008) **Basic Education Core Curriculum 2008.** Bangkok: Agricultural
Cooperative Assembly of Thailand. (in Thai)



-
- Phakdeejit, Y. (2015). “Creating Local Lessons Subject Groups Social Studies Religion and Culture and Art Subjects”. **Journal of Graduate Studies Rajabhat University**. (5)9 : 11-24 .
(in Thai)
- Pichayapaiboon, P. (2018). **Psychology of Art: The Empirical Aesthetics**. Bangkok: Chulalongkorn University Press (Cuprint). (in Thai)
- Piaget, J. (1962). “The Stage of the Intellectual Development of the Child”. **Bulletin of the Menninger Clinic** 26(3): 120–128.
- Sinpru, k. (2013). **Image of The Hell**. Master of Fine Arts Program in Visual Art Graduate School Faculty of Education Silpakorn University. (in Thai)
- Swangdee, Y. (2006). “Focus Group”. **The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal** 12(2): 1-15. (in Thai)
- Sripanyakorn, P. (2010). **The Development of Learning Package on Sufficiency Economy for Lower Secondary School Learner**. Master of Education Thesis Program in Curriculum and Instruction Graduate School Faculty of Education Silpakorn University. (in Thai)