

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อดิจิทัลและปริศนา
คำทาย เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ Constructionism

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวกัญญาวีร์ เปี้ยนสีทอง

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อดิจิทัลและปริศนาคำทาย เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ Constructionism โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 และ 2/2 จำนวน 2 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ Constructionism (2) แบบประเมินทักษะการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ที่ได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้สื่อดิจิทัลและปริศนาคำทาย ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ Constructionism นักเรียนปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ที่ดีกว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ที่ได้รับการสอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยกระบวนการจัดการเรียนตามแนวการสอนปกติ โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ โดยมีคะแนนรวมคิดเป็น ร้อยละ 93.59 และประเมินผลการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โดยกระบวนการจัดการเรียนตามแนวการสอนปกติ นักเรียนปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ โดยมีคะแนนรวมคิดเป็น ร้อยละ 65.00 เห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการสอนนาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อดิจิทัลและปริศนาคำทาย ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ Constructionism โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ มีผลการปฏิบัติที่ดีและสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้