

ชื่อเรื่อง : การใช้เกมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความกล้าแสดงออกในการแสดงนาฏศิลป์ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวนันทิยา ทิฆะชน

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมการเรียนรู้ที่มีต่อความกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 27 คน ที่ขาดความกล้าแสดงออก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้ (2) แบบประเมินความกล้าแสดงออกในการแสดงนาฏศิลป์

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย และร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่าผลการเปรียบเทียบความกล้าแสดงออกก่อนและหลังการใช้เกมการเรียนรู้ จากการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ตลอดระยะเวลา 4 สัปดาห์ รวม 4 คาบเรียน ผลการประเมินความกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 27 คน ก่อนและหลังการใช้เกมการเรียนรู้ในวิชานาฏศิลป์ พบว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่มีความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับ ปานกลางถึงค่อนข้างน้อย นักเรียนไม่กล้าอาสาออกมาแสดงท่ารำ ไม่มั่นใจในการเคลื่อนไหวร่างกาย และแสดงอาการเขินอายเมื่อต้องแสดงต่อหน้าเพื่อน หลังการใช้เกมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน คะแนนเฉลี่ยความกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้นจากระดับ ปานกลาง เป็นระดับ มาก นักเรียนร้อยละ 80-85 สามารถออกมาแสดงท่ารำต่อหน้าเพื่อนได้อย่างมั่นใจมากขึ้นแสดงให้เห็นว่า การใช้เกมการเรียนรู้มีส่วนช่วยส่งเสริมความกล้าแสดงออกของนักเรียนในการแสดงนาฏศิลป์ได้เป็นอย่างดี