



แบบเสนอผลงานนวัตกรรม เพื่อขอรับรางวัล

“Innovation Chan ๑ Award ๒๐๒๕”
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑

การเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ
โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕



นางสาวสมาพร วิเศษ

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

แบบเสนอผลงานนวัตกรรม เพื่อขอรับรางวัล “Innovation Chan ๑ Award ๒๐๒๕” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑ เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการรายงานผลการดำเนินงาน การนำนวัตกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจความหมายของอุปกรณ์นั้นๆ โดยการใช้เกมบิงโกในการเรียนการสอนศิลปะ โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะในนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ การเรียนรู้ในวิชาศิลปะไม่เพียงแต่เป็นการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ยังเป็นการพัฒนา ทักษะการสื่อสารและการคิดสร้างสรรค์ การมีความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานได้อย่าง มีคุณภาพในการทำนวัตกรรมครั้งนี้ได้เลือกใช้เกมบิงโกเป็นเครื่องมือในการสอน ซึ่งถือเป็นวิธีการที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน มีการนำเสนอ อุปกรณ์ศิลปะ จำนวน ๒๕ ชนิด เช่น ดินสอ, สีอะคริลิก, สีไม้, กรรไกร, พู่กัน, และอื่น ๆ ผ่านการเล่นเกมบิงโก ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แบบเสนอผลงานนวัตกรรมนี้ คงเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาที่สนใจ ในการใช้นวัตกรรมในการขับเคลื่อนสถานศึกษาเพื่อสู่ความเป็นเลิศ

นางสาวสมาพร วิเศษ

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
แบบเสนอผลงานนวัตกรรม เพื่อขอรับรางวัล “Innovation Chan ๑ Award ๒๐๒๕” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑	๑
รายละเอียดการนำเสนอผลงานนวัตกรรม	๒
๑. ความสำคัญของนวัตกรรม	๒
๑.๑ ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม	๒
๑.๒ หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๓
๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม	๕
๒.๑ วัตถุประสงค์	๕
๒.๒ เป้าหมาย	๕
๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน/การออกแบบนวัตกรรม	๕
๔. ผลสำเร็จของนวัตกรรม	๖
๕. ประโยชน์ที่ได้รับ	๗
๖. การเผยแพร่นวัตกรรม/การได้รับการยอมรับ	๗
ภาคผนวก	๘
บรรณานุกรม	๑๕

แบบเสนอผลงานนวัตกรรม เพื่อขอรับรางวัล

“Innovation Chan ๑ Award ๒๐๒๕”

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑



ชื่อนวัตกรรม การเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะโดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ประเภท

- ☒ ครูผู้สอน
- ☐ ผู้บริหารสถานศึกษา
- ☐ ศึกษานิเทศก์
- ☐ บุคลากรทางการศึกษา

ประเภทนวัตกรรม

- ☐ นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตร
- ☒ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
- ☐ นวัตกรรมการวัดและประเมินผลการเรียนรู้
- ☐ นวัตกรรมการพัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้
- ☐ นวัตกรรมการสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการจัดการเรียนรู้
- ☐ นวัตกรรมอื่น ที่เกี่ยวกับการพัฒนางานในหน้าที่

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

ผู้พัฒนานวัตกรรม

ชื่อ นางสาวสมาพร วิเศษ ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

วิทยฐานะ - โรงเรียนบ้านคลองครก

e-mail address : samapornnoi๐๑@gmail.com เบอร์มือถือ ๐๖๒-๙๒๘๙๗๑๔

ID-line : mn_๖๖๑๕

รายละเอียดการนำเสนอผลงานนวัตกรรม

๑. ความสำคัญของนวัตกรรม

๑.๑ ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

การศึกษาในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการสอนและการเรียนรู้ ที่ต้องการความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น วิชาศิลปะเป็นหนึ่งในวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการเรียนรู้เรื่องเทคนิคการวาดภาพหรือ การปั้นเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเรียนรู้ที่จะสื่อสารความคิดและอารมณ์ผ่านงานศิลปะด้วยในกระบวนการเรียนการสอนศิลปะ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน เช่น ดินสอ สีอะคริลิก, สีน้ำ, กรรไกร, และอื่น ๆ อุปกรณ์เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีคุณภาพและสามารถสื่อสารความคิดของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามจากการสังเกตในห้องเรียน พบว่าผู้เรียนมักจะมีความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะเพียงเล็กน้อยหรือไม่สามารถระบุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการทำงานศิลปะด้วยเหตุนี้การหาวิธีการที่สามารถช่วยเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญ การใช้เกมบิงโกเป็นวิธีการที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพเนื่องจากบิงโกเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานและสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เมื่อผู้เรียนได้เล่นเกมบิงโกที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ศิลปะ จะทำให้พวกเขาจดจำและเข้าใจการใช้งานอุปกรณ์เหล่านั้นได้ดีขึ้น การเล่นเกมบิงโกไม่เพียงแต่จะช่วยให้ผู้เรียน สามารถระบุอุปกรณ์ศิลปะได้ แต่ยังช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันในกลุ่ม โดยการทำงานเป็นทีม เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายในการเล่นเกมนได้ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและไม่เคร่งเครียด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งการใช้เกมบิงโกในการเรียนการสอนยัง เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายและครอบคลุมทั้งในด้านความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน ทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ การจัดทำนวัตกรรมในครั้งนี้ยังมีความสำคัญในด้านการศึกษาเนื่องจากจะช่วยให้ครูผู้สอน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในวิชาอื่น ๆ ได้เช่นกัน การนำเกมบิงโกไปใช้ในการเรียนรู้ ในวิชาศิลปะอาจจะเป็นการเปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในการเรียนรู้ด้วยวิธีที่สนุกสนาน และสร้างแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

การจัดทำนวัตกรรมนี้จึงมุ่งหวังที่จะทำให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้เกมบิงโกในกิจกรรมการเรียน การสอนเพื่อเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะให้แก่ผู้เรียน โดยการวิเคราะห์และประเมินผลการเรียนรู้ของ ผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนการสอนด้วยเกมบิงโกจากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้บิงโกในกิจกรรม การเรียนการสอนศิลปะไม่เพียงแต่จะเป็นการเสริมสร้างความรู้แต่ยังเป็นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นใน การสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณภาพ การเรียนรู้ผ่านเกมจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและตระหนักถึงความสำคัญ

ของอุปกรณ์ศิลปะที่พวกเขาใช้ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

๑.๒ หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาในวิชาศิลปะมักจะต้องการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ โดยการนำเสนอทฤษฎีที่สำคัญหลายอย่างสามารถช่วยสนับสนุนการใช้เกมบิงโกในการเรียนการสอนดังนี้

๑.๒.๑ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของอัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น นักเรียนสามารถเรียนรู้การใช้วัสดุศิลปะและเทคนิคต่างๆ ผ่านการสังเกตการทำงานของครูและเพื่อนร่วมชั้น การใช้เกมบิงโกช่วยให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ รวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน

๑.๒.๒ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของเดวิด คอลบ์ (David Kolb) เน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง โดยแบ่งเป็นสี่ขั้นตอน ได้แก่

๑. ประสบการณ์จริง (Concrete Experience)
๒. การสะท้อนคิด (Reflective Observation)
๓. การสร้างแนวคิด (Abstract Conceptualization)

การทดสอบ (Active Experimentation)

การใช้บิงโกในกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะช่วยให้นักเรียนได้มีประสบการณ์จริงในการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะและสามารถสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้

๑.๒.๓ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Constructivist Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของฌอง ปิแยร์ ปิอาเจต์ (Jean Piaget) และเลวี วีโกตสกี (Lev Vygotsky) เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการสร้างความรู้ การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อที่เรียน โดยผ่านการทำกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด การใช้บิงโกในห้องเรียนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนสามารถสำรวจ เรียนรู้ และสร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง

๑.๒.๔ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเล่น (Play Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเล่นของโรเบิร์ต เฮนเดอซัน (Robert Havighurst) และฟรีดริช เฟรเบล (Friedrich Frobel) ระบุว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้สำหรับเด็ก การเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมเล่น

เช่น บิงโก จะช่วยให้เด็ก ๆ เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีความกระตือรือร้น การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยลดความเครียดและ เพิ่มความสนใจในหัวข้อที่เรียน

๑.๒.๕ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบทฤษฎีเกม (Game-Based Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบทฤษฎีเกมเน้นการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยเกมช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน การใช้เกมบิงโกในการเรียนการสอนสามารถทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น และสามารถช่วยนักเรียนในการจดจำข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

๑.๒.๖ ทฤษฎีการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning)

ทฤษฎีการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) มุ่งเน้นที่การทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การใช้เกมบิงโกในการเรียนการสอนศิลปะช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างอิสระ

๑.๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การใช้เกมบิงโกในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในวิชาศิลปะ

ธนิดา บุญมีและนวนน้อย บุญบัว (๒๕๖๒) ศึกษาการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในวิชาศิลปะ โดยการทดลองในกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้สูงขึ้นและสามารถจำแนกอุปกรณ์ศิลปะได้ดีขึ้นหลังจากการเรียนการสอนด้วยบิงโก

วรรณพร อุดรพิชัย (๒๕๖๑) ในการพัฒนาเทคนิคการสอนศิลปะโดยใช้กิจกรรมบิงโก สรรวจผลของการใช้กิจกรรมบิงโกในการสอนวิชาศิลปะ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการสังเกตและการสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น รวมถึงสามารถระบุวัสดุศิลปะได้อย่างถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น

มนต์ทิพย์ แก้วช้าง (๒๕๖๓) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะผ่านเกมบิงโก โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและการสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความสามารถในการระบุและอธิบายอุปกรณ์ศิลปะได้ดีขึ้น

สุทธิรักษ์ สุขมาก (๒๕๖๔) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เกมในห้องเรียนศิลปะ พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นมากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

รัตนภรณ์ เสี่ยงแสง (๒๕๖๕) วิเคราะห์ผลการเล่นบิงโกในการพัฒนาทักษะการวาดภาพของนักเรียน โดยผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการวาดภาพได้ดีขึ้นและมีความสนใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้น

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม

๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะของนักเรียนผ่านการเล่นบิงโก

๒.๑.๒ เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกันในกลุ่ม

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๓๔ คน ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะของนักเรียนผ่านการเล่นบิงโก

๒.๒.๒ เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๓๔ คน มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องอุปกรณ์ศิลปะที่เพิ่มขึ้นด้วยเกมบิงโก

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน/การออกแบบนวัตกรรม

๓.๑ รูปแบบ

การออกแบบนวัตกรรมครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะโดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ การวิจัยนี้จะเน้นการวัดความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ ของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมเกมบิงโก

๓.๒ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการออกแบบนวัตกรรมครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ในโรงเรียนบ้านคลองครก โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนทั้งหมดจำนวน ๓๔ คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมบิงโกเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย

๑. แบบสอบถาม

แบบสอบถามถูกพัฒนาขึ้นเพื่อประเมินความรู้และความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะทั้งก่อนและหลังการเรียนการสอน โดยประกอบด้วยคำถามที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ศิลปะที่นักเรียนได้เรียนรู้

๒. แผ่นบิงโกคำ

แผ่นบิงโกเป็นเครื่องมือหลักในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ โดยแผ่นบิงโกจะถูกออกแบบให้มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ศิลปะจำนวน ๒๕ รายการ เช่น ดินสอ, ยางลบ, สีอะคริลิก, พู่กัน กระดาษ

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

๑. ก่อนการทดลอง: นักเรียนจะทำแบบสอบถามเพื่อประเมินความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ และมีการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

๒. การทดลอง นักเรียนจะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกในชั้นเรียน โดยขั้นตอนการดำเนินการมีดังนี้

๒.๑ แนะนำบัตรบิงโก ให้กับนักเรียนได้เรียนรู้

๒.๒ แจกแผ่นบิงโกคำศัพท์ให้กับนักเรียนแต่ละคน

๒.๓ ครูผู้อ่านคำศัพท์ทีละคำ และให้นักเรียนทำเครื่องหมายในช่องคำศัพท์ที่ได้ยิน

๒.๔ ดำเนินกิจกรรมต่อเนื่องจนกว่าจะมีนักเรียนที่ได้บิงโก

กลุ่มตัวอย่างได้รับการเรียนรู้ เกี่ยวกับ อุปกรณ์ศิลปะ โดยใช้เกมบิงโก ซึ่งการทดลองนี้จัดขึ้นเป็นเวลา ๔ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๑ ชั่วโมง ในชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้

๑. **ขั้นตอนหลังเรียน** หลังจากสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลัง (Post-test) เพื่อประเมินความสามารถในการเรียนรู้อุปกรณ์ศิลปะ หลังจากทำกิจกรรม

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้แบ่งออกเป็น ๒ ส่วนหลัก ดังนี้

๑. **สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)** ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป เช่น ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

๒. **สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)** ใช้การทดสอบค่าที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาความแตกต่างที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .๐๕

๔. ผลสำเร็จของนวัตกรรม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมบิงโกในการเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ และการพัฒนาทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะของนักเรียนในชั้นเรียน ตัวอย่างการวิจัยประกอบด้วยนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยเกมบิงโกในหัวข้ออุปกรณ์ศิลปะ โดยมีการวัดผลทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงในด้านการรู้จำและความเข้าใจคำศัพท์ทางศิลปะ

จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าเกมบิงโกเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากรูปแบบของเกมที่น่าสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ยังพบว่า

๑. นักเรียนสามารถจดจำและระบุอุปกรณ์ศิลปะได้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับก่อนการทดลองใช้เกมบิงโกในการเรียนการสอนช่วยให้เด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะและสามารถจำแนกได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

๒. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเกมนิงโก และเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งทำให้บรรยากาศการเรียนมีความน่าสนใจและเต็มไปด้วยการมีส่วนร่วม

๓. เกมบิงโกส่งเสริมให้นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสนุกสนานในการเรียนรู้อีกมากขึ้น

๕. ประโยชน์ที่ได้รับ

๕.๑ นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ ๒๔ ชนิด รวมถึงวิธีการใช้งานที่ถูกต้อง ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีคุณภาพ

๕.๒ การใช้บิงโกจะช่วยพัฒนาทักษะการจดจำและการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการเล่นเกมที่มีส่วนร่วมสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

๖. การเผยแพร่นวัตกรรม/การได้รับการยอมรับ

๖.๑ การเผยแพร่ประกาศนวัตกรรมการเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะโดยใช้เกมบิงโกผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ Website : www.banklongkrok.ac.th และ Facebook : โรงเรียนบ้านคลองครก



Website : www.banklongkrok.ac.th



Facebook : โรงเรียนบ้านคลองครก

๗. ภาคผนวก

การเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะโดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

การจัดกิจกรรมบิงโก

๑. วัตถุประสงค์ของการสอน

- ให้นักเรียนรู้จักและสามารถระบุอุปกรณ์ศิลปะต่าง ๆ ได้
- ส่งเสริมทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกันในกลุ่ม
- กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม

๒. เตรียมการก่อนเรียน

- สร้างบัตรบิงโก: สร้างบัตรบิงโกที่มีคำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะ เช่น ดินสอ, ยางลบ, สีไม้ เป็นต้น โดยมีจำนวน ๒๕-๓๐ ช่อง เพื่อให้แต่ละบัตรไม่ซ้ำกัน
- วัสดุอุปกรณ์: เตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น เช่น ปากกา, มาร์คเกอร์, และอุปกรณ์ศิลปะที่ใช้ในการสอน

๔. ขั้นตอนการสอน

๑. เริ่มต้นชั่วโมงเรียน (๑๐ นาที) :

๑. กล่าวทักทายนักเรียนและอธิบายวัตถุประสงค์ของการเรียนในวันนี้
๒. อธิบายกฎเกณฑ์ของการเล่นบิงโกอย่างชัดเจน เช่น วิธีการเติมช่อง, การชนะเกม เป็นต้น

๒. กิจกรรมการสอน (๒๐ นาที) :

๑. การสอนอุปกรณ์ศิลปะ: แนะนำอุปกรณ์ศิลปะแต่ละชิ้นให้กับนักเรียน โดยแสดงตัวอย่างและให้สัมผัสกับอุปกรณ์จริง อธิบายวิธีใช้งานของอุปกรณ์แต่ละชนิด
๒. เล่นบิงโก: แจกบัตรบิงโกให้กับนักเรียน แล้วเริ่มเกมโดยการเรียกชื่ออุปกรณ์ศิลปะ นักเรียนจะต้องทำเครื่องหมายในช่องที่ตรงกัน เมื่อได้แถวหรือแนวตั้งที่กำหนดจะเรียกว่า "บิงโก!"

๓. อภิปรายผลการเล่น (๑๐ นาที) :

๑. เมื่อจบเกม ให้ถามนักเรียนว่ามีอุปกรณ์ศิลปะอะไรบ้างที่พวกเขาเรียนรู้
๒. สร้างการสนทนาเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นบิงโกและอุปกรณ์ที่พวกเขาชอบมากที่สุด

๕. การประเมินผล

๑. การประเมินด้วยการสังเกต สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในระหว่างการเล่นเกม
๒. แบบทดสอบหลังเรียน

ตารางรายการอุปกรณ์ศิลปะ

ลำดับ ที่	อุปกรณ์	รายละเอียดการใช้งาน
๑	ดินสอ	ใช้สำหรับร่างภาพหรือวาดเส้นเบื้องต้นก่อนลงสี
๒	ยางลบ	ใช้ลบเส้นดินสอในกรณีที่ต้องการแก้ไข
๓	สีเมจิก	ใช้สำหรับระบายสีให้สีสดและคมชัด เหมาะกับงานออกแบบ
๔	สีน้ำ	สีโปร่งแสง ใช้ในงานวาดภาพที่ต้องการความนุ่มนวล
๕	สีอะคริลิก	สีเข้มข้นและทนทาน ใช้กับพื้นผิวหลากหลาย
๖	สีน้ำมัน	สีที่ให้เนื้อเข้ม เหมาะสำหรับงานจิตรกรรม
๗	สีไม้	ใช้ระบายสีบนกระดาษหรือพื้นผิวเรียบ เนื้อสีมีความคงทน
๘	สีเทียน	ใช้สำหรับงานศิลปะที่ต้องการความสดใสและให้เนื้อสีหนา
๙	แปรงทาสี	ใช้ทาสีบนพื้นผิวต่าง ๆ และสำหรับระบายสีบนผ้าใบ
๑๐	กระดาษ	ใช้เป็นพื้นฐานในการวาดภาพหรือร่างภาพเบื้องต้น
๑๑	ดินสอ ๒B	ใช้สำหรับร่างภาพให้เส้นเข้มกว่าดินสอทั่วไป
๑๒	กาวยกภาพ	ใช้ติดภาพหรือติดวัสดุต่าง ๆ บนผลงานศิลปะ
๑๓	กรรไกร	ใช้ตัดกระดาษหรือวัสดุในการประดิษฐ์
๑๔	คัตเตอร์	ใช้สำหรับตัดวัสดุที่แข็งแรง เช่น กระดาษแข็ง
๑๕	ฟู่กัน	ใช้สำหรับระบายสีในงานวาดภาพด้วยสีน้ำหรือสีอะคริลิก
๑๖	สีชอล์ก	ให้สีสดใส ใช้กับงานวาดภาพบนพื้นผิวกระดานดำ
๑๗	สีน้ำมัน	ใช้สำหรับงานจิตรกรรม ให้สีที่ทนทานและเข้มข้น
๑๘	ดินน้ำมัน	ใช้ในงานปั้นหรือการประดิษฐ์รูปทรง
๑๙	ดินปั้น	ใช้สร้างรูปทรงหรือปั้นรูปสำหรับงานประติมากรรม
๒๐	ไม้บรรทัด	ใช้วัดระยะหรือลากเส้นตรงในงานออกแบบ
๒๑	ปากกามาร์คเกอร์	ใช้สำหรับเขียนหรือลากเส้นหนาบนพื้นผิวหลากหลาย
๒๒	กาวยาง	ใช้ติดวัสดุหรือกระดาษให้ติดกันในงานศิลปะ
๒๓	ถาดผสมสี	ใช้ผสมสีสำหรับงานวาดภาพและระบายสี
๒๔	กระดาษวาดเขียน	กระดาษที่ใช้เฉพาะกับงานวาดภาพและระบายสี

การเล่นเกมบิงโก (Bingo)

วัสดุที่ต้องเตรียม

๑. บัตรบิงโก: ซึ่งประกอบด้วยตาราง ๕x๕ หรือ ๓x๓ ขึ้นอยู่กับจำนวนคำศัพท์ (หรืออุปกรณ์ศิลปะ) ที่ใช้ใน เกม แต่ละช่องในบัตรจะมีคำศัพท์หรือรูปภาพต่าง ๆ ที่สุ่มเลือกมา
๒. อุปกรณ์สำหรับสุ่ม: สามารถใช้ลูกบอลหมายเลข, กระดาษสุ่ม, หรือภาพวาดของอุปกรณ์ศิลปะ
๓. เครื่องหมาย: เช่น ลูกบิด, ปากกา, หรือแท่งดินสอ เพื่อใช้ในการทำเครื่องหมายช่องที่เรียก

ขั้นตอนการเล่นเกมบิงโก

๑. แจกบัตรบิงโก:
 ๑. แจกบัตรบิงโกให้กับผู้เล่นแต่ละคน โดยแต่ละคนควรมีบัตรบิงโกที่แตกต่างกันเพื่อเพิ่มความสนุก
๒. เริ่มเกม:
 ๑. ครูหรือผู้ดำเนินเกมจะสุ่มอุปกรณ์ศิลปะหนึ่งอย่างแล้วอ่านออกเสียงให้ผู้เล่นฟัง เช่น "ดินสอ"
 ๒. ผู้เล่นที่มีคำว่า "ดินสอ" บนบัตรบิงโกของตนสามารถทำเครื่องหมายในช่องนั้น
๓. การเรียกคำศัพท์:
 ๑. ทำซ้ำขั้นตอนการสุ่มและเรียกคำศัพท์ จนกว่าผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะทำเครื่องหมายในแนวที่กำหนด (แนวนอน, แนวตั้ง, หรือแนวทแยง) ตามที่ได้กำหนดไว้ล่วงหน้า
๔. การประกาศผู้ชนะ:
 ๑. เมื่อผู้เล่นทำเครื่องหมายในแนวที่กำหนดได้แล้ว ให้ตะโกนว่า "บิงโก!" ซึ่งเป็นสัญญาณว่าผู้เล่นคนนั้นชนะ
 ๒. ตรวจสอบบัตรบิงโกของผู้ชนะเพื่อยืนยันว่าช่องที่ทำเครื่องหมายถูกต้องตามคำศัพท์ที่เรียก
๕. การเล่นต่อ:
 ๑. เกมสามารถดำเนินต่อไปได้หลายรอบ โดยสามารถแจกบัตรใหม่หรือใช้บัตรเดิมก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการ

ภาพกิจกรรม



ตารางรายการอุปกรณ์บิงโก

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

1. A. ดินสอ
B. ยางลบ
C. สีเทียน
D. สีน้ำ

2. A. สีอะคริลิก
B. สีไม้
C. สีน้ำมัน
D. สีเทียน

3. A. แปรงทาสี
B. กาวเทปกาว
C. ดินสอ 2B
D. สีน้ำ

4. A. กรรไกร
B. คัตเตอร์
C. สีชอล์ก
D. พู่กัน

5. A. ดินน้ำมัน
B. ดินปั้น
C. ไม้บรรทัด
D. กาวแท่ง

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

6. A. กาวแท่ง
B. ภาดผสมสี
C. สีเมจิก
D. กระดาษ

7. A. กระดาษ
B. สีน้ำ
C. สีน้ำมัน
D. สีอะคริลิก

8. A. สีไม้
B. สีชอล์ก
C. ดินสอ 2B
D. กระดาษ

9. A. แปรงทาสี
B. ภาดผสมสี
C. กาว
D. กระดาษ

10. A. ดินน้ำมัน
B. กรรไกร
C. กระดาษ
D. คัตเตอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

11. A. ปากกามาร์คเกอร์
B. ไม้บรรทัด
C. สีเมจิก
D. ดินสอ

12. A. สีชอล์ก
B. ยางลบ
C. สีน้ำ
D. สีเทียน

13. A. สีอะคริลิก
B. สีน้ำมัน
C. สีน้ำ
D. กาว

14. A. กระดาษ
B. พู่กัน
C. แปรงทาสี
D. กาว

15. A. ยางลบ
B. สีเมจิก
C. ดินสอ 2B
D. กระดาษ

เฉลย: A

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

16. A. กาวเทปกาว
B. สีอะคริลิก
C. ดินปั้น
D. สีน้ำมัน

17. A. ดินสอ
B. ดินน้ำมัน
C. กรรไกร
D. สีไม้

18. A. ดินปั้น
B. สีอะคริลิก
C. สีน้ำ
D. ภาดผสมสี

19. A. สีเมจิก
B. ปากกามาร์คเกอร์
C. ดินสอ 2B
D. สีเทียน

20. A. ดินสอ 2B
B. กระดาษ
C. แปรงทาสี
D. กาวเทปกาว

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน



ภาพกิจกรรม



ไฟล์ PDF นวัตกรรม การเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะโดยใช้เกมบิงโก



คลิป VDO การเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะโดยใช้เกมบิงโก

บรรณานุกรม

- ธนิดา บุญมี และ นวleen้อย บุญบัว (๒๕๖๒). ศึกษาการใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในวิชาศิลปะ โดยการทดลองในกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วรรณพร อุตระพิชัย (๒๕๖๑). การพัฒนาเทคนิคการสอนศิลปะโดยใช้กิจกรรมบิงโก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มนต์ทิพย์ แก้วช้าง (๒๕๖๓). ศึกษาการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ศิลปะผ่านเกมบิงโก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุทธิรักษ์ สุขมาก (๒๕๖๔). ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เกมในห้องเรียนศิลปะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- รัตนภรณ์ เสียงแสง (๒๕๖๕). วิเคราะห์ผลการเล่นบิงโกในการพัฒนาทักษะการวาดภาพของนักเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.