

## รายงานผลนวัตกรรม

ผู้ดำเนินการ นางสาวจิราวรรณ ไหวดี

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา ต.ป่าซัน อ.พลับพลาชัย จ.บุรีรัมย์

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 14 คน โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

### 1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่องการพัฒนาความสามารถในการจดจำชื่อการละเล่นไทยด้วยลูกเต๋าพิเศษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

### 2. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันของคนไทย การละเล่นของเด็กไทยส่วนใหญ่มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เช่น เกมคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็มีแต่เทคโนโลยีเข้ามาอยู่ในการดำเนินชีวิตเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการคมนาคม การติดต่อสื่อสาร เครื่องใช้ในครัวเรือน หรือแม้แต่ของเล่นเด็กในยุคปัจจุบันก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงไป จากที่เคยใช้วัสดุจากธรรมชาติมาเป็นของเล่น ก็กลายเป็นการนำเทคโนโลยีมาแทนที่คนไทยหันมาให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีมากขึ้น และการละเล่นพื้นบ้านไทยก็ค่อยๆหายไปจากสังคมไทย เด็กในยุคปัจจุบันก็ไม่ค่อยจะรู้จักกับของเล่นหรือการละเล่นพื้นบ้านของไทย การละเล่นของเด็กในสมัยก่อน มีความสนุกสนานไม่แพ้กัน เพราะการละเล่นของเด็กสมัยก่อนนอกจากจะทำให้สนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยัง ส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะชีวิตการอยู่ในสังคมเป็นต้น การดำรงไว้ซึ่งการละเล่นไทยดั้งเดิม เพื่อเป็นการศึกษาในเชิงอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม รักษา เอกลักษณ์ประจำชาติให้คงอยู่ รวมถึงเป็นการสร้างความภาคภูมิใจให้กับคนในชาติ การพัฒนาบำรุงรักษา มรดกที่ล้ำค่านี้ไว้ ปัจจุบันการละเล่นของไทยไม่เป็นที่รู้จักในเด็กสมัยใหม่ การละเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อน จึงค่อยๆ เลือนหายไปทีละน้อยจนเกือบจะสูญหายไป

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้เกิดกระบวนการจัดการเรียนการสอนเรื่องการละเล่นไทยให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้รู้จักและเห็นถึงความสำคัญของการละเล่น

ไทย แต่ด้วยนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับการละเล่นไทยทำให้จดจำการละเล่นไทยได้ไม่ตึก จึงเกิด  
นวัตกรรม การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่องการพัฒนาความสามารถในการ  
จดจำชื่อการละเล่นไทยด้วยลูกเต๋าพิเศษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2  
โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

### 3. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อศึกษาปัญหาในการจดจำชื่อการละเล่นไทย
- 2.2 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น
- 2.3 เพื่อประเมินและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นไทย

### 4. วิธีการดำเนินการนำนวัตกรรมไปใช้

- 3.1 ศึกษาปัญหาในการจดจำชื่อการละเล่นไทย
- 3.2 สร้างนวัตกรรมในการจดจำชื่อการละเล่นไทยผ่านลูกเต๋าพิเศษ
- 3.3 ทดลองใช้นวัตกรรมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2  
โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา
- 3.4 บันทึกผลการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2  
โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา
- 3.5 ประเมินนวัตกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เพื่อนำไปใช้กับชั้นอื่นๆ ต่อไป

### 5. นวัตกรรมที่ใช้ (เครื่องมือ / สื่อ)

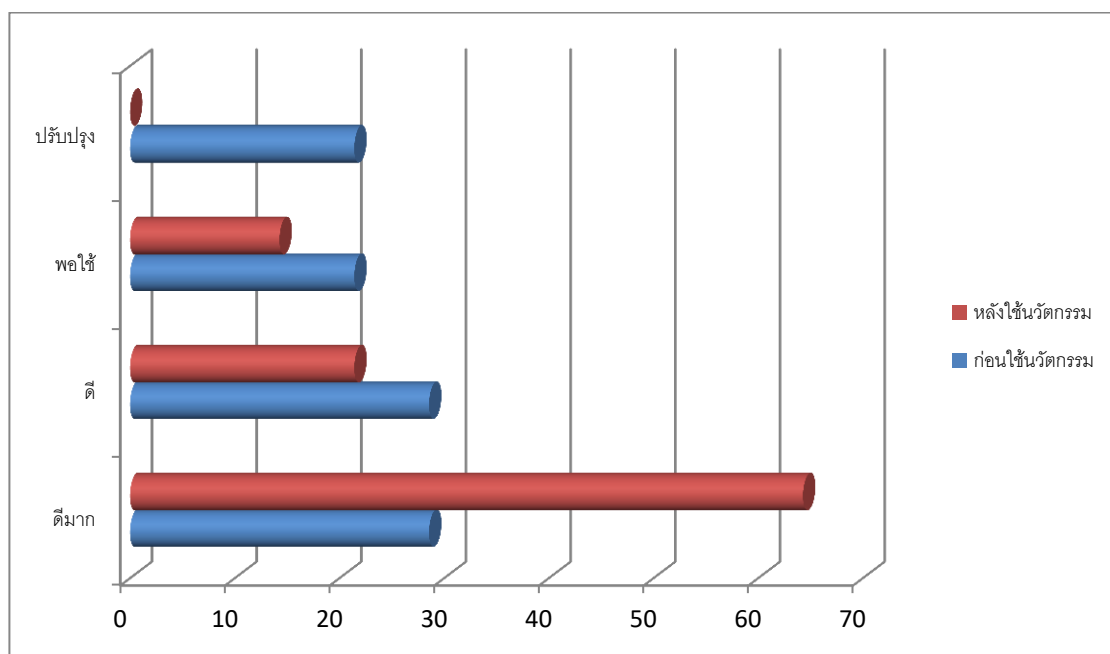
ลูกเต๋า (ชื่อการละเล่นไทย)

### 6. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- 5.1 ครูได้ทราบปัญหาในการจดจำชื่อการละเล่นไทย
- 5.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์กิจกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่องการละเล่นไทยที่ดี  
ขึ้น
- 5.3 นักเรียนสามารถจดจำชื่อการละเล่นไทยได้
- 5.4 นักเรียนสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชานาฏศิลป์เพิ่มขึ้น

ตารางแสดงผลการทดสอบก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2

จำนวนนักเรียนทั้งหมด	ระดับคุณภาพ	ผลการทดสอบ			
		ก่อนใช้นวัตกรรม	ร้อยละ	หลังใช้นวัตกรรม	ร้อยละ
14	ดีมาก	4	28.57	9	64.29
	ดี	4	28.57	3	21.43
	พอใช้	3	21.43	2	14.28
	ปรับปรุง	3	21.43	0	0



จากผลการทดสอบความรู้ของผู้เรียนก่อนการใช้นวัตกรรม ได้ผลดังต่อไปนี้

นักเรียน จำนวน 14 คน มีผลการทดสอบในระดับ ดีมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57  
 ผลการทดสอบในระดับ ดี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57  
 ผลการทดสอบในระดับ พอใช้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 21.43  
 ผลการทดสอบในระดับ ปรับปรุง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 21.43  
ผลการทดสอบในระดับ ดีขึ้นไป จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 57.14

ผลการทดสอบความรู้ของผู้เรียนหลังการใช้นวัตกรรม ได้ผลดังต่อไปนี้

นักเรียน จำนวน 14 คน	มีผลการทดสอบในระดับ ดีมาก	จำนวน 9 คน	คิดเป็นร้อยละ 64.29
	ผลการทดสอบในระดับ ดี	จำนวน 3 คน	คิดเป็นร้อยละ 21.43
	ผลการทดสอบในระดับ พอใช้	จำนวน 2 คน	คิดเป็นร้อยละ 14.28
	ผลการทดสอบในระดับ ปรับปรุง	จำนวน 0 คน	คิดเป็นร้อยละ 0.00
	<u>ผลการทดสอบในระดับ ดีขึ้นไป</u>	<u>จำนวน 12 คน</u>	<u>คิดเป็นร้อยละ 85.71</u>

สรุปผลการใช้นวัตกรรมลูกเต๋าพิเศษ ได้ดังนี้ ก่อนการใช้นวัตกรรมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 14 คน มีผลการทดสอบในระดับดีขึ้นไป จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 57.14 อยู่ในระดับดี หลังจากการใช้นวัตกรรม นักเรียนมีการจดจำชื่อการละเล่นไทยได้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลการทดสอบดีขึ้น นักเรียนที่มีผลการทดสอบในระดับดีขึ้นไป จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71 อยู่ในระดับดีมาก พบว่าการใช้นวัตกรรมสามารถช่วยพัฒนาการเรียนการสอนของครูผู้สอนและนักเรียนได้ในระดับดีมาก

## 7. ปัญหาอุปสรรค

เมื่อใช้สื่อเป็นเวลานาน สื่อเกิดความชำรุด เสียหาย

## 8. ข้อเสนอแนะในการพัฒนา

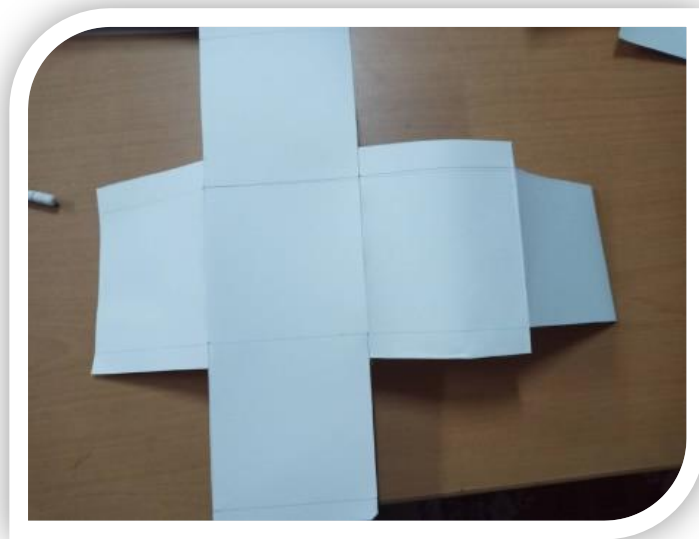
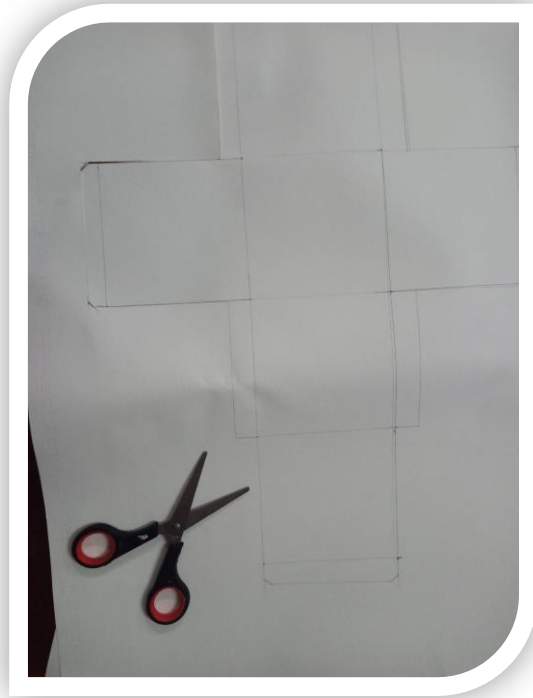
- 7.1 สามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ ในเรื่องอื่นๆต่อไปได้
- 7.2 คุณครูควรใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ

## 9. การเผยแพร่ผลงาน

- 9.1 fb : โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา
- 9.2 เว็บไซต์โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

## 10. ภาพการดำเนินการใช้นวัตกรรม

## ภาพการผลิตสื่อนวัตกรรม



ภาพนวัตกรรม



ภาพนวัตกรรม



ภาพการใช้นวัตกรรม



ภาพการใช้นวัตกรรม



ภาคผนวก

ผลการทดสอบ  
เรื่อง การละเล่นไทย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 ปีการศึกษา 2563

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ผลการทดสอบความรู้ คะแนนเต็ม 20 คะแนน			
		ก่อน	ระดับคุณภาพ	หลัง	ระดับคุณภาพ
1	ด.ช.ธนากร จิตรรัมย์	4	ปรับปรุง	10	พอใช้
2	ด.ช.นภดล โสมะมี	5	ปรับปรุง	15	ดี
3	ด.ช.ปิยวัฒน์ วันเพ็ร่าพริ้ง	14	ดี	20	ดีมาก
4	ด.ช.ลำโพง สายดวง	9	พอใช้	20	ดีมาก
5	ด.ช.สันติ ทนงดี	18	ดีมาก	20	ดีมาก
6	ด.ช.อภิเชษฐ์ แบลงยศ	15	ดี	19	ดีมาก
7	ด.ช.ครองภพ เพชรขาว	17	ดีมาก	20	ดีมาก
8	ด.ญ.ปทุมรัตน์ สายดวง	13	ดี	20	ดีมาก
9	ด.ญ.ปาณิสรา จันทร์พูน	12	ดี	14	ดี
10	ด.ญ.วณิดา คำดี	18	ดีมาก	20	ดีมาก
11	ด.ญ.วรกานต์ จันทร์พูน	19	ดีมาก	20	ดีมาก
12	ด.ญ.ศิรดา จันทร์พูน	4	ปรับปรุง	10	พอใช้
13	ด.ญ.สุภัสสรา สุดเสียงสังข์	8	พอใช้	20	ดีมาก
14	ด.ญ.อลิสรา ชุมโครต	7	พอใช้	15	ดี
<b>ค่าเฉลี่ย</b>		11.64	ดี	17.35	ดีมาก

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน 16-20 ระดับคุณภาพ ดีมาก

คะแนน 11-15 ระดับคุณภาพ ดี

คะแนน 6-10 ระดับคุณภาพ พอใช้

คะแนน 0-5 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

แบบทดสอบการเล่นไทย

1. เล่นว่าว ○



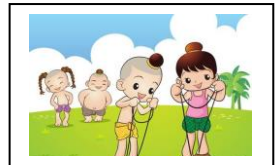
2. แก้อีตดนตรี ○



3. รี่รี้ข้าวสาร ○



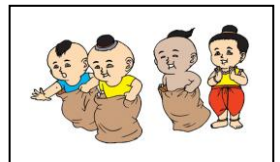
4. มอญซ่อนผ้า ○



5. เดินกะลา ○



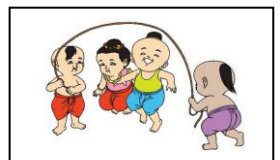
6. จำจี ○



7. กระโดดเชือก ○



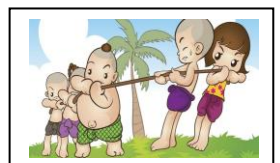
8. วึ่งกระสอบ ○



9. ซี่ม้ก้านกล้วย ○



10. ซักเย่อ ○



# รายงานการใช้วัตกรรมการเรียนรู้

## ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์  
เรื่องการพัฒนาความสามารถในการจดจำชื่อการละเล่นไทย  
ด้วยลูกเต๋าวิเศษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2  
โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

## ผู้ดำเนินการ

นางสาวจิราวรรณ ไหวดี  
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ปีการศึกษา 2563

โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ตำบลป่าซัน อำเภอพลับพลาชัย จังหวัดบุรีรัมย์  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2  
กระทรวงศึกษาธิการ



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ที่ พิเศษ/๒๕๖๔

วันที่...๑๑..... เดือน.....กุมภาพันธ์....พ.ศ. ๒๕๖๔

เรื่อง รายงานการใช้นวัตกรรม

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวจิราวรรณ ไหวดี ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา อำเภอพลับพลาชัย จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต ๒ ได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๓ ความดังแจ้งแล้วนั้น

ในการนี้ ข้าพเจ้าได้จัดเตรียมการสอนโดยการวิเคราะห์ผู้เรียนและพบสภาพที่เป็นปัญหาในการเรียนการสอน วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๒ เรื่อง การละเล่นไทย จึงได้วางแผนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในส่วนที่รับผิดชอบ โดยได้จัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรต่อไป โดยใช้ นวัตกรรม ชื่อนวัตกรรม การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่องการพัฒนาความสามารถในการจดจำชื่อการละเล่นไทยด้วยลูกเต๋าพิเศษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๒ โรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา จำนวน ๑๔ คน ได้นำนวัตกรรมมาใช้กับนักเรียนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม ดังที่แนบมานี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ลงชื่อ

(นางสาวจิราวรรณ ไหวดี)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา

ความเห็นของผู้บริหารโรงเรียน

.....  
.....

ว่าที่ร้อยตรี.....

(ชานนท์ วันดีรัมย์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะทัดบุวิทยา