

ผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา*
THE EFFECTS OF RECREATIONAL DANCE MODEL TO ENHANCE
CREATIVE THINKING AND INNOVATION FOR
HIGHER EDUCATION STUDENTS

ปฐมพร บำเรอ

Patomporn Bumroe

สุนนตรี นิมเนตพันธ์

Sumonratree Nimnatipun

อนันต์ มลารัตน์

Anan Malarat

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Srinakharinwirot University, Thailand

E-mail: patomporn2101@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโดยการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อศึกษาผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยทำการศึกษากับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเต้นรำ ปีการศึกษา 2564 โดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 20 คน ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการวัดผลซ้ำตามช่วงเวลาที่กำหนดหลายครั้งทั้งก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง / 50 นาที เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ และแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการทดลองใช้รูปแบบฯ ผู้เรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลอง 2) คุณภาพผลงานนวัตกรรมการเต้นรำมี



คุณภาพดีมาก และ 3) ความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดเนื่องจากรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำได้สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับผู้เรียน ทั้งยังช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเต้นรำมากขึ้น

คำสำคัญ: รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ, การเต้นรำ, ความคิดสร้างสรรค์, นวัตกรรม, ระดับอุดมศึกษา

Abstract

The objectives of this research article were to; 1) Study the creative thinking and innovation of higher education students using the recreational dance model. 2) Study the quality of recreation dance innovation of higher education students. 3) Study the satisfaction of using the recreational dance model for higher education students. It was a quasi - experimental research. by studying with students at the higher education level at Rajamangala University of Technology Phranakhon.in the semester of the 2021 academic year consisted of 20 students by purposive sampling using a single group experimental model. The results were repeated at specified intervals several times before and after the experiment using the single group pretest-posttest time series design. The duration of the experiment was 10 weeks, at once a week for 50 minutes. The instrument used to collect the data was the Creativity Assessment form, Dance Innovation Evaluation form and the Satisfaction Assessment form for using this model. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, One-way Repeated Variance Statistics (One-way Repeated ANOVA) The results were as follows. 1) The students had higher creativity skills than before the experiment. 2) The quality of dance innovation is very good. and 3) An overall satisfaction with using the model was at a high level. In addition, it was found that the students were most satisfied because the form of recreational activities in the form of dancing was fun. enjoy for learners It also helps to encourage learners to have more knowledge, skills and experience of dancing.

Keywords: Recreation, Dance, Creative thinking, Innovation, Higher education



บทนำ

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในศตวรรษที่ 21 ที่เป็ญยุคการแข่งขันกันคิดนวัตกรรม หรือปัญญาประดิษฐ์ ปัจจุบันนวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตและการทำงาน ก่อให้เกิดผลผลิตสินค้าเทคโนโลยีที่มากขึ้น (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และสมพงษ์ วิทย์ศักดิ์พันธุ์, 2561); (วรินทร์ บุญยั้ง, 2558); (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557) การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพสามารถก้าวทันระบบเศรษฐกิจสังคม และสามารถขับเคลื่อนประเทศให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงโลก สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์โดยมีเป้าหมายให้คนไทยมีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2563) จากการวิจัยสำรวจและวิเคราะห์ของสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum, 2020) พบว่า ปัจจุบันองค์กรธุรกิจทั่วโลก กำลังเปลี่ยนผ่านกระบวนการทำงานให้ก้าวสู่ดิจิทัลมากขึ้น องค์กรต้องการมีการทำงานที่เป็นอัตโนมัติมากขึ้น ลดสัดส่วนการใช้แรงงานคนในส่วนที่ไม่สำคัญน้อยลงจากปี 2020 มีสัดส่วนการทำงานแรงงานคนอยู่ที่ 67% สัดส่วนการทำงานของเครื่องจักร 33% คาดว่าในปี 2025 สัดส่วนการทำงานแรงงานคนจะลดลงเป็น 53% และสัดส่วนการทำงานของเครื่องจักรจะเพิ่มสูงขึ้นอยู่ที่ 47% และจะมีสัดส่วนที่เพิ่มสูงขึ้นในอนาคต ทำให้ความต้องการขององค์กรเปลี่ยนแปลงไป และทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นต้นฉบับ ไม่ซ้ำใคร เป็นที่ต้องการสูงเป็นอันดับ 5 ของความต้องการของตลาดแรงงานทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทยด้วย ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นนับเป็นทักษะที่ทำให้ “มนุษย์” ทำงานต่างจากเทคโนโลยี เครื่องจักร และหุ่นยนต์ ที่กำลังเข้ามาทำงานแทนที่มนุษย์ในส่วนงานลูทีนที่ไม่ต้องอาศัยทักษะเฉพาะ ดังนั้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของบุคลากรเพื่อสร้างนวัตกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญ (ดารา ทิปะปาล และศิริชญาณ์ กาละเวก, 2561)

ทั้งนี้ บทบาทของหน่วยงานการอุดมศึกษาเป็นกลไกที่สำคัญในการพัฒนากำลังคนและผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพตรงความต้องการออกไปสู่ตลาดแรงงาน และสร้างคุณค่าให้กับสังคม การพัฒนาผู้เรียนจึงต้องครอบคลุมทักษะที่จำเป็นทั้งวิชาการ วิชาชีพ ความคิดวิเคราะห์ รู้จักคิดแก้ไขปัญหา และมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถจินตนาการและนำไปใช้ในโลกรความเป็นจริง ส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนวัตกรรม (Innovation Education) เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ให้เป็นผู้ริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นนวัตกรรมที่มีความรู้ มีทักษะในการเข้าใจและมองเห็นทางแก้ไขปัญหา รู้จักคิดวางแผนและลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับทิศทางการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมของประเทศ อีกทั้งสถาบันการศึกษาของไทยและระบบการศึกษาไทยต้องได้รับการยอมรับว่าเทียบเคียงได้กับประเทศชั้นนำอื่นด้วยเหตุนี้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงควรต้องมีการเตรียมทักษะหลาย ๆ ด้าน ด้านความรู้



จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความร่วมมือ จนทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่อยู่ในรูปแบบความคิด วิธีการ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ หรืออาจเป็นการปรับเปลี่ยนให้เป็นอย่างใหม่เพียงบางส่วน (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2549); (คณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา, 2562); (สำนักคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่พัฒนาได้ กระบวนการเรียนการสอนที่มีการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยความร่วมมือกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนน่าจะนำไปสู่โอกาสในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ทั้งยังเป็นกุญแจสำคัญสู่อนาคตที่จะสามารถนำมาปรับใช้ในการทำงาน ในสังคมแห่งศตวรรษที่ 21 (สมาน อัสวภูมิ, 2558) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนันทนาการนั้นก็เป็วิธีกาหนึ่ง เป็นศาสตร์ที่บูรณาการวิชาการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เป็นเครื่องมือที่ยึดพื้นฐานทางกิจกรรมเป็นสื่อที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม ทั้งยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และกล้าแสดงออกตามเอกภาพแห่งตน (สำนักนันทนาการ, 2562)

การเต้นรำ (Dances) เป็นประเภทหนึ่งของกิจกรรมนันทนาการที่มีส่วนช่วยเสริมสร้างประสบการณ์แบบองค์รวมที่ไม่จำกัดเฉพาะด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว บุคคลได้มีโอกาสเรียนรู้ฝึกทักษะ การเต้นรำเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาทักษะทางสังคมเทคนิคในการสื่อสาร ส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ เชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหา เพิ่มความตระหนักรู้ของร่างกาย พัฒนาบุคลิกภาพ ส่งเสริมการแสดงออก ความมั่นใจในตนเองและความยืดหยุ่น รับรู้และเคารพในมุมมองที่หลากหลายของบุคคล เป้าหมายหลักของการเรียนรู้การเต้นรำ คือการให้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางศิลปะผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ การแสดง และการตอบสนองด้วยวิธีการที่หลากหลาย (Dobbie, T., 2020) และการเต้นรำเป็นกิจกรรมที่จัดอยู่ในวิชาการเรียนการสอนในทุกระดับชั้นตั้งแต่อนุบาลไปจนถึงระดับอุดมศึกษา จึงสามารถช่วยพัฒนา ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียน

ผู้วิจัยตระหนักถึงกระบวนการที่จะพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะปฏิบัติ และได้สร้างกระบวนการคิดที่เรียกว่าการคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนและความต้องการของตลาดแรงงาน ตลอดจนสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมที่มีคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง สร้างความรู้ และประสบการณ์ เชื่อมโยงสู่การประยุกต์ และนำไปสู่การสร้างสรรคขึ้นงาน หรือผลงาน นวัตกรรม การเต้นรำด้วยท่าเต้นใหม่ ที่เป็นรูปธรรม ผ่านรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา เพื่อช่วยกระตุ้นและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรมผู้มีความสามารถในการสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ความสามารถทางความคิดที่เปิดกว้าง สามารถระดมสมองแลกเปลี่ยนความคิด กล้าคิด กล้าสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ กล้าแสดงออก กล้าเผชิญปัญหา มีการคิดวิเคราะห์และประเมินแนวความคิดด้วยความละเอียดรอบคอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ เคารพและยอมรับมุมมองความคิดของผู้อื่น นำเสนอและสื่อสารแนวความคิดของตนเองกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจการ



วางแผนพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง นำไปสู่การเป็นนวัตกรรมผู้สร้างคุณค่าทางความคิดและสติปัญญาพัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์ และสร้างผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำรูปแบบใหม่ ๆ มีความหลากหลายได้อย่างเหมาะสมเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโดยการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) โดยใช้กรณีศึกษา (Case study) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อศึกษาผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ตามแผนการทดลองกลุ่มเดียวมีการวัดซ้ำตามช่วงเวลาที่กำหนดหลายครั้งทั้งก่อนและหลังการทดลอง (The single group pretest - posttest time series design) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่กำหนด คือ ผู้เรียนในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ปีการศึกษา 2564 จำนวน 3,965 คน โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ผู้เรียนในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเต้นรำ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ดังนี้

1. ผู้เรียนสมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย
2. สามารถเข้าร่วมกระบวนการวิจัยได้ตลอดระยะเวลาของการวิจัย จนการวิจัยสิ้นสุด
3. ร่างกายมีความปกติสมบูรณ์ ไม่มีอาการบาดเจ็บ จนเป็นอุปสรรคต่อการฝึกฝนกิจกรรมการเต้นรำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ สังเคราะห์เอกสารเพื่อเป็นแนวทางใน



การสร้างและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. ผู้วิจัยนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ที่ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กิจกรรม 5) ผลลัพธ์การเรียนรู้ 6) สื่อ วัสดุอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก และ 7) การประเมินผล โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) ขั้นที่ 2 การปฏิบัติและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) และ ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานการเดินรำ (Create and Perform) โดยการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบฯ จากผู้เชี่ยวชาญ 9 ท่าน ด้านความถูกต้องเหมาะสม และเป็นไปได้ของรูปแบบฯ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มีค่ามัธยฐาน (Median) ≥ 3.50 ค่าสัมบูรณ์ความแตกต่างระหว่าง ค่ามัธยฐานกับค่าฐานนิยม ($|Md-Mo|$) มีค่า ≤ 1.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range: IQR) มีค่า ≤ 1.50

2. นำแบบประเมินที่ใช้ในการประเมินผลของรูปแบบฯ ได้แก่ 1) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 2) แบบประเมินผลงานนวัตกรรม และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้สถิติดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence: IOC) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ปรากฏผลดังนี้

2.1 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ มีค่า IOC เท่ากับ 0.80 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ที่ .82

2.2 แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินรำ มีค่า IOC เท่ากับ 0.82 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ที่ .71

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ มีค่า IOC เท่ากับ 0.80 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ที่ .95

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการประเมินความคิดสร้างสรรค์กับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนการใช้รูปแบบฯ และวางแผนการทดลองรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยมีระยะเวลาการจัดกิจกรรม 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 50 นาที เป็นเวลาในชั่วโมงเรียนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมีการประเมินความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนรู้ใน



สัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 มีการประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ ร่วมด้วยภายหลังการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 10

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติการเปรียบเทียบ ได้แก่ สถิติทดสอบที (t-test) แบบ Independent Sample t-test โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One - way Repeated ANOVA)

ผลการวิจัย

จากการศึกษา ผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ตามผลการวิจัยที่จะนำเสนอต่อไปตามลำดับ ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์เพื่อความเข้าใจความหมาย คือ

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
SS	แทน	ค่าผลรวมกำลังสอง
df	แทน	ค่าองศาอิสระ
MS	แทน	ผลรวมกำลังสองเฉลี่ย
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้วิเคราะห์ความแจกแจงแบบที (t-distribution)
F	แทน	ค่าตัวสถิติ
Sig.	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

1. ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโดยการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยใช้รูปแบบฯ ที่ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองกับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการเต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 20 คน โดยประเมินความคิดสร้างสรรค์ ได้ผลดังตารางที่ 1 - 2 และภาพที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทดลอง เมื่อมีระยะเวลาในการทดลองแตกต่างกัน (n = 20)

ผลการวิเคราะห์	SS	df	MS	F	Sig.
1. ความคิดริเริ่ม					
ระยะเวลาการทดลอง	33.34	3	11.11	117.03*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	5.41	57	.10		
2. ความคิดยืดหยุ่น					
ระยะเวลาการทดลอง	20.84	3	6.95	47.06*	<.01



ผลการวิเคราะห์	SS	df	MS	F	Sig.
ความคลาดเคลื่อน	8.41	57	.15		
3. ความคิดคล่องแคล่ว					
ระยะเวลาการทดลอง	14.65	3	4.88	31.45*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	8.85	57	.16		
4. ความคิดละเอียดลออ					
ระยะเวลาการทดลอง	11.50	3	3.83	19.86*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	11.00	57	.19		
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม					
ระยะเวลาการทดลอง	11.50	3	3.83	19.86*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	11.00	57	.19		

* $p < .05$

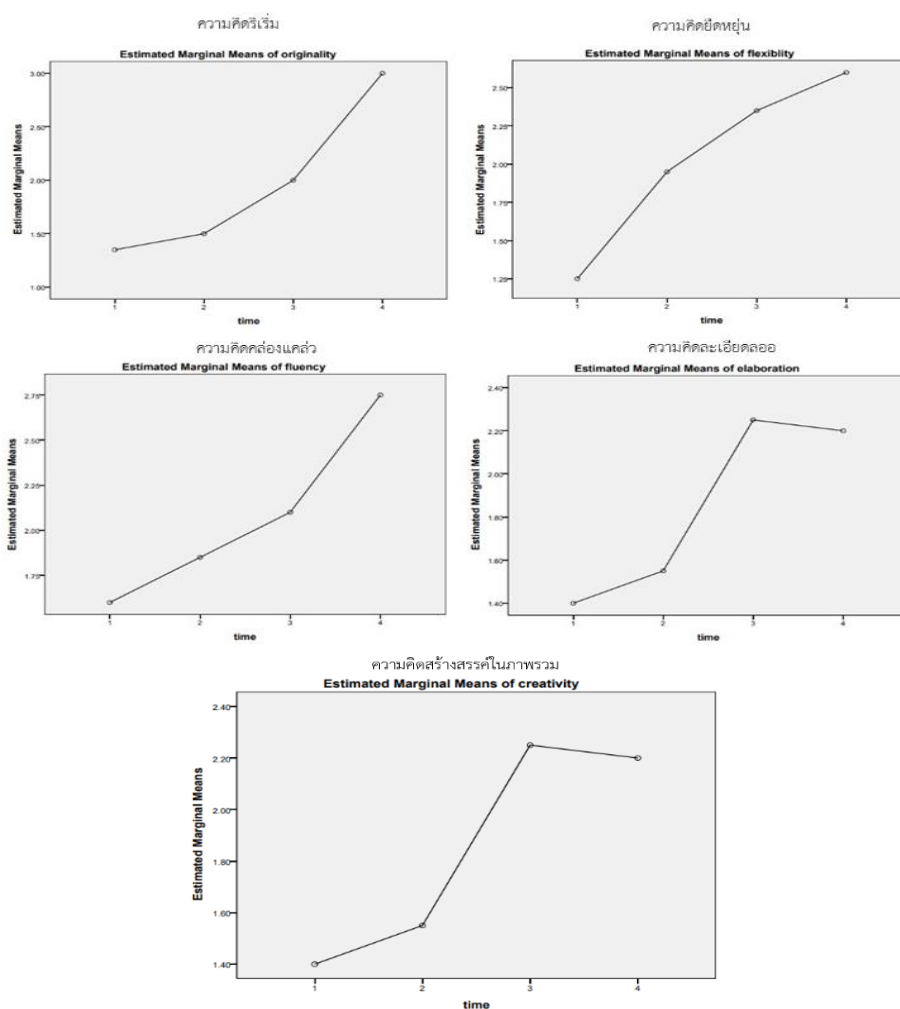
จากตารางที่ 1 พบว่า เมื่อมีระยะเวลาในการเรียนรู้ได้รูปแบบที่แตกต่างกันกลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม และในแต่ละองค์ประกอบย่อยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้วิธีของบอนเฟอร์โรนี (Bonferroni) ปรากฏดังตารางที่ 2 และภาพที่ 1

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อยจำแนกตามระยะเวลาในการเรียนรู้

	ก่อนเรียน	หลังสัปดาห์ที่ 4	หลังสัปดาห์ที่ 6	หลังสัปดาห์ที่ 10
1. ด้านความคิดริเริ่ม				
ก่อน	-	-.15	-.65*	-1.65*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.50*	-1.50*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-1.00*
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
2. ด้านความคิดยืดหยุ่น				
ก่อน	-	-.70*	-1.10*	-1.35*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.40*	-.65*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.25*
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
3. ด้านความคิดคล่องแคล่ว				
ก่อน	-	-.25	-.50*	-1.15*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.25	-.90*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.65
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
4. ด้านความคิดละเอียดลออ				
ก่อน	-	-.15	-.85*	-.80*



	ก่อนเรียน	หลังสัปดาห์ที่ 4	หลังสัปดาห์ที่ 6	หลังสัปดาห์ที่ 10
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.70*	-.65*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.05
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม				
ก่อน	-	-.15	-.85*	-.80*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.70*	-.65*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.05
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-



ภาพที่ 1 ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อยจำแนกตามระยะเวลาในการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง



จากตารางที่ 2 และภาพที่ 1 พบว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมและในแต่ละองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 10 ดีวก่อนเรียน และหลังการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 6 ดีวก่อนเรียนและหลังการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้นพบที่ไม่แตกต่างกัน

2. ผลงานการสร้างสรค์นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยใช้รูปแบบฯ ที่ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ และประเมินผลงานการสร้างสรค์นวัตกรรมของกลุ่มศึกษานำร่อง กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการเต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 20 คน ได้ผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำของกลุ่มตัวอย่างถึงเกณฑ์ที่กำหนด ($n = 20$), ($\bar{X} \geq 15$)

ผลงานด้าน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความคิดริเริ่ม	3	2.20	.41	ปานกลาง
2. ความคิดยืดหยุ่น	3	3.00	.00	ดีมาก
3. ความคิดคล่องแคล่ว	3	2.65	.49	ดีมาก
4. ความคิดละเอียดลออ	3	2.20	.41	ปานกลาง
5. การนำเสนอ	3	2.80	.41	ดีมาก
6. ภาพรวมของผลงาน	15	12.85	.37	ดีมาก
ผลการทดสอบทางสถิติ		$t = 10.38^* \text{ Sig.} < .01$		

* $p < .05$

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของกลุ่มทดลองมีคุณภาพดีมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ ได้ผลดังตารางที่ 4



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ถึงเกณฑ์ที่กำหนด ($\bar{X} \geq 3.50$) ของกลุ่มทดลอง ($n = 20$)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.50	.61	มาก
2. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.20	.62	มาก
3. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดริเริ่มได้	4.30	.57	มาก
4. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น ได้เหมาะสมสอดคล้องกับเพลงหรือแนวคิดในการแสดง (ธีม)	4.10	.55	มาก
5. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดยืดหยุ่นได้	4.35	.59	มาก
6. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อสร้างสรรค์ ดัดแปลงท่าเต้นรำได้ มากกว่า 5 ท่าขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกับท่าต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	4.10	.55	มาก
7. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดคล่องแคล่วได้	4.25	.55	มาก
8. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและแสดงท่าเต้นรำได้ทันทีทันใด และแสดงปริมาณท่าเต้นรำได้มากกว่า 3 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ	4.10	.45	มาก
9. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดละเอียดลออได้	4.30	.57	มาก
10. กิจกรรมทำให้ผู้เรียน สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การเต้นรำได้ครบทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย (ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 2) การแสดงทิศทาง และเส้นทางในการเต้นรำ 3) การใช้อุปกรณ์ประกอบการเต้นรำ เพื่อสร้างสรรค์การเต้นรำให้ครบถ้วนสมบูรณ์ และน่าสนใจ เหมาะสมและสอดคล้องกับเพลงและแนวคิดการเต้นรำ	4.20	.52	มาก
11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเต้นรำได้มากขึ้น	4.60	.50	มากที่สุด
12. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำได้	4.45	.51	มาก
13. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้จากกิจกรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำได้	4.30	.57	มาก
14. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.35	.49	มาก



ความพึงพอใจในรูปแบบ	$\bar{x}$	S.D.	แปลค่า
15. กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำสร้างสรรค์ (Dance creation) ทำให้ผู้เรียนสามารถ วางแผน/พัฒนา ประเมิน ปรับปรุง และแก้ไขผลงานอย่างเป็นระบบ และสามารถนำเทคโนโลยี มาร่วมสร้างสรรค์ผลงานการเต้นรำที่น่าสนใจ ได้เหมาะสม	4.40	.60	มาก
16. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม (50 นาที) มีความเหมาะสมกับการจัด กิจกรรม	4.15	.49	มาก
17. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถดี ทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการ เข้าร่วมกิจกรรม	4.30	.57	มาก
18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม นันทนาการการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4.85	.37	มากที่สุด
19. เกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจน เหมาะสม	4.50	.51	มาก
20. เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม	4.55	.51	มากที่สุด
รวม	4.34	.40	มาก
ผลการทดสอบทางสถิติ	$t = 9.46^* \text{ Sig} < .01$		

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อการใช้ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาของกลุ่มทดลอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา พบว่า ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมดีกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อภิปรายได้ว่า รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ที่ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กิจกรรม 5) ผลลัพธ์การเรียนรู้ 6) สื่อ วัสดุอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก และ 7) การประเมินผล โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) ขั้นที่ 2 การปฏิบัติและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) และขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และนำเสนอ ผลงานการเต้นรำ (Create and Perform) โดยรูปแบบมีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดทำการเต้นรำ ในผลงานวิจัยของ Shimizu, D. & Okada, T. ได้ศึกษากระบวนการ



การคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเต้นรูปแบบสตรีทแดนซ์ (Street Dance) พบว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์เกิดจากการจัดกิจกรรมการเต้นรำที่มีการคิดอิสระ ทั้งนี้เป้าหมายของการเต้นรำอิสระจะนำไปสู่การค้นหา วิธีการในการแก้ไขปัญหาได้ เนื่องจากผลการทดลองมีการที่ใช้การเต้นรำ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเต้นที่ถูกกำหนดไว้ตามท่าเต้นรำต้นแบบ 2) การเต้นรำที่ให้ผู้เรียนคิดออกแบบท่าชุดการเต้นรำใหม่ 3) การเต้นรำที่สัมพันธ์กับร่างกายส่วนต่าง ๆ และสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และแบบคู่ ซึ่งทั้ง 3 ลักษณะมีการเต้นรำอิสระเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ท่าชุดการเต้นรำ (Shimizu, D. & Okada, T., 2021)

2. ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรม พบว่า ภาพรวมคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของกลุ่มศึกษานำร่องมีคุณภาพดีมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อภิปรายได้ว่า เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น ของรูปแบบฯ โดยผู้เรียนนำข้อมูลความรู้ และประสบการณ์จากขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) และขั้นที่ 2 การปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) มาสร้างสรรค์ผลิตเป็นผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ซึ่งเป็นขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และการเต้นรำ (Create and Perform) ในขั้นตอนนี้เป็นความสามารถของผู้เรียนในการนำเอาความคิดของตนออกมาสร้างสรรค์ ประยุกต์กับแนวคิดต่าง ๆ ให้ปรากฏเป็นรูปธรรม ในรูปแบบของนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ ตามที่ วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา ผล กล่าวว่า ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นทักษะเชิงประยุกต์ ต้องผสมผสานความสามารถในการใช้ความรู้ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความร่วมมือทำให้เกิดนวัตกรรมในรูปแบบของความคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2562) นอกจากนี้ วัชรรา เล่าเรียนดี และคณะ กล่าวถึง องค์ประกอบการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ประกอบด้วย 1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think Creativity) เป็นการนำเสนอและสร้างแนวคิดใหม่ มีการอธิบายรายละเอียด ขยายความ วิเคราะห์ และประเมินแนวคิดเพื่อปรับปรุงและพัฒนาความคิด 2) การทำงานอย่างสร้างสรรค์กับผู้อื่น (Work Creativity with others) เพื่อพัฒนาแนวคิดใหม่ นำไปสู่การแสดงออกซึ่งผลงานที่สร้างสรรค์แปลกใหม่ 3) การใช้นวัตกรรม (Implement Innovation) เป็นการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรมนำไปสู่การใช้อย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับสถานการณ์ สภาพบริบทแวดล้อมต่าง ๆ (วัชรรา เล่าเรียนดี และคณะ, 2560) และผลการวิจัยของ ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์ ได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครูมี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันในการพัฒนานวัตกรรม ออกแบบการพัฒนานวัตกรรมเป็นลักษณะโครงการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมร่วมกัน กำหนดนวัตกรรมในการเรียนรู้ของนักศึกษา



วิชาชีพครู และการประเมินทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู (ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์, 2562)

3. ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า สิ่งที่คุณเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะและประสบการณ์การเต้นรำได้มากขึ้น และเกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม นอกนั้นมีความพึงพอใจระดับมาก เช่น ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม อภิปรายได้ว่ารูปแบบกิจกรรมการเต้นรำ มีกระบวนการให้ความรู้ และสร้างประสบการณ์ ให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ได้รับ มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเต้นรำโดยมีการกำหนดเงื่อนไขเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำทลายความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่าเต้นรำใหม่ตามเงื่อนไขที่กำหนด เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ หลากหลาย แตกต่างจากท่าเต้นรำต้นแบบได้ และผลการวิจัยของ ธารทิพย์ ช้วนา และขวัญชัย ช้วนา ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษาสู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การเตรียมความพร้อมสร้างการตระหนักรับรู้บูรณาการกับการบริหารสมอง ขั้นที่ 2 การดำเนินการสอน ด้วยกิจกรรมการสะท้อนความคิดบูรณาการร่วมกับการเรียนการสอน การร่วมกันคิดอย่างละเอียดลออ การประเมินผลงาน โดยเชื่อมโยงกับทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดเชื่อมโยงเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง และการสร้างผลงานใหม่ ขั้นที่ 3 การวัดผลประเมินผล และเชื่อมโยงประยุกต์ใช้ ด้วยกิจกรรมการประเมินผลด้านค่านิยม ความพึงพอใจ การประเมินชิ้นงานโดยการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน และการตอบแทนและการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม (ธารทิพย์ ช้วนา และขวัญชัย ช้วนา, 2561)

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ สรุปได้ว่า รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กิจกรรม 5) ผลลัพธ์การเรียนรู้ 6) สื่อ วัสดุอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก และ 7) การประเมินผล โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) ขั้นที่ 2 การปฏิบัติและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) และขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานการเต้นรำ (Create



and Perform) พบว่า สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาให้มีความคิดสร้างสรรค์ดีกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม และสามารถสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนั้นแทนการประเภทการเดินรำให้มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และหลังการใช้รูปแบบพบพบว่า ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ควรมีการประเมินบริบท หรือประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อเน้นการเชื่อมโยงความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ และทักษะของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรประเมินองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละองค์ประกอบย่อย เพื่อหาข้อบกพร่อง และแนวทางในการพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการ ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นและเสนอสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจ และเป็นผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้น ชี้แนะแนวทาง เชื่อมโยงความรู้ ทักษะพื้นฐานของผู้เรียนจากการเรียนในชั้นเรียน นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับสิ่งที่สนใจ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนและนำไปสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานการเดินรำให้มีความแปลกใหม่ หลากหลายมากยิ่งขึ้น และควรจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยง ประยุกต์และสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรมการเดินรำที่มีท่าเดินรำใหม่ ไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นผลงานการเดินรำที่มีแนวคิด แตกต่างจากต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สโลล์ และจังหวะเพลง ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีงานวิจัยในเชิงสหวิทยาการ โดยบูรณาการแนวคิดในเรื่องของการพัฒนาความสามารถด้านการเดินรำ และกลไกด้านสมอง ตลอดจนการพัฒนาเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์เพื่อแสดงถึงพัฒนาการความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ให้เห็นเชิงประจักษ์มากขึ้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถด้านการเดินรำของตนเองได้มากขึ้น สำหรับข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีงานวิจัยในเชิงสหวิทยาการ โดยบูรณาการแนวคิดในเรื่องของการพัฒนาความสามารถด้านการเดินรำ และกลไกด้านสมอง ตลอดจนการพัฒนาเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์เพื่อแสดงถึงพัฒนาการความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ให้เห็นเชิงประจักษ์มากขึ้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถด้านการเดินรำของตนเองได้มากขึ้น ควรดำเนินการวิจัยในลักษณะของการพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกิดจากการสังเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน โดยอาจใช้รูปแบบการวิจัยเชิงผสมผสาน ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเข้ามาประกอบด้วย และควรวิจัยในลักษณะของการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษากระบวนการคิดการมีส่วนร่วมและกระบวนการพัฒนาผลงานทางนันทนาการว่าองค์ประกอบและกระบวนการคิดพัฒนาเป็นเช่นไร

เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา. (2562). แผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.



- ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์. (2562). การศึกษาองค์ประกอบ ความต้องการ และความจำเป็นในการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครู. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี, 14(1), 79-90.
- ดารา ทีปะปาล และศิริชญาน์ การะเวก. (2561). รูปแบบพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของบุคลากรในองค์การธุรกิจของไทย. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 7(1), 108-194.
- ธารทิพย์ ช้วนา และขวัญชัย ช้วนา. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิภาพทางการศึกษา: สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 5(2), 325-342.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และสมพงษ์ วิทย์ศักดิ์พันธุ์. (2561). บทบาทครูในการส่งผู้เรียนให้สามารถแข่งขันได้ในโลกแห่งศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: DPU Coolprint มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วรินทร์ บุญยั้ง. (2558). ทุมนุญทางการศึกษา: แนวคิดและการปฏิบัติในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: โอ. เอส. พรินต์ติ้ง เฮาส์.
- วัชร่า เล่าเรียนดี และคณะ. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 12). นครปฐม: เพชรเกษมพรินต์ติ้ง กรุ๊ป.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2562). การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.
- สมาน อัครภูมิ. (2558). ความคิดสร้างสรรค์และการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. BUABANDIT JOURNAL OF EDUCATIONAL ADMINISTRATION, 15(พิเศษ), 9-16.
- สำนักคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี (พ.ศ 2561 - 2580). เรียกใช้เมื่อ 25 ตุลาคม 2564 จาก <http://www.mua.go.th/users/bpp/main/download/plan/plan20yrs.pdf>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2557). บทวิเคราะห์การศึกษาไทยในโลกศตวรรษที่ 21. วารสารวิจัยการศึกษา, 2(4), 1-3.
- สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2549). พลวัตวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). ยุทธศาสตร์ชาติ. เรียกใช้เมื่อ 8 มีนาคม 2564 จาก <http://nscr.nesdb.go.th/wp-content/uploads/2020/09/Sep-full-v2.pdf>
- สำนักนันทนาการ. (2562). ผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เอส.เอฟ.เซีทกราฟฟิคดีไซน์.



- Dobbie, T. (2020). What is Dance about? Retrieved April 16, 2021, from <https://ncea.education.govt.nz/arts/dance?view=learning>
- Shimizu, D. & Okada, T. (2021). Interaction between Action and Cognition in Creativity: Perception and Action-based Imagination (PAI) Framework. Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society. Retrieved April 16, 2021, from <https://escholarship.org/uc/item/32r9j1sh>
- World Economic Forum. (2020). The Future of Jobs Report 2020. Retrieved April 16, 2021, from <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020/>