

การจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับเด็กและเยาวชน ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม
เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้คุณค่าในการแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

THE INFORMAL LEARNING MANAGEMENT FOR CHILDREN AND YOUTH
WITH THE PARTICIPATION TO PROMOTE THE AWARENESS OF THE VALUE
OF THE SHADOW PLAY WAT SAWANG AROM, SING BURI

ชญชนก กังนิกร

TANCHANOK KANGNIKORN

ปิยวดี มากพา

PIYAWADEE MAKPA

กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์

KITTIKORN NOPUDOMPHAN

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

กรุงเทพมหานคร

BANGKOK

รับบทความ : 11 มกราคม 2564 / ปรับแก้ไข : 24 พฤษภาคม 2564 / ตอรับบทความ : 1 มิถุนายน 2564

Received : 11 January 2021 / Revised : 24 May 2021 / Accepted : 1 June 2021

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์การศึกษานี้เพื่อออกแบบการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม และศึกษาผลการเข้าร่วมก่อนและหลังในด้านความตระหนักรู้ในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องการแสดงหนังใหญ่ ในเขตวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตร และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น รวม 5 คน และกลุ่มเด็กและเยาวชน อายุระหว่าง 11-14 ปี และเป็นผู้ที่สมัครใจเข้าร่วม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนกิจกรรมที่สร้างขึ้นตามกระบวนการมีส่วนร่วม ด้วยการระดมสมองแบบสนทนากลุ่ม แล้วนำมาวิเคราะห์เนื้อหา สำหรับแบบประเมินระดับการเรียนรู้ และแบบวัดความตระหนักรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ โดยข้อคำถามมีค่าความเที่ยงตรงมากกว่า 0.50 ขึ้นไปทุกข้อทั้ง 2 ฉบับ เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึงเดือนมีนาคม 2563 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยที่ได้คือ แผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน ประกอบด้วย “แรกพบสบตา” “รู้ไว้เดี๋ยวพูดกับเขาไม่รู้เรื่อง” “ใครงสวยด้วยมือเรา” “อย่าเท้าเต็นเสา” “ลงหลักปักฐาน” “ร่วมเชิดโครง 1” “ร่วมเชิดโครง 2” และ “จากโครงสู่เรื่อง” โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีการเรียนรู้ด้านพฤติกรรม ร้อยละ 75.00 และด้านความรู้ความเข้าใจ ร้อยละ 65.81 อยู่ในระดับดี และมีความตระหนักรู้ หลังการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นสามารถนำไปใช้ ดำเนินกิจกรรมสำหรับผู้เรียนและทำให้เกิดความตระหนักรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : การแสดงหนังใหญ่, การเรียนรู้ตามอัธยาศัย, กระบวนการมีส่วนร่วม, ความตระหนักรู้คุณค่าภูมิปัญญา

ABSTRACT

The research objective were to design informal learning management with participatory processes, and to study the results of before- and after-participation in the area of awareness of the local wisdom conservation of shadow play (Nang Yai) of Wat Sawang Arom, Singburi Province. Specific sample groups were selected and divided into 2 groups: 5 key informants who were experts in curriculum development and local wisdom, and 30 voluntary participants who were children and youth among 11-14 years of age. The research tools consisted of an activity plan based on the participation process, with group brainstorming and then analyzing the content for the learning level of assessment and awareness scale in a 3-level estimation scale with the accuracy of more than 0.50 for all questions in both issues. Data were collected during February- March 2020, after that it was analyzed using basic statistics such as percentage and mean. The research results showed that there were 8 learning management plans, consisting of “Raak-pom-som-ta”, “Roo-wei-duiw-pud-kum-kao-mai-ru-rueng”, “Krong-suay-duiw-mae-roa”, “Yum-tao-ten-sao”, “Long-lung-puk-than”, “Ruem-cherd-krong 1”, “Ruem-cherd-krong 2”, and “Jak-Krong-su-rueng” where 75.00 percent of participants had behavioral learning and 65.81% cognitive skills were at a good level. Also, there was a high level of awareness after participating in the activities. It shows that the learning management plan can be created and used to carry out activities for learners and it effectively raised the awareness of local wisdom.

Keyword : Nang Yai show, Informal learning management, Participatory process, Awareness of wisdom

บทนำ

หนังใหญ่สร้างมาจากหนังสือตัวแกะสลักลวดลายเป็นตัวละครเรื่องรามเกียรติ์ ประดับทิวสถานประสาธปาปวน นครวัด ยุคเขมร พุทธศตวรรษที่ 15-16 และปราสาทหินพิมาย พนมรุ้ง ซึ่งได้แพร่กระจายออกมาจากอาณาจักรเขมรโบราณ เรียกว่า หนังสแบก หรือ หนังสแบก และในวรรณคดีเรื่องสมุทรโฆษคำฉันท์ แต่งในสมเด็จพระนารายณ์มหาราชในสมัยกรุงศรีอยุธยา (Wongthes, 1989, p. 194) โดยที่มนตรี ตราโมท (Tramote, 1975, p. 10) สันนิษฐานไว้ว่า ชาวเคมีหนังใหญ่แสดงมาแต่โบราณและได้หมดความนิยมลงจนสูญหายไป เพราะฉะนั้น นอกจากการเอาแบบแผนเรื่องการฉลุหนังเป็นภาพเซต ซึ่งไม่ทราบว่ามีมาจากไหนแล้ว แต่ก็จะมีให้เห็นระหว่างไทยกับชาวตั้งเช่นการแสดงหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ก็เป็นหนึ่งในทุนทางสังคมและวัฒนธรรมที่สำคัญ โดยเป็นจังหวัดที่อยู่ในเขตภาคกลางที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน โดยเฉพาะประวัติศาสตร์การต่อสู้เพื่อปกป้องประเทศชาติและในขณะเดียวกันก็ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมสืบทอดภูมิปัญญาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการแสดงหนังใหญ่ที่ถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมการแสดงชั้นสูงของไทยมาแต่โบราณ (Sopitkul, 1999, abstract) อย่างไรก็ตาม ข้อมูลที่ได้จากการที่ได้สัมภาษณ์ครูหนังใหญ่ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจุบันที่สถานการณ์น่าเป็นห่วงเนื่องจากเด็กและเยาวชนไม่สนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่อยากเรียน ไม่อยากรู้ และบางคนถึงขั้นไม่รู้จักหนังใหญ่ด้วยซ้ำ เพราะถือว่าล้าสมัยต่ำต้อยและด้อยค่า คนในชุมชนก็ไม่เห็นความสำคัญ ไม่มีผู้รับการสืบทอด ผู้ใหญ่ในชุมชนจึงต้องการให้มีคนเข้ามาทำให้เยาวชนกลับมาเรียนรู้การแสดงหนังใหญ่ให้ได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง (Khrunangyai, Interview, February 23, 2018)

การเกิดความตระหนักเป็นกระบวนการทางปัญญา (Cognitive process) เมื่อบุคคลหนึ่งได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าแล้วจะเกิดเป็นความรู้ การรับรู้ในขั้นต่อไปจะเกิดเป็นความเข้าใจสิ่งนั้น ซึ่งก็คือทำให้เกิดความคิดรวบยอดและนำไปสู่การเรียนรู้ และมีความรู้ในสิ่งนั้น จนกระทั่งสามารถนำไปสู่ความตระหนักสูงสุดในที่สุด ซึ่งความรู้และความตระหนักจะสามารถไปสู่การกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมของบุคคลต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้นนั้น โดยที่ความตระหนักจะต้องอาศัยความรู้พื้นฐาน (Knowledge) และมีความรู้อย่างแท้จริงจะนำไปสู่ขั้นที่ลุ่มลึกชัดเจน (Intelligibility) แล้วจึงจะเกิดความตระหนักในที่สุด (Good, 1973, p. 54) แสดงให้เห็นว่าความตระหนักจะมีเริ่มขึ้นตั้งแต่วัยเด็กแต่จะพัฒนาได้ดีและชัดเจนได้ในช่วงวัยรุ่น มีความสำคัญในการที่สามารถจะทำให้บุคคลนั้นมีความเข้าใจในตนเองอย่างแท้จริง ทั้งในเรื่องความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรม นำไปสู่การสร้างสัมพันธ์มิตรเชิงบวกกับผู้อื่นได้ (Suriyachai, 2011, p. 36) กล่าวได้ว่าวิธีการหนึ่งที่ยาวชนผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสนใจ ความพร้อม และความเหมาะสมของโอกาสที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาไม่จำกัดสถานที่ อายุ กลุ่ม รูปแบบวิธีการเรียนรู้ด้วยความหลากหลายจากการจัดสภาพแวดล้อมเกื้อหนุนแบบมีส่วนร่วมโดยรวมได้ ดังที่ Knowles (1975, p. 18) ได้เสนอแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองนั้น เกิดจากความเชื่อที่ว่าบุคคลมีวุฒิภาวะ มีความรับผิดชอบและมีประสบการณ์ ดังนั้นจึงมีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองซึ่งถือว่าเป็นหลักการสำคัญ ซึ่งอัจฉรา ชิวพันธ์ (Chewphan, 2007, p. 5) กล่าวว่า การเล่นเกมประกอบการจัดการเรียนการสอนจัดเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี อีกทั้งยังเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนได้เห็นถึงคุณค่าและเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดีหรือรวดเร็วยิ่งขึ้น กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนยังสามารถช่วยฝึกทักษะเฉพาะด้านให้กับนักเรียน เช่น ทักษะการใช้ภาษา การฟัง การสังเกต ให้เกิดควบคู่ไปกับความสนุกสนานอีกด้วย เมื่อนำมาใช้ประกอบการสอนวิชาใดก็ตาม ควรมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อหา ตลอดจนต้องคำนึงถึงความสามารถของนักเรียนเป็นหลักด้วย

ดังนั้น การทำให้เกิดการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองให้กับผู้มีโอกาสที่จะได้รับการศึกษาและเพิ่มเติมความรู้ให้เท่าทันอยู่ตลอดเวลา ก่อให้เกิดโลกทัศน์ที่กว้างขวาง สามารถใช้ความรู้เป็นข้อมูลในการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงชีวิตให้มีความก้าวหน้า ดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขตามวิถีชีวิต จึงเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและทุกช่วงวัยของชีวิต สามารถนำไปประยุกต์กับการศึกษาในระบบโรงเรียน เช่น การเรียนในห้องเรียน การจัดทำศีกษา การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในโรงเรียน รวมไปถึงประยุกต์ใช้กับการศึกษานอกระบบ เช่น การเรียนเป็นกลุ่ม การอบรม การฝึกอบรม การเรียนตามสถานการณ์ โดยผู้เรียนสามารถเลือกวิธีการเรียนการสอนได้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้สามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองด้วยการนำความรู้และทักษะจากการเรียนรู้มาใช้ให้บรรลุเป้าหมายตามที่ตนต้องการ (Pathumcharoenwattana, 2018, p. 60) โดยเริ่มตั้งแต่การเกิดจิตสำนึกและถือเป็นภาระหน้าที่ของตนเองในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ชุมชน ร่วมกันคิดหาสาเหตุเพื่อนำไปสู่การจัดลำดับความสำคัญ นำมาวางแผนดำเนินงาน แบ่งงาน กำหนดผู้ดูแลด้วยการเข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มใจและเต็มกำลังความสามารถ มีการติดตามประเมินผล ตรวจสอบและร่วมกันแก้ไขปัญหาให้งานสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย รวมทั้งการร่วมรับผลประโยชน์อันพึงจะได้รับร่วมกันอย่างต่อเนื่อง (Kokpol, 2009, p. 16)

ด้วยเหตุที่การแสดงหนังใหญ่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของชุมชนที่มีความเจริญงอกงามในด้านศิลปะมาอย่างยาวนานกำลังค่อย ๆ จางหายไปเพราะขาดผู้สืบทอดและขาดการเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นจากเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นคนในพื้นที่จึงมีความสนใจที่จะทำการจัดการศึกษาตามอริยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมความตระหนักในการแสดงหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี สำหรับเด็กและเยาวชนให้เห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น สามารถนำไปถ่ายทอดองค์ความรู้ต่อสังคมโดยรวมได้อย่างแท้จริง เป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนให้คงอยู่ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

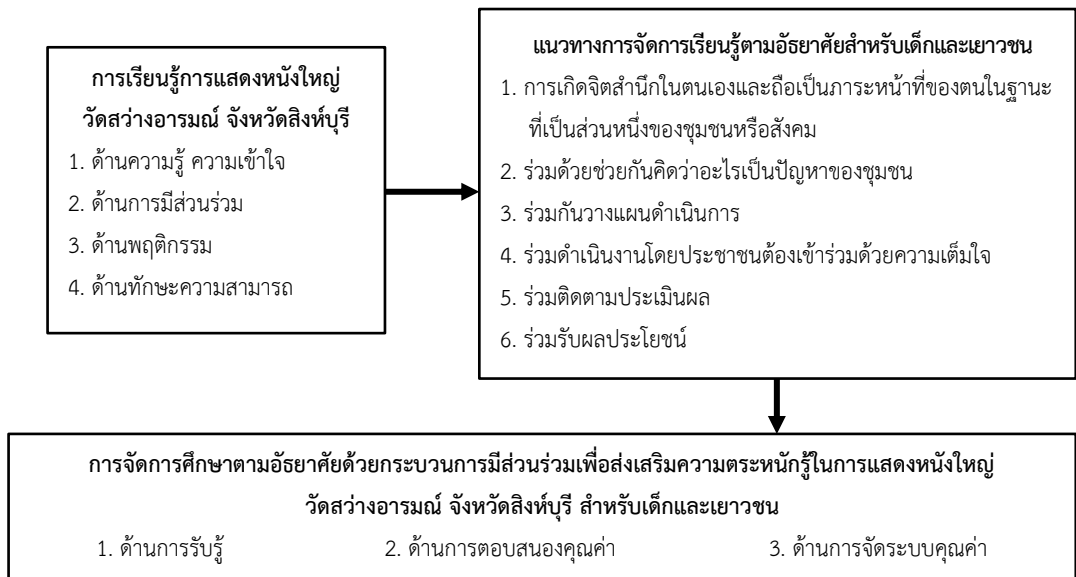
1. เพื่อออกแบบการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม เรื่อง การแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี
2. เพื่อศึกษาผลก่อนและหลังการเข้าร่วมการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม ในด้านความตระหนักหนักรู้เรื่องของภูมิปัญญาท้องถิ่น การแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

ประโยชน์การวิจัย

1. ผลการศึกษาทำให้ได้หลักการและแนวทางในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมความตระหนักหนักรู้ในการแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี สำหรับเด็กและเยาวชน
2. ผลการศึกษาเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานของสถานศึกษาของสำนักงาน การศึกษานอกโรงเรียน และเครือข่ายในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย
3. ผลการศึกษาทำให้เกิดการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
4. ผลการศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมสำหรับการศึกษาตามอัธยาศัย

การทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และกรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยทำการศึกษาทบทวนข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยโดยอาศัยงานวัฒนธรรมตามแนวคิด เรื่องการเรียนเล่น (Pathumcharoenwattana, 2018, pp. 38-39) แนวคิดกระบวนการมีส่วนร่วม (Kokpol, 2009, p. 18) และองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความตระหนักหนักรู้ (Breckler, 1986, p. 45) นำมาสังเคราะห์สรุปและสร้าง เป็นกรอบแนวคิดของการวิจัย แสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ดำเนินการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and development) โดยกำหนดขอบเขตด้านพื้นที่เป็นวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี มีวิธีดำเนินการวิจัย 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การออกแบบการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม เรื่อง การแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ประกอบด้วย

1.1 การร่างแนวทางการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2) ด้านการมีส่วนร่วม 3) ด้านพฤติกรรม และ 4) ทักษะความสามารถ ตามกระบวนการมีส่วนร่วม 6 ขั้นตอนตามแนวคิดของอรรถ ก๊กพล (Kokpol, 2009, p. 18) กำหนดผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 5 คน ตามคุณสมบัติคือผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตร มีหน้าที่หรือมีประสบการณ์ในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการศึกษา จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นผู้ทำหน้าที่หรือประสบการณ์โดยตรงในการปฏิบัติและถ่ายทอดความรู้ด้านหนังใหญ่ จำนวน 2 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการระดมสมองและสนทนากลุ่ม ซึ่งเป็นการร่วมกันแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ได้แนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับบริบทในปัจจุบันมากที่สุด จากนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่นำมาทำการวิเคราะห์เนื้อหา แล้วทำการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมความตระหนักในการแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

1.2 การประเมินแผนการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ใช้แบบประเมินระดับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ ได้แก่ 3 เท่ากับดีมาก 2 เท่ากับดี และ 1 เท่ากับพอใช้ และแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เป็นแบบปลายเปิด มีการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence : IOC) มากกว่า 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ

ตอนที่ 2 ศึกษาผลก่อนและหลังการเข้าร่วมการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม ในด้านความตระหนักหนักรู้เรื่องของภูมิปัญญาท้องถิ่น การแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ประกอบด้วย 1) ประชากรคือ เด็กและเยาวชนที่อาศัยอยู่บริเวณวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงทำการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยคัดเลือกผู้ที่มีอายุระหว่าง 11-14 ปี และลงชื่อสมัครใจต้องการเข้าร่วมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย จำนวน 30 คน 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยสร้างแบบวัดระดับความตระหนักในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องการแสดงหนังใหญ่ จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรับรู้ ด้านการตอบสนองคุณค่า และด้านการจัดระบบคุณค่า เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ ได้แก่ 3 เท่ากับดีมาก 2 เท่ากับดี และ 1 เท่ากับพอใช้ เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงและนัยคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่า 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม 3) เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลัง ด้วยการจัดโครงการเพื่อดำเนินการตามแผนกิจกรรมระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึงเดือนมีนาคม 2563 ณ พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ ตำบลต้นโพธิ์ อำเภอเมืองสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี และ 4) วิเคราะห์ข้อมูลความตระหนัก ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean : \bar{X}) กำหนดเกณฑ์การแปรผลค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50-3.00 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก 1.50-2.49 อยู่ในเกณฑ์ดี และ 0.00-1.49 อยู่ในเกณฑ์พอใช้

งานวิจัยฉบับนี้ผ่านการรับรองตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตามรหัสโครงการวิจัยที่ SWUEC-G-164/2562X และหมายเลขรับรองที่ SWUEC/X/G-164/2562

ผลการวิจัย

ผลการออกแบบการจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม เรื่อง การแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ได้จำนวน 8 แผนการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1



ตารางที่ 1 แผนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมในด้านความตระหนักรู้คุณค่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง การแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

แผน	กิจกรรม	ลำดับชั้น ความ ตระหนักรู้	ลักษณะความ ตระหนักรู้คุณค่า ภูมิปัญญา ท้องถิ่น	การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม	การประเมินผล
1	 <p>แรกพบ สวด</p>	ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	1. ให้นักเรียนเล่นเกม “รู้จักฉัน รู้จักเธอ และเรารู้จักกัน” 2. ให้นักเรียนทำแบบวัดความตระหนักรู้ก่อนเรียน (Pretest) 3. ครูตั้งคำถามถึง เรื่องของรูปร่าง ลักษณะของหนังใหญ่	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ 3. การสังเกตการมีส่วนร่วม 4. วัดความตระหนักรู้
		ชั้นที่ 2	ด้านการตอบสนอง ต่อคุณค่า	4. ให้นักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นรูปร่างลักษณะของหนังใหญ่	
2	 <p>รู้ไว้ เดียวพูดกับเขาไม่รู้เรื่อง</p>	ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 7 กลุ่มและร่วมกันทำกิจกรรมเกม “ล่องเรือย้อนอดีต” ศึกษาความหมายประวัติความเป็นมา และอธิบายองค์ประกอบของการแสดงหนังใหญ่ 2. ให้นักเรียนหาข้อมูลประเภทของตัวละครจากพิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นการเตรียมความรู้ในเกม “จิกซอคูเรา”	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม
		ชั้นที่ 2	ด้านการตอบสนอง ต่อคุณค่า	3. ให้นักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นของเรื่องที่เรียนวันนี้ (ความหมายประวัติความเป็นมา) 4. องค์ประกอบของการแสดงหนังใหญ่ และประเภทของตัวละคร จากเกม “ล้วงไขกระชากกิน”	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม
3	 <p>โครงสวย ด้วยมือเรา</p>	ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	1. ให้นักเรียนได้ชมวิธีการเชิดและนำหน้าของตัวหนัง พร้อมกับฟังครูอธิบายถึงขั้นตอนและวิธีการทำหนังใหญ่	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม
		ชั้นที่ 2	ด้านการ ตอบสนองต่อ คุณค่า	2. นักเรียนลงมือทำตัวหนังตามความสนใจของตนเอง โดยกระบวนการที่จะมีผู้ปกครองหรือคนในชุมชนเข้ามาช่วยดูแลและคอยให้คำแนะนำ	
		ชั้นที่ 3	ด้านการจัดระบบ คุณค่า	3. นักเรียนร่วมกันแสดงผลงานที่ทำ พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความรู้ข้อดีข้อเสียขั้นตอนการทำหนังใหญ่ ตลอดจนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกที่มีต่อผลงานของตนเอง	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

แผน	กิจกรรม	ลำดับชั้น ความ ตระหนักรู้	ลักษณะความ ตระหนักรู้คุณค่า ภูมิปัญญา ท้องถิ่น	การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ตามอัยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม	การประเมินผล
4	<p>ย่ำเท้า เดินเสา</p> 	ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	<ol style="list-style-type: none"> ครูอธิบายวิธีการเชิดหนังใหญ่ให้นักเรียนทราบถึงองค์ประกอบของการเชิดอย่างถูกวิธี โดยเริ่มจากการเดินเสา ให้นักเรียนจัดแถวหน้ากระดานเพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติตามครูและวิทยากร 	<ol style="list-style-type: none"> การสังเกตการถาม-ตอบ การสังเกตการมีส่วนร่วม
		ชั้นที่ 2	ด้านการ ตอบสนองต่อ คุณค่า	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนปฏิบัติตามการเดินเสา ตามที่ครูและวิทยากรได้สาธิตก่อนหน้านี้ 	
		ชั้นที่ 3	ด้านการจัดระบบ คุณค่า	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 6 คน และเลือกเพลงที่ครูนำมาให้กลุ่มละ 1 เพลง เพื่อทำการสร้างสรรค์กระบวนการเดินเสาประกอบการแปรแถว นักเรียนออกมาแสดงผลงานการเดินเสาประกอบการแปรแถวตามเพลงที่ตนได้รับมอบหมาย นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้สึกและประเด็นสำคัญในการทำกิจกรรมเดินเสาประกอบการแปรแถว 	<ol style="list-style-type: none"> การสังเกตการถาม-ตอบ การสังเกตการมีส่วนร่วม
5	<p>ลงหลัก ปักฐาน</p> 	ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	<ol style="list-style-type: none"> ครูอธิบายวิธีการเชิดหนังใหญ่เบื้องต้นที่ถูกต้องโดยเริ่มจากการเดินเสาจากนั้นอาศัยการลงเหลี่ยมที่ถูกต้องและสวยงาม จึงจะประสบผลสำเร็จ ให้นักเรียนจัดแถวหน้ากระดานเพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติตามครูและวิทยากร นักเรียนปฏิบัติตามกระบวนการลงเหลี่ยมตามครูและวิทยากร 	<ol style="list-style-type: none"> การสังเกตการถาม-ตอบ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การสังเกตการมีส่วนร่วม
		ชั้นที่ 2	ด้านการตอบสนอง ต่อคุณค่า	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนช่วยกันทบทวนกระบวนการลงเหลี่ยมสะท้อนผลลัพธ์ นำไปปรับปรุงพัฒนา 	
6	<p>ร่วมเชิด โคร่ง 1</p> 	ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเตรียมหนังใหญ่ที่ตนเองทำและตั้งแถวหน้ากระดานเพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติตามครูและวิทยากรและเรียนรู้การจับโคร่งไม้ไผ่ นักเรียนร่วมกันปฏิบัติทำการเชิดหนังใหญ่การลงเหลี่ยมตามแบบสาธิต โดยครูและวิทยากรคอยตรวจสอบความถูกต้อง 	<ol style="list-style-type: none"> การสังเกตการถาม-ตอบ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การสังเกตการมีส่วนร่วม
		ชั้นที่ 2	ด้านการตอบสนอง ต่อคุณค่า	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนช่วยกันทบทวนกระบวนการทำลงเหลี่ยม สะท้อนผลลัพธ์ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนา 	
		ชั้นที่ 3	ด้านการจัดระบบ คุณค่า	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนสรุปวิธีการเชิดหนังใหญ่เบื้องต้นและบอกความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเชิดหนังใหญ่ และร่วมกันสรุปประเด็นสำคัญ 	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

แผน	กิจกรรม	ลำดับชั้น ความ ตระหนักรู้	ลักษณะความ ตระหนักรู้คุณค่า ภูมิปัญญา ท้องถิ่น	การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม	การประเมินผล		
7	ร่วมเชิด โครง 2		ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	1. ให้นักเรียนทบทวนความรู้เรื่องการจับโครงไม้ไผ่และการลงเหลี่ยม	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม 3. การสังเกตการเชิดหนังใหญ่	
			ชั้นที่ 2	ด้านการตอบสนองต่อคุณค่า	2. นักเรียนตั้งแถวหน้ากระดานเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติและฝึกซ้อมกระบวนการทำเดินเสา ลงเหลี่ยม และการจับโครงไม้ไผ่	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม 3. การสังเกตการเชิดหนังใหญ่	
			ชั้นที่ 3	ด้านการจัดระบบคุณค่า	3. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม และตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเลือกเพลงเพื่อนำไปประกอบการเชิดหนังใหญ่ประกอบกระบวนการแปรแถว	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม 3. การสังเกตการเชิดหนังใหญ่	
8	จากโครง สู่เรื่อง		ชั้นที่ 1	ด้านการรับรู้	4. นักเรียนร่วมกันคิดการเชิดหนังใหญ่ประกอบกระบวนการแปรแถวตามเสียงเพลง พร้อมกับแสดงผลงานที่ได้คิดสร้างสรรค์	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม 3. การสังเกตการเชิดหนังใหญ่	
			ชั้นที่ 2	ด้านการตอบสนองต่อคุณค่า	5. ให้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้และบอกประโยชน์ของหนังใหญ่	1. ครูและผู้เชี่ยวชาญสอนนักเรียนเชิดหนังใหญ่ ตอน จับลิ้งหัวค้ำ ประกอบดนตรี	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม 3. การสังเกตการเชิดหนังใหญ่ 4. แบบวัดความตระหนักรู้คุณค่าในการแสดงหนังใหญ่
			ชั้นที่ 3	ด้านการจัดระบบคุณค่า	2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ฝึกซ้อมการแสดงหนังใหญ่ ตอน จับลิ้งหัวค้ำ	3. นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงผลงานการเชิดหนังใหญ่ ตอน จับลิ้งหัวค้ำ	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม 3. การสังเกตการเชิดหนังใหญ่
		ชั้นที่ 3	ด้านการจัดระบบคุณค่า	4. นักเรียนร่วมกันคิดการเชิดหนังใหญ่ประกอบกระบวนการแปรแถวตามเสียงเพลงพร้อมกับแสดงผลงานที่ได้คิดสร้างสรรค์	1. การสังเกตการถาม-ตอบ 2. การสังเกตการมีส่วนร่วม 3. การสังเกตการเชิดหนังใหญ่ 4. แบบวัดความตระหนักรู้คุณค่าในการแสดงหนังใหญ่		

ตารางที่ 2 ระดับการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์

ด้าน	ร้อยละ	แปลผล
1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ	65.81	ดี
2. ด้านการมีส่วนร่วม	53.71	พอใช้
3. ด้านพฤติกรรม	75.00	ดี
4. ด้านทักษะความสามารถ	53.68	พอใช้
ภาพรวม	62.04	พอใช้

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ในภาพรวมอยู่ในระดับพอใช้ (ร้อยละ 62.04) โดยอยู่ในระดับดี 2 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรม (ร้อยละ 75.00) และด้านความรู้ ความเข้าใจ (ร้อยละ 65.81) และอยู่ในระดับพอใช้ 2 ด้าน คือ ด้านการมีส่วนร่วม (ร้อยละ 53.71) และด้านทักษะความสามารถ (ร้อยละ 53.68) ตามลำดับ

ผลการศึกษาก่อนและหลังการเข้าร่วมการจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม ในด้านความตระหนักหนักรู้เรื่องของภูมิปัญญาท้องถิ่น การแสดงหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความตระหนักหนักรู้ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม

ชั้นความตระหนัก	ก่อน		หลัง	
	\bar{X}	แปลผล	\bar{X}	แปลผล
1. ด้านการรับรู้	1.94	ปานกลาง	2.44	ปานกลาง
2. ด้านการตอบสนองคุณค่า	2.22	ปานกลาง	2.63	มาก
3. ด้านการจัดระบบคุณค่า	2.20	ปานกลาง	2.72	มาก
ภาพรวม	2.12	ปานกลาง	2.60	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ภาพรวมความตระหนักหนักรู้ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.12$) และรายด้านอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน โดยอันดับแรกคือ ด้านการตอบสนองคุณค่า ($\bar{X}=2.22$) รองลงมาคือ ด้านการจัดระบบคุณค่า ($\bar{X}=2.20$) และด้านการรับรู้ ($\bar{X}=1.94$) ซึ่งน้อยกว่าภาพรวมหลังเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=2.60$) และรายด้านอยู่ในระดับมาก 2 ด้านคือ ด้านการจัดระบบคุณค่า ($\bar{X}=2.72$) และด้านการตอบสนองคุณค่า ($\bar{X}=2.63$) ส่วนด้านการรับรู้อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.44$)

อภิปรายผล

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ในงานวิจัยนี้ เป็นรูปแบบจัดการศึกษาตามความสนใจของผู้เรียนที่ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมเข้ามาเป็นหลักในการออกแบบกิจกรรมโดยเน้นที่การมีส่วนร่วม ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักแล้ว ยังทำให้เกิดผลสะท้อนกลับไปยังชุมชนด้วย เป็นการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของชุมชนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ และนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ส่งผลให้เกิดเป็นการพัฒนาต่อยอดที่ยั่งยืน สอดคล้องกับผลที่ได้จากจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ของคมกฤช จันทร์ขจร (Chankajorn, 2008, pp. 7-8) ที่พบว่า องค์ประกอบย่อยที่ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันจะเกี่ยวข้องกับการศึกษาตามอรรถศาสตร์ การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ การจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีด้านหลักการและจุดมุ่งหมายของการประเมินความรู้จากประสบการณ์ องค์ประกอบย่อยสอดคล้องกันมากที่สุด และรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมยังสอดคล้องกับแนวทางในคู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชนสำหรับนักบริหารท้องถิ่นของอรทัย ก๊กผล (Kokpol, 2009, p. 17) ในส่วนของวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์งานวัฒนธรรมที่มีแนวคิดเรื่องการเรียนเล่น (Play+Learn = PLEARN) ซึ่งหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม ผู้เข้าร่วมเกิดความตระหนักด้านการจัดระบบคุณค่าและด้านการตอบสนองคุณค่าเพิ่มมากขึ้น โดยสิ่งที่เป็นอิทธิพลหลักในการส่งผลให้เกิดความตระหนักคือ รูปแบบการจัดการศึกษาตามอรรถศาสตร์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกศึกษาด้วยความสมัครใจ การบูรณาการความร่วมมือของทุกภาคส่วนผสมผสานกับความรู้ ทำให้เกิดการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการหรือวิธีการของการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจ และทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนรู้นั้นคือ การเรียนรู้ผ่านการละเล่น การแสดงออก การเลียนแบบท่าทาง และการบอกเล่าประสบการณ์ตรงของครูผู้เชี่ยวชาญ หรือวิทยากร เป็นการบูรณาการร่วมกันครอบคลุมปัจจัยที่ทำให้เกิดพฤติกรรมตามทฤษฎีปัญญาลังคม

ของแบนดูรา (Bandura, 1977, p. 24) นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับการศึกษาของของเชมกร อนุภาพ (Arnuphap, 2017, p. 78) ซึ่งใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ โดยการนำตนเองเข้าช่วยให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมทั้งผู้เรียนยังได้ฝึกการทำงานเป็นทีม และการร่วมกันแสดงความคิดเห็น ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในรูปแบบของการสร้างเครือข่ายทางสังคม เช่นเดียวกับการศึกษาวิจัยของภัทรวร วรานุกุลวัฒน์ (Waranukulwat, 2008, p. 78) ทั้งหมดนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งในด้านความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการเจตคติอย่างเป็นลำดับขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การรับรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาที่มีอยู่ในท้องถิ่น ขั้นที่ 2 ความรู้สึกต่อคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น และ ขั้นที่ 3 การจัดระบบคุณค่า ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีองค์ประกอบของเจตคติของ McGuire (1985, pp. 155-156) ได้อธิบายไว้ 3 ส่วน คือ ด้านความรู้ ด้านความรู้สึก และด้านการกระทำ ซึ่งจะส่งผลในระยะยาวให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจ หรือทำให้เกิดความพึงพอใจที่จะทำการแสดง อีกทั้งยังเกิดความรู้สึกหวงแหน ภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง อันจะนำไปสู่การสืบทอดและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปปฏิบัติ

1. หลักการและแนวทางในการจัดการศึกษาตามอัยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ในการแสดงหนังใหญ่ วัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ สำหรับเด็กและเยาวชน สามารถนำไปจัดเป็นกิจกรรมพิเศษในสถานศึกษาและประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความตระหนักรู้ในภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ ได้
2. ผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นความสำคัญของการศึกษาตามอัยาศัยและการศึกษานอกโรงเรียน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรให้การส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานการศึกษาในรูปแบบการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อาศัยการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชนทำให้เกิดการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนั้นจึงควรมีการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างชุมชนกับปราชญ์ชาวบ้าน และขยายไปยังกลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ เพื่อเพิ่มพื้นที่กิจกรรมแบบครบวงจรให้กับผู้เรียน เพิ่มโอกาสฝึกฝนทักษะ สร้างความตระหนักรู้ และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้
4. ผลจากการจัดกิจกรรมสำหรับการศึกษาตามอัยาศัยได้แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เมื่อผู้เรียนมีความสมัครใจ ดังนั้นจึง ควรจัดทำวิดิทัศน์เกี่ยวกับวิธีการทำหนังใหญ่ และการเชิดหนังใหญ่ออกเผยแพร่ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติในการทำหนังใหญ่และการเชิดหนังใหญ่ได้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการ และวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ยั่งยืนถาวร
2. ควรมีการศึกษาวิจัยในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามอัยาศัยด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media) เช่น การเรียนอิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-Learning
3. การศึกษาครั้งต่อไปควรมีการประเมินพัฒนาการในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมด้วย เพื่อแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมแต่ละกิจกรรมที่มีต่อพัฒนาการของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- Arnuphap, K. (2017). *Self-Directed Learning for Learning Development in Computer Subject of Prathomsuksa 4 Students*. Thesis, Master of Educator Program in Department of Curriculum and Instruction, College of Education Science, Dhurakij Pundit University, Phatum Thani. (In Thai)
- Bandura, A., & McClelland, D. C. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall : Englewood cliffs.

- Breckler, R. L. (1986). *The Social Work Dictation* (3rd ed.). Washiton DC. : Nasw Press.
- Chankajorn, K. (2008). *The developing of informal education management approach for promoting lifelong learning*. Disertation, Doctoral of Education Program in Adult Education, Srinakharinwirot University, Bangkok. (In Thai)
- Chewphan, A. (2007). *Develop language skills, develop thinking through playing activities for teaching Thai language* (2nd ed.). Bangkok : Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. New York : McGraw-Hill.
- Khrunangyai. (February 23, 2018). *Interview*.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-Directed Learning: A Guide for Learner and Teachers*. Chicago : Association Press.
- Kokpol, O. (2009). *Citizens Participation Manual For local administrators*. Bangkok: King Prajadhipok's Institute, The Government Complex Commemorating. (In Thai)
- McGuire, W. J. (1985). *Attitudes and attitude change*. In: Lindzey, G. and Aronson, E., (Eds.). *Handbook of Social Psychology* (3rd Ed.). NY: Random House.
- Pathumcharoenwattana, W. (2018). *Formal Education*. Bangkok : Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Sopitkul, S. (1999). *Nang Yai : Background, Creation, Display, and Current*. Nakhon Pathum : Silpakorn University. (In Thai)
- Suriyachai, T. (2011). *The Relationship between Self-Awareness and Empathy in Adolescents*. Independent Study, Master of Education Program in Development Psychology, Srinakharinwirot University, Bangkok. (In Thai)
- Tramote, M. (1975). *Thai's games*. Bangkok : The Fine Arts Department. (In Thai)
- Waranukulwat, P. (2008). *Building social networks and youth learning from participating in extracurricular activities: Case Study of Black Box Group*. Thesis, Bachelor of Arts Program in Faculty of Archaeology, Silpakorn University, Nakhon Prathom. (In Thai)
- Wongthes, S. (1989). *Thai's games*. Bangkok : The Fine Arts Department. (In Thai)

ผู้เขียนบทความ

นางสาว ธัญชนก กังนิกร

นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เลขที่ 114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110
E-mail: Tanchanok.bow@gmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยวดี มากพา

อาจารย์ที่ปรึกษาหลักปริญญาโท
สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมปริญญาโท
สาขาวิชาการออกแบบเพื่อการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ