

การพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติทำรำและความคิดสร้างสรรค์ รายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

The Development of Dance Practice and Creativity Abilities on Thai Dance Course for Grade 8 Students Using Project-Based Learning with Social Media

วริยา ภูศรีฤทธิ์ (Wariya Poosritit)^{1*} ดร.ปริญ ทนันทชัยบุตร (Dr.Prin Tanunchabutra)**

(Received: February 15, 2021; Revised: March 30, 2021; Accepted: April 9, 2021)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติทำรำและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการปฏิบัติทำรำและความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนบ้านป่าจั่วหนองฮี จำนวน 27 คน รูปแบบการวิจัยเป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบสังเกต/แบบประเมิน และ 3) แบบประเมินการปฏิบัติทำรำและความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการปฏิบัติทำรำเฉลี่ยเท่ากับ 24.15 คิดเป็นร้อยละ 86.25 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 92.59 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีคะแนน ความคิดสร้างสรรค์ เฉลี่ยเท่ากับ 13 คิดเป็นร้อยละ 81.25 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 24 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ABSTRACT

The objectives of the research were to develop grade 8 students' Dance Practice and Creativity Abilities using Project-Based Learning with Social Media so that students would have average score not less than 80% of total score. The target group consisted of 27 grade 8 students in Banpangewonghee School. The research design was Action Research. The research instruments categorized into 3 categorized were: 1) Learning management Planning, 2) Observing form/ Evaluation form, and 3) Practice and creative evaluation form. The results were summarized: The students had average of Dance Practice for 24.15 or 86.25 % of the total score, and there were 25 students or 92.59 % passed the criteria which was higher than defined criteria. And the students had average of Creativity Abilities for 13 or 81.25 % of the total score, and there were 24 students or 88.88 % passed the criteria which was higher than defined criteria.

คำสำคัญ: ความสามารถในการปฏิบัติทำรำ ความคิดสร้างสรรค์ โครงงานเป็นฐาน สื่อสังคมออนไลน์

Keywords: Dance practice, Creativity abilities, Project-based learning with social media

¹Corresponding author: Wariya@kkumail.com

*นักศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

บทนำ

การพัฒนาประเทศจะดำเนินไปได้ด้วยดีนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะของพลเมืองส่วนใหญ่ของประเทศเป็นสำคัญ ฉะนั้นการพัฒนาคุณภาพของประชากรจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาประเทศ การศึกษามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพของประชากร ดังพระบรมราโชวาทตอนหนึ่งของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช พระราชทานแก่ครูใหญ่และนักเรียน ณ พระตำหนักจิตรลดารโหฐาน ความว่า “การศึกษาเป็นเครื่องมือพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทัศนคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล เพื่อให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประชากรที่มีคุณภาพจำเป็นต้องมีลักษณะประการหนึ่ง คือมีความคิดสร้างสรรค์” ได้กล่าวไว้ในกระทรวงศึกษาธิการ [1] ปัจจุบันพบว่า การเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ นักเรียนขาดความกระตือรือร้น และแรงกระตุ้นในการเรียน มักจะเป็นผู้รับมากกว่าผู้ที่ยากแสวงหาความรู้ ขาดความกล้าแสดงออก และความสามัคคีในชั้นเรียน ซึ่ง นักเรียนโรงเรียนบ้านป่าจื๋วหนองฮีได้รับการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่หลากหลายมากนัก นักเรียนจึงยังไม่สามารถฝึกคิดสร้างสรรค์ในรายวิชานาฏศิลป์ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเท่าที่ควร อีกทั้งนักเรียนยังมีทัศนคติต่อวิชานาฏศิลป์ที่ไม่ดีนัก ทำให้พฤติกรรมการปฏิบัติทำท่า ในเชิงสร้างสรรค์ไม่เกิดในวิชานาฏศิลป์ ซึ่งธรรมชาติของวิชานาฏศิลป์ เน้นการปฏิบัติทำท่าอย่างสวยงามและสร้างสรรค์ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติทำท่าด้านนาฏศิลป์ สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน การฝึกฝนและการฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง และควรส่งเสริมแก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัยหรือส่งเสริมอย่างเหมาะสมในแต่ละช่วงวัยนั้น ซึ่งกระบวนการเรียนรู้และหลักสูตรการเรียนการสอนที่ดีว่าเป็นศิลปะชั้นสูง ควรค่าแก่การสืบทอด สร้างสรรค์ และพัฒนาไม่ให้หยุดนิ่งนั่นคือ การศึกษาด้านนาฏศิลป์ซึ่งเน้นทักษะปฏิบัติ ผู้รับการฝึกหัดต้องใช้หัวใจของร่างกายในการเคลื่อนไหวส่งผลให้ผู้เรียนมีสุขภาพกายและจิตใจ และ ยังให้ประโยชน์ในด้านของความจำดี เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการจึงได้บรรจุนาฏศิลป์ไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะโดยมุ่งหวังเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ความเป็นมาของรูปแบบภูมิปัญญาท้องถิ่นและรากฐานทางวัฒนธรรม ตระหนักในคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในศิลปะ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่นในการพัฒนาด้านตนเอง และแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์ เกิดสมาธิในการทำงาน มีความรับผิดชอบและอยู่ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งได้กล่าวไว้ใน กระทรวงศึกษาธิการ [2]

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่ง ทอร์เรนซ์ เชื่อว่า ทุกคนสามารถฝึกให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้ การฝึกประสาทสัมผัส การแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก นั้นเป็นการพัฒนาความรู้สึกนึกคิดนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์งาน แนวคิดในการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีการเปิดกว้าง ยอมรับ และให้ความสำคัญกับข้อมูลความรู้ และข่าวสารที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งมีการปรับเป้าหมายหลักและปรับเนื้อหา สมรรถนะและลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตรที่เน้นแนวคิดหลักและสาระสำคัญในสาระการเรียนรู้ โดยเรียนรู้ผ่านโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการหาความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาผู้เรียนในการคิดขั้นสูง และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ได้กล่าวไว้ใน สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา [3] ผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนนาฏศิลป์ไทย (Thai Dance) โดยนำทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มาออกแบบการเรียนรู้ โดยเรียนรู้ผ่านโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ให้เหมาะสม ผสมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนได้เรียนรู้สร้างสรรค์ ได้ฝึกการเรียนรู้ร่วมกัน การแก้ปัญหา เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์และเป็นการจุดประกายแนวคิดในการปฏิบัติทำท่าทางนาฏศิลป์ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นถึงคุณค่า

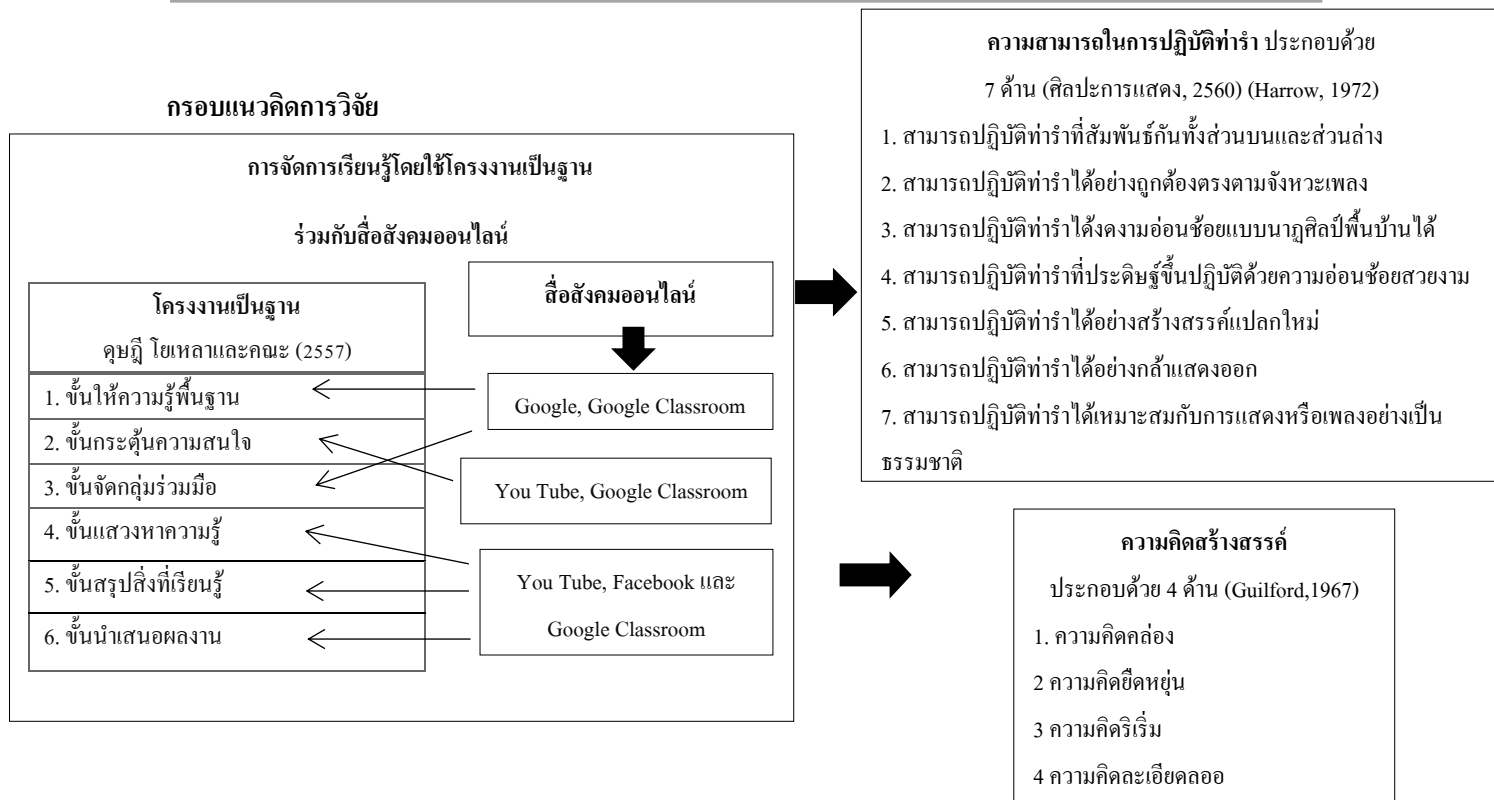
ของการอนุรักษ์ไว้ซึ่งความเป็นไทย อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่ความรู้ทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สร้างความภาคภูมิใจในผลงาน

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการศึกษาได้เข้ามามีบทบาทสำคัญยิ่งในระบบการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่ารำ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เข้าถึงการเคลื่อนไหวที่แสดงออกทางภาษากายและอารมณ์ ในการสื่อสารท่าทาง ปัจจุบัน “สื่อสังคมออนไลน์” หรือ Social Media ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึง เป็นจุดเปลี่ยนของโลกแห่งการสื่อสารไปสู่รูปแบบใหม่ๆ ที่รวดเร็ว การใช้สื่อใหม่หรือ ที่เรียกกันว่า “New Media” ได้ดำเนินมาสู่ระบบยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นการแข่งขันกันด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ถูกคิดค้นการใช้งานบนเครือข่ายการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มีอุปกรณ์สื่อ อิเล็กทรอนิกส์ หรืออุปกรณ์การสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ได้กล่าวไว้ใน สำนักประชาสัมพันธ์ [4] ทั้งนี้เพราะการสื่อสารทางด้านนาฏศิลป์โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเข้าใจบริบทผู้เรียน จะช่วยกระตุ้นและสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน รู้จักใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในปัจจุบันมีเทคนิคการแสดงออกที่หลากหลายรูปแบบ ได้ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว จึงควรปรับปรุงพัฒนาการศึกษาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคนิควิธีการโดยนำวิทยาการและเทคนิคใหม่ๆ มาปรับปรุงสื่อการศึกษาอยู่เสมอ

ด้วยเหตุนี้ จากความสำคัญของการจัดการศึกษาและประเด็นปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจในการใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นแนวคิดหนึ่ง ที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของนักเรียนในการปฏิบัติท่ารำและความคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชานาฏศิลป์ เน้นให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีระบบ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เกิดการประยุกต์ สร้างสรรค์สู่สังคมชุมชนภายนอกได้ โดยมีเป้าหมายให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนเกิดการพัฒนาจากกระบวนการเรียนรู้รวมถึงการเห็นคุณค่าในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ รายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติท่ารำ รายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยให้นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ร่วมวัฒนธรรมท้องถิ่น ในการปฏิบัติท่ารำ รายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart [5] โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (P-A-O-R) ประกอบด้วย 1) ขั้นการวางแผน (Planning) 2) ขั้นการปฏิบัติการ (Action) 3) ขั้นการสังเกตการณ์ (Observation) และ 4) ขั้นการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คือ ห้องเรียนที่ 2/2 ที่เรียนรายวิชานาฏศิลป์ โรงเรียนบ้านป่าจันทองสี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่นเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3. ตัวแปรในการวิจัย

3.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความสามารถในการปฏิบัติทำของนักเรียน
- 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 นาฏศัพท์และ

ภาษาท่า หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 วิเคราะห์และเปรียบเทียบนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ และหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 นาฏศิลป์ และวัฒนธรรมที่เป็นภูมิปัญญาไทย จำนวน 3 แผน 12 ชั่วโมง พบว่า ในภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบบันทึกเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู 3) แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ของนักเรียน 4) แบบสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ 5) แบบประเมินแบบวัดความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ ทำนองจริง จำนวน 7 ด้าน คือ (1) สามารถปฏิบัติท่ารำที่สัมพันธ์กันทั้งส่วนบนและส่วนล่าง (2) สามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างถูกต้องตรงตามจังหวะเพลง (3) สามารถปฏิบัติท่ารำได้ดังงามอ่อนช้อยแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านได้ (4) สามารถปฏิบัติท่ารำที่ประดิษฐ์ขึ้นปฏิบัติด้วยความอ่อนช้อยสวยงาม (5) สามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างสร้างสรรค์แปลกใหม่ (6) สามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างกล้าแสดงออก (7) สามารถปฏิบัติท่ารำได้เหมาะสมกับการแสดงหรือเพลงอย่างเป็นธรรมชาติ ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) วงจรที่ 1 วงจรที่ 2 และวงจรที่ 3 มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ 6) แบบประเมินแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ทำนองจริง จำนวน 4 ด้าน คือ (1) ความคิดคล่อง (2) ความคิดยืดหยุ่น (3) ความคิดริเริ่ม และ (4) ความคิดละเอียดลออ ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) วงจรที่ 1 วงจรที่ 2 และวงจรที่ 3 มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

4.3 เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย ได้แก่

1) แบบวัดความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ รายวิชานาฏศิลป์ โดยใช้กับผู้เรียนหลังจากเรียนจบทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการแล้ว เป็นการทดสอบการปฏิบัติท่ารำ วัดความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ 7 ด้าน ทดสอบการปฏิบัติท่ารำ 1 ครั้ง โดยมีการเผยแพร่ทั้งในสื่อสังคมออนไลน์และในชุมชนท้องถิ่น ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

2) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ รายวิชานาฏศิลป์ โดยใช้กับผู้เรียนหลังจากเรียนจบทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการ จำนวน 4 ด้าน ซึ่งครอบคลุมการวัดความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยใช้การวัดจากรูปริศสอ (Scoring Rubrics) ผลการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ดังนี้

5.1 ปฐมนิเทศนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และชี้แจงทำความเข้าใจกับผู้ช่วยวิจัย เกี่ยวกับการเรียนการสอน โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ และขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ รายละเอียดเกี่ยวกับการเก็บข้อมูล

5.2 ดำเนินการทดลองตามแผนการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ใช้เวลาในการทดลองจำนวน 3 แผน เวลา 12 ชั่วโมง แบ่งเป็น 3 วงจรปฏิบัติ

5.3 ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย และทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติท่ารำทำนองจริง วงจรละ 7 ด้าน และทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทำนองจริง วงจรละ 4 ด้าน

5.4 ทดสอบการปฏิบัติการวิจัยและทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติท่ารำทำนองจริง วงจรละ 7 ด้าน และทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทำนองจริง วงจรละ 4 ด้าน หลังจากสิ้นสุดการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 3 วงจร

5.5 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัยไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความสามารถในการปฏิบัติท่าทางและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนรวมทั้งการอภิปรายและสรุปผลการวิจัย

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

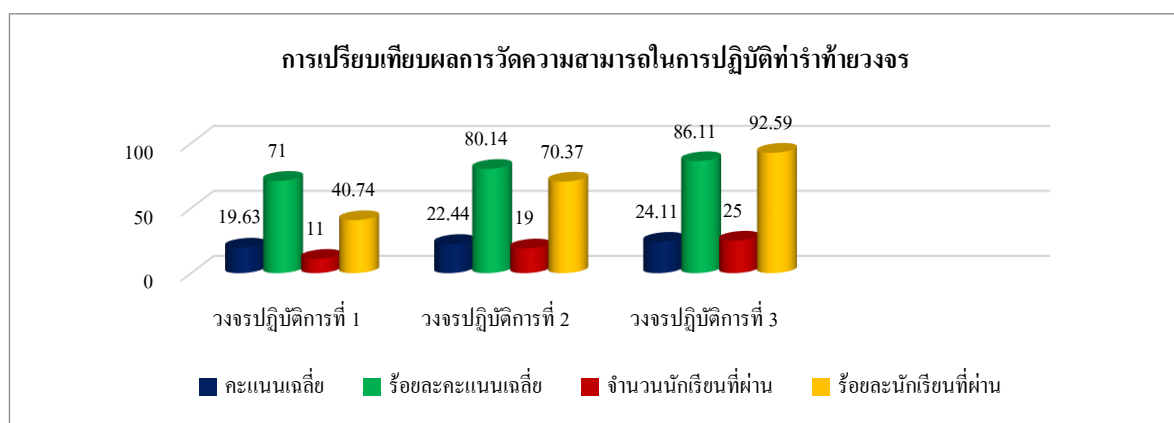
ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลโดยนำข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์ ดังนี้

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยนำคะแนนจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการปฏิบัติท่าทางและความคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจร และคะแนนจากการทดสอบจบวงจรปฏิบัติการ มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการคำนวณร้อยละ (%) ของคะแนนความสามารถในการปฏิบัติท่าทางและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายแล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ให้มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป เพื่อประเมินว่านักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถได้ถึงเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ ในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย

6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลจากแบบบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ แบบบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และแบบสัมภาษณ์นักเรียน มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบความเรียง ลักษณะการอธิบายความ เพื่อนำไปสรุปผลและอภิปรายผล รวมถึงให้ข้อเสนอแนะ แก้ไข ปรับปรุงในส่วนที่พบปัญหาและอุปสรรคให้ดีขึ้น เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพในการดำเนินการครั้งต่อไป

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติท่าทางของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1-3



ภาพที่ 2 แผนภูมิการเปรียบเทียบผลการประเมินความสามารถในการปฏิบัติท่าทางท้ายวงจร

จากแผนภูมิการเปรียบเทียบผลการประเมินความสามารถในการปฏิบัติท่าทางท้ายวงจรสะท้อนให้เห็นว่าผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติท่าทางของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายให้สูงขึ้นตามลำดับ

2. ผลการพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติทำรำนองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ปรากฏผลดังตารางที่ 1-2

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบความสามารถในการปฏิบัติทำรำนองนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในภาพรวม

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนน เฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ (%)	ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผลการวัดทักษะการแก้ปัญหา			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					คน	%	คน	%
27	28	24.15	86.25	1.49	25	92.59	2	7.41

จากตารางที่ 1 ผลการวัดความสามารถในการปฏิบัติทำรำนองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 27 คน มีคะแนนเต็ม 28 คะแนน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 24.15 คิดเป็นร้อยละ 86.25 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 25 คน คิดเป็นร้อยละ 92.59 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

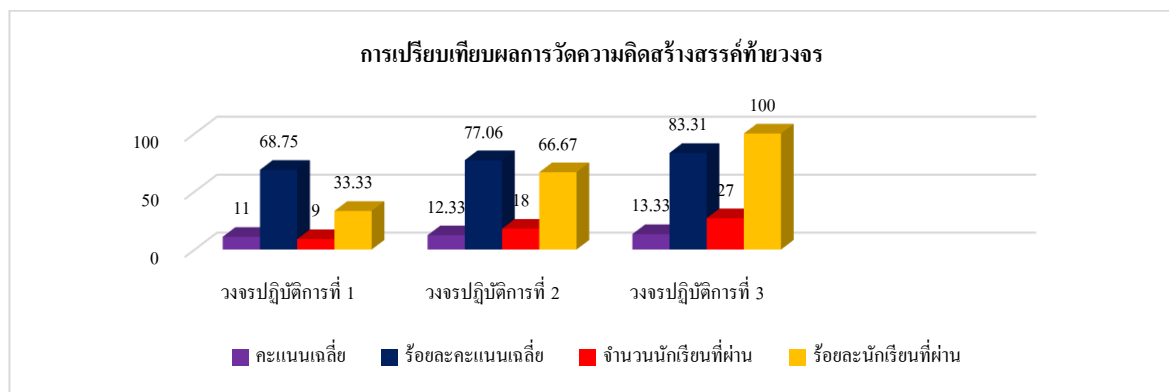
เมื่อพิจารณาคะแนนการวัดความสามารถในการปฏิบัติทำรำนองรายด้าน ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบความสามารถในการปฏิบัติทำรำนองนักเรียนกลุ่มเป้าหมายรายด้าน

ความสามารถใน การปฏิบัติทำรำน	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนน เฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ (%)	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผลการวัดทักษะการปฏิบัติ			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					คน	%	คน	%
สามารถปฏิบัติทำรำนที่สัมพันธ์กันทั้ง ส่วนบนและส่วนล่าง	4	3.48	87.00	0.51	13	48.15	14	51.85
สามารถปฏิบัติทำรำนได้อย่างถูกต้อง ตรงตามจังหวะเพลง	4	3.33	83.25	0.73	13	48.15	14	51.85
สามารถปฏิบัติทำรำนได้ดังคามอ่อนช้อย แบบนาฏศิลป์พื้นบ้านได้	4	3.52	88.00	0.58	15	55.56	12	44.44
สามารถปฏิบัติทำรำนที่ประดิษฐ์ขึ้น ปฏิบัติด้วยความอ่อนช้อยสวยงาม	4	3.37	84.26	0.69	13	48.15	14	51.85
สามารถปฏิบัติทำรำนได้อย่าง สร้างสรรค์แปลกใหม่	4	3.48	87.04	0.58	14	51.85	13	48.15
สามารถปฏิบัติทำรำนได้อย่างกล้า แสดงออก	4	3.41	85.19	0.57	12	44.44	15	55.56
สามารถปฏิบัติทำรำนได้เหมาะสมกับ การแสดงหรือเพลงอย่างเป็นธรรมชาติ	4	3.56	88.89	0.51	15	55.56	12	44.44

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) จากการวัดความสามารถในการปฏิบัติทำทั้ง 7 ด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 27 คน มีคะแนนเต็ม 28 คะแนน พบว่า ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความสามารถปฏิบัติทำที่เหมาะสมกับการแสดงหรือเพลงอย่างเป็นธรรมชาติ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.56 คิดเป็นร้อยละ 88.89 รองลงมา คือ ด้านความสามารถปฏิบัติทำได้ดังความต้องการแบบนาฏศิลป์พื้นบ้าน ได้ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.52 คิดเป็นร้อยละ 88.00 ด้านความสามารถปฏิบัติทำที่สัมพันธ์กันทั้งส่วนบนและส่วนล่าง มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.48 คิดเป็นร้อยละ 87.00 ด้านความสามารถปฏิบัติทำได้อย่างสร้างสรรค์แปลกใหม่ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.48 คิดเป็นร้อยละ 87.04 ด้านความสามารถปฏิบัติทำได้อย่างกล้าแสดงออก มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.41 คิดเป็นร้อยละ 85.19 ด้านความสามารถปฏิบัติทำที่ประคองขึ้นปฏิบัติด้วยความอ่อนช้อยสวยงาม มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.37 คิดเป็นร้อยละ 84.26 และด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านความสามารถปฏิบัติทำได้อย่างถูกต้องตรงตามจังหวะเพลง มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.33 คิดเป็นร้อยละ 83.25 ตามลำดับ

2. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ทำวงจรปฏิบัติการที่ 1-3 ปรากฏผลดังภาพและตารางที่ 3-4



ภาพที่ 3 แผนภูมิการเปรียบเทียบผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ทำวงจร

จากแผนภูมิการเปรียบเทียบผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ทำวงจรสะท้อนให้เห็นว่า ผลจากการจัดการเรียนรู้โครงงานเป็นฐาน สามารถช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายให้สูงขึ้นตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายในภาพรวม

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนน เฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ (%)	ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ผลการวัดความคิดสร้างสรรค์			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					คน	%	คน	%
27	16	13	81.25	1.06	24	88.88	3	11.11

จากตารางที่ 3 ผลการวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 27 คน มีคะแนนเต็ม 16 คะแนน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 13 คิดเป็นร้อยละ 81.25 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่

ผ่านเกณฑ์ 24 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาคะแนนการวัดความคิดสร้างสรรค์แยกรายด้าน ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายแยกรายด้าน

ความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม (คะแนน)	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ (%)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ผลการวัดความคิดสร้างสรรค์			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					คน	%	คน	%
ความคิดคล่อง	4	3.19	79.75	0.74	10	37.34	17	62.96
ความคิดยืดหยุ่น	4	3.19	79.75	0.56	7	25.93	20	74.07
ความคิดริเริ่ม	4	3.44	86	0.70	15	55.56	12	44.44
ความคิดละเอียดลออ	4	3.22	80.5	0.42	6	22.22	21	77.78

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) จากการวัดความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 27 คน มีคะแนนเต็ม 16 คะแนน พบว่า ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความคิดริเริ่ม มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.44 คิดเป็นร้อยละ 86 รองลงมา ด้านความคิดละเอียดลออ มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.22 คิดเป็นร้อยละ 80.5 ด้านความคิดคล่อง มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.19 คิดเป็นร้อยละ 79.75 และ ด้านความคิดยืดหยุ่น มีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 3.19 คิดเป็นร้อยละ 79.75 ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย การพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติทำและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในรายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยนำเสนอประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. นักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติทำ โดยใช้แบบวัดความสามารถในการปฏิบัติ จำนวน 7 ข้อ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.15 คิดเป็นร้อยละ 86.25 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 92.59 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกคนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน คุชฎี [6] ร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อสร้างความสนใจที่เกิดจากตัวนักเรียนมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวนักเรียนเอง นำไปสู่การเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติผนวกกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นแหล่งการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นสู่การสรุปความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานและได้ผลการจัดกิจกรรมเป็นผลงานแบบรูปธรรม ในการออกแบบและสร้างโครงงานที่พบเห็นในชุมชนท้องถิ่น เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และฝึกลงมือปฏิบัติผ่านการทำกิจกรรมจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ ศุภวัณท์ [7] ที่กล่าวว่า การพัฒนาความเป็นไทยโดยใช้ศิลปะการแสดงพื้นบ้านพบว่าความต้องการในการเรียนรู้เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน ส่งผลให้ นักเรียนมีความงจดามแบบไทย มีสัมมาคารวะและร่วมอนุรักษ์เผยแพร่วัฒนธรรมไทยพัฒนาขึ้นทุกคน ทั้งนี้เนื่องจาก การเคลื่อนไหว

ร่างกายในรายวิชานาฏศิลป์ เป็นความสามารถในการปฏิบัติท่ารำ ซึ่งได้รับการถ่ายทอดความรู้ หรือฝึกทักษะ กระบวนการปฏิบัติ การจัดกิจกรรมหรือสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ หรือแนะแนวทางให้ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากสื่อสังคมออนไลน์เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานการแสดง จนเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์และสภาพแวดล้อมจริง มีทักษะในการปฏิบัติท่ารำอันจะเกิดจากการจัดการสอนของ ผู้วิจัย จากรูปแบบการทดสอบในการเรียนนาฏศิลป์ไทย ซึ่งสอดคล้องกัน เมห์เรนส์และเลห์แมน (Mehrens & Lehman) [8] ที่กล่าวว่า ด้านปฏิบัติเป็นการทดสอบเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวหรือการตอบสนองที่เป็นการกระทำของผู้ถูกทดสอบ ซึ่งผู้ทดสอบจะอยู่ในสถานการณ์จริงหรือคล้ายจริงมากที่สุด นั้นเป็นกระบวนการฝึกทักษะการปฏิบัติหรือการฝึกฝน ที่อาศัยการปฏิบัติบ่อยๆจนเกิดเป็นทักษะที่มีความชำนาญ มีการเคลื่อนไหวร่างกายร่วมกับประสาทสัมผัสได้

2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 4 ข้อ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13 คิดเป็นร้อยละ 81.25 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 24 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งมีค่า สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากนักเรียนกลุ่มเป้าหมายทุกคนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ สื่อสังคมออนไลน์ ในการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การสอนนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ซึ่ง ทอร์เรนซ์ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ [9] ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ผลผลิต ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ อาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วรวบรวมความคิดเป็นสมมติฐาน และทำการ ทดสอบสมมติฐานและรายงานผลที่ได้รับจากการค้นพบ นักเรียนมีอิสระทางความคิด สามารถออกแบบและสร้าง ผลงานได้อย่างอิสระและสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และฝึกลงมือปฏิบัติผ่านการทำ กิจกรรมกลุ่มอย่างต่อเนื่อง เป็นการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติและเน้นการคิด เน้นกระบวนการออกแบบนำไปสู่การ ผลิตสื่อนวัตกรรมผลงานทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งในกระบวนการออกแบบจำเป็นต้อง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับสุวิทย์ [10] กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการทางความคิดที่มี ความสำคัญต่อผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความคิด สร้างจินตนาการ ไม่จำต้องสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่ กำหนด ดังนั้นการฝึกฝนความคิดอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นคุณภาพในตัวของนักเรียนให้มั่นใจใน ตัวเองและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น มีความคล่องแคล่ว ในด้านร่างกาย มีความคิดไวความคิดคล่องต่อการ เชื่อมท่ารำจากท่าหนึ่งสู่ท่าหนึ่ง และด้านที่ต้องใช้ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถปฏิบัติให้เห็นภาพชัดเจน จัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง ขยายความคิดการออกแบบสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์ขึ้น รวมทั้งเป็นลักษณะของความ พยายามในการปฏิบัติ และประสานความคิดต่าง ๆ ผลการวิจัยสอดคล้องกับ (Alban) [11] ได้ทำการทดลองฝึกความคิด สร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ภายใต้สมมติฐานความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ประกอบด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการคือ ทักษะด้านจินตนาการ (Imagery) ทักษะด้านอุปมา (Analogy) ทักษะทางด้านการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Association) และลักษณะการเปลี่ยนรูป โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของ ทอเรนซ์ฉบับรูปภาพและภาษา เป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตามผลการทดลอง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์สูงขึ้น สามารถพัฒนา และช่วยปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จึงมีความเหมาะสมที่จะนำการคิด สร้างสรรค์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชารายวิชานาฏศิลป์ โดยเฉพาะการนำเอาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3. นักเรียนเกิดพัฒนาการในการปฏิบัติกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ร่วมวัฒนธรรม ท้องถิ่น สามารถพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติท่าและความคิดสร้างสรรค์ รายวิชานาฏศิลป์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ครบทั้งวงจรปฏิบัติการและมีพัฒนาการ จากการปรับปรุงแก้ไขในทุกขั้นตอน

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัย สำหรับผู้ที่ศึกษาหรือสนใจรูปแบบการพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติท่าและความคิดสร้างสรรค์ รายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ วางแผนกำหนดขอบเขตเวลาให้ชัดเจนและพร้อมก่อนดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนมีการทำกิจกรรมค่อนข้างเยอะและแต่ละกิจกรรมใช้เวลานาน เพื่อให้ นักเรียนเกิดทักษะหรือความสามารถตามที่ต้องการ

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ส่วนใหญ่จะใช้ระยะเวลานาน ผู้วิจัยจึงควรกำหนดและปรับเวลาให้มีความยืดหยุ่นในการทำกิจกรรม เนื่องจากกิจกรรมแต่ละกิจกรรมค่อนข้างใช้เวลานาน และอาจแก้ปัญหาโดยการให้ทำกิจกรรมนอกเวลาเรียน เพื่อให้ นักเรียนมีเวลาในการนำเสนอและอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอย่างเต็มที่

1.3 หัวข้อเรื่องในการสร้างสรรค์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ควรเป็นหัวข้อเรื่องการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่ท้าทาย กระตุ้นการปฏิบัติท่าและความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดแก่ผู้เรียนและในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ควรต่อเนื่องกัน อีกทั้งควรเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันหรือเป็นประเด็นที่สังคมกำลังให้ความสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและประยุกต์สร้างสรรค์ในการปฏิบัติท่าได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้วิจัยควรศึกษาการส่งเสริมหรือพัฒนาเกี่ยวกับความสามารถในด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น ความสามารถในการปฏิบัติท่าขั้นสูง, ความสามารถในการปฏิบัติการแสดง 4 ภาค, และความสามารถในการแสดงอย่างชำนาญ เป็นต้น

2.2 การพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติท่าและความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน สามารถนำไปผนวกกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ ได้ เช่น การแสดงละคร เกม สถานการณ์จริง เป็นต้น ผู้วิจัยสามารถนำรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้นี้ ไปปรับใช้กับนักเรียนทุกช่วงชั้นโดยปรับเนื้อหาความยากง่ายตามช่วงชั้นของผู้เรียนและบูรณาการกับกลุ่มสาระอื่น

เอกสารอ้างอิง

1. Ministry of Education. Basic Education Curriculum. Bangkok: Kurusapa Ladprao Publishing; 2008. Thai.
2. Ministry of Education. Basic Education Curriculum. Bangkok: Kurusapa Ladprao Publishing; 2001. Thai.
3. Office of the Vocational Education Commission; Management of Project-Based Learning. 2nd ed. Bangkok: Sintaweekij Printing; 2016. Thai.

4. Public Relations Office of The Secretariat of The Senate: Public Relations Strategies in Utilizing Social Media. Bangkok: Public Relations Office Printing; 2018. Thai.
5. Kemmis S, McTaggart R. The Action Research Planner. Victoria: Deakin University Press; 1992.
6. Yoelao D. PBL Learning Management from the Construction Project Knowledge Set to Enhance the Skills of the 21st Century of Children and Youth: from The Success Experience of Thai Schools. Bangkok: Thippayawisut LP.; 2014. Thai.
7. Supawan N. The Development of Desirable Characteristics, Love of Thainess Using Local Folk. [Med thesis]. Mahasarakham University; 2010. Thai.
8. Mehrens W, Lehman I. Measurement and Evaluation in Education and Psychology. 3rd ed. Tokyo : Holt Rinehart and Winston; 1984.
9. Academic Department of Ministry of Education. Creativity, Principles, Teaching theory and Measurement. Bangkok: Suksapan Printing; 1991. Thai.
10. Suwit M. Organizing Learning Activities that focus on Thinking. Bangkok: E.K. Book; 2011. Thai
11. Alban T. Book your seats now to hear Russian Orchestra. Bangkok Post. 1978 Apr 10; Sect. Project - Based Learning and New Venture Creation. Thai.