

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวที
สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ สมาร์ท ทีชชิ่ง เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าไซ

The Development of A Set of Thai Language Learning Activities Using
the Creative Stage-Based Learning Concept in Conjunction with Smart
Teaching to Promote Thai Literature Skills of Grade 8 Ban Nong Ya Sai
School

วัชรพร วงศ์กัณหา¹ อนุชา พิมศักดิ์² ชนิดา พันธุ์โสภณ³ อธิภัทร สินธุเดช⁴ ทศมณ คูจินดา⁵
Vajaravara Wongkanha, Anucha Pimsak, Chanida Phansopon, Theerapat Sinthudech,
Tassamon Coojinda

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสมาร์ท ทีชชิ่ง เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ สมาร์ท ทีชชิ่ง เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มเป้าหมายวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าไซ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 2 ที่เรียนในรายวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 19 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบละครสร้างสรรค์ จำนวน 5 แผน 2. ใบงานระหว่างเรียนทั้งหมด 3 ฉบับ และแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

Received: 2023-05-06 Revised: 2023-08-16 Accepted: 2023-08-16

¹ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ Faculty of Education and Educational Innovation Kalasin University. Corresponding Author e-mail: vajaravara.vo@ksu.ac.th

² คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ Faculty of Education and Educational Innovation Kalasin University

³ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ Faculty of Education and Educational Innovation Kalasin University

⁴ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ Faculty of Education and Educational Innovation Kalasin University

⁵ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ Faculty of Education and Educational Innovation Kalasin University

ทั้งหมด 1 เรื่อง 2 ตอน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คำร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ สมาร์ท ทีชชิ่ง เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยกิจกรรมจำนวน 5 กิจกรรม มีหลักการสำคัญที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติผ่านการใช้ทักษะด้านวรรณคดีไทย ในแต่ละกิจกรรมมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1. แนวคิดเนื้อหา 2. เชื่อมโยงความรู้ 3. สร้างความรู้เอง 4. แรงจูงใจ 5. ทักษะความเชี่ยวชาญ 6. ผลสะท้อนกลับ 7. บรรยายภาคขึ้นเรียน 8. การกำกับการเรียนรู้ของตนเอง 2) นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 77.89 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ (Keywords): ละครเวทีสร้างสรรค์; ทักษะด้านวรรณคดีไทย; สมาร์ท ทีชชิ่ง

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop a set of Thai language learning activities using the creative stage-based learning concept in conjunction with Smart Teaching to promote Thai literature skills. of students in grade 2 2) to study the effect of using a learning activity package using a creative stage-based learning concept together with Smart Teaching to promote Thai literature skills. of students in grade 8 The research target group is students. There were 19 students in Mathayom Suksa 2, Ban Nong Ya Sai School, Udon Thani Primary Educational Service Area Office 2, studying in the first semester of the 1st semester of the academic year 2022, by purposive sampling. The tools used to collect data were: 1. 5 learning management plans using creative drama 2. 3 worksheets during class and 1 exercise during class 1 subject 2 sections. Data were analyzed by percentage. The research findings were as follows: 1) A set of Thai language learning activities using a creative stage-based learning concept together with Smart Teaching to promote Thai literature skills of Mathayomsuksa 2 students. It consists of 5 activities with important principles that focus on learning. through the application of theory to practice through the use of Thai literature skills In each activity there are 8 steps to perform the activity. Including 1. Content concept 2. Linking knowledge 3. Knowledge creation 4. Motivation 5. Skills and expertise 6. Feedback 7. Class atmosphere 8. Self-direction of learning 2) Students have average scores After using the learning activity set was 77.89, which was in accordance with the specified criteria.

Keywords: creative stage play; thai literary skills; smart teaching

บทนำ (Introduction)

ในศตวรรษที่ 21 ควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษาแม่และภาษาสำคัญของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ การปกครองและหน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ โดยวิชาเหล่านี้จะนำมาสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) (ดิเรก วรรณเศียร, 2557) ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นจะต้องมีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง และเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบันมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาที ทำให้เนื้อหาวิชามีมากกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ “พูด บอก เล่า” ไม่สามารถจะพัฒนาให้ผู้เรียนให้หาความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้นครู-อาจารย์จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผู้สอนคือผู้ถ่ายทอด ปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์, 2545)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติมีความสำคัญในการกำหนดแนวทางและกรอบการจัดการศึกษาของประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดระเบียบการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจสามารถทำให้กระบวนการทั้งหมดอยู่ในวิถีทางเดียวกันและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความสำคัญต่อระบบการศึกษาเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาประเทศให้ก้าวเข้าสู่ความเจริญได้อย่างยั่งยืนตลอดจนเกิดสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 เช่น ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถใช้เทคโนโลยี ความสามารถในการคิดความสามารถในการแก้ปัญหา และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 1 บททั่วไปความมุ่งหมายและหลักการ ในหมวดที่ 6 การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542)

การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระยะเวลาที่ผ่านมาเกิดปัญหามากมาย ทั้งนี้เนื่องจากตัวผู้เรียนเองไม่มีความสนใจที่อยากจะเรียน และยังเห็นว่าภาษาไทยเป็นเรื่องธรรมดาเป็นภาษาประจำชาติของตนเองส่วนปัญหาของผู้สอนพบว่า วิธีสอนของผู้สอนใช้รูปแบบการบรรยายมากเกินไปทำให้ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และยังขาดความกระตือรือร้นในการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพูดอธิบายและสอน ผู้สอนจะพูดเรื่อย ๆ ไม่มีประเด็นสำคัญ ใช้ระยะเวลาในการสอนต่อเนื่องยาวนาน จึงอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดความกระตือรือร้นในการเรียนเช่นกัน (ธรรมทัศน์ กุมภวศ์, 2565) ยกตัวอย่างการเรียนการสอนนิทานคำกลอนเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ใช้เวลาสอนถึง 3-4 สัปดาห์ ซึ่งความเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับ

งานวิจัยของโรงเรียนต่าง ๆ และนักวิชาการหลายท่านพบว่า ผู้สอนส่วนใหญ่มักให้ผู้เรียนอ่าน ทำความเข้าใจไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเกิดความเข้าใจเอง ผู้สอนขาดการค้นคว้าหาเทคนิคการสอนแบบใหม่ ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและความสุขในการเรียน และลืมนึกถึงแนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ พัฒนามาตรฐานชาติ และเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 23 ระบุว่า การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบการศึกษา นอกโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญ ทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการ ตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ในแต่ละเรื่อง โดยเฉพาะข้อ 4 ระบุว่า ความรู้และทักษะด้าน คณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2543)

วรรณคดีเป็นมรดกอันล้ำค่าทางวัฒนธรรมของชาติไทยที่สร้างขึ้นด้วยอัจฉริยะอันสูงยิ่ง เป็นเครื่องแสดงถึงภูมิอารยธรรมของชาติ จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการเรียนวรรณคดีคือการทำให้ผู้เรียนเรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในชาติ เห็นความงามของภาษา ฝึกการคิดของผู้เรียน รวมทั้งให้ผู้เรียนนำข้อคิดมาใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและสังคมปัจจุบัน แต่การเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันอยู่ในสภาพวิกฤต วรรณคดีไทยจึงกลายเป็นยาขมสำหรับคนรุ่นใหม่ ผู้เรียนไม่สนใจวรรณคดี เนื่องจากไม่เห็นคุณค่าและความสำคัญของวรรณคดี (สุภัทรพงศ์ รวงผึ้ง รุ่งโรจน์, 2563)

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนไปพร้อมกันจากสื่อการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงทำให้ครูต้องตระหนักถึงความสำคัญขององค์ประกอบอื่นนอกจากเนื้อหาสาระที่จะสอน ฉะนั้นแล้ว สื่อการเรียนรู้อาจเป็นสิ่งหนึ่งที่จะต้องทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด และไม่ได้เป็นเพียงแค่การฝึกเพื่อพัฒนาทักษะเพียงอย่างเดียวแต่จะต้องให้ความรู้ในเรื่องอื่นแก่ผู้เรียนด้วย เช่น โทรศัพท์ วิดีทัศน์ คอมพิวเตอร์ ฯลฯ (สุริภักดิ์ ทิศ, 2543)

กิจกรรมในละครสร้างสรรค์ร่วมกับสมาร์ท ทีชชิง (SMART TEACHING) เป็นกระบวนการ (Process) ที่มีขั้นตอนทำกิจกรรม โดยผู้ร่วมกิจกรรมเป็นศูนย์กลางนั้น มักจะเริ่มต้นจากสิ่งที่ผู้เรียนมีความรู้ หรือคุ้นเคยอยู่แล้ว จากนั้นผู้นำจึงจะจัดประสบการณ์เชื่อมโยงจากสิ่งที่ ผู้ร่วมกิจกรรมรู้จักอยู่แล้วไปสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ ที่กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้น และมุ่งหวังที่จะพัฒนาการทำงานของสมองทั้งสองซีกไปอย่างสมดุล โดยภาพรวมละครสร้างสรรค์มักจะเริ่มด้วยการใช้ประสบการณ์จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Sensory Recall) การใช้ความทรงจำ (Memory Recall) นำไปสู่จินตนาการ

(Imagination) และความคิดสร้างสรรค์(Creativity) ซึ่งนำไปสู่การสวมบทบาทสมมติ (Role Play) ภายใต้สถานการณ์และกติกาที่ตกลงร่วมกัน ก่อให้เกิดการแสดงในแบบต้นสด ซึ่งต้องใช้จินตนาการผนวกกับการใช้ปฏิภาณ จนกระทั่งนำไปสู่ความเข้าใจในสถานการณ์นั้น ๆ มากขึ้น ในที่สุดกระบวนการประเมินผลในตอนท้ายนั้นก็ช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (ราเชล แยมสุนทร, 2564)

จากการจัดการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าไซ อำเภอสว่างวีรกรรม จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้านวรรณคดีสามารถสร้างสรรค์บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ควบคู่ไปกับการทำให้ความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปพร้อมกันได้ จึงได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบละครสร้างสรรค์เข้ามาจัดกระบวนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านวรรณคดีไทยให้ได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เพราะฉะนั้นละครสร้างสรรค์จึงมีส่วนสำคัญในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาทักษะด้านวรรณคดีไทย โดยใช้รูปแบบละครสร้างสรรค์ร่วมกับสมาร์ท ทิทซิ่ง อันจะเป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหาทักษะด้านวรรณคดีไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

1. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสมาร์ท ทิทซิ่ง เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสมาร์ท ทิทซิ่ง เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

วิธีการดำเนินการวิจัยฉบับนี้ จะใช้การวิจัยแบบผสมผสาน ระหว่าง วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative) คือการวิจัยเชิงสำรวจ และการสัมภาษณ์ในเชิงคุณภาพ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าไซ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 19 คน โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 3 ชั่วโมง/สัปดาห์ เป็นเวลา 2 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 5 ชั่วโมง

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ใช้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ ร่วมกับสมาร์ท ทีชชิง ประกอบด้วย 1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน มีผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.00 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 2.1 ใบงานระหว่างเรียน โดยมีผลการ ประเมินความสอดคล้อง (index of item – Objective Congruence หรือ IOC) ผ่านจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่า 1.00 และ 2.2 แบบฝึกหัดระหว่างเรียน โดยมีผลการประเมินความสอดคล้อง (index of item – Objective Congruence หรือ IOC) ผ่านจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่า 1.00

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวที สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ Smart Teaching เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ในกระบวนการพัฒนาเริ่มจากการอบรมพัฒนาผู้วิจัยด้วยกระบวนการละครเวที สร้างสรรค์ จำนวน 2 เดือน และอบรมการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก 3 ครั้ง

2. ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวที สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ Smart Teaching เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์เป้าหมายร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) 4 วงจร ตาม แนวคิดของ Kemmis (อ้างอิงใน Kijkuakul, 2015) โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลในระหว่างเรียนดังนี้

วงจรในรอบที่ 1 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศกรรมา 1 เริ่มจากพาผู้เรียนทำ กิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ครูให้ผู้เรียนอ่านบทประพันธ์แล้วร่วมกัน สนทนาว่าบทประพันธ์ที่ผู้เรียนอ่านเป็นวรรณคดีเรื่องใด และใครคือผู้แต่ง จากนั้นครูแจกใบความรู้ เรื่องประวัติผู้แต่งให้นักเรียนได้ศึกษา เพื่อทำใบงาน ครูและนักเรียนสรุปประวัติผู้แต่งร่วมกัน กระบวนการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว ผู้เรียนเล่นโทรศัพท์ พูดคุย หยอกล้อกัน ทำให้ศึกษาใบ ความรู้ได้น้อย จึงเกิดการลอกใบงานเพื่อน และไม่ตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน ทำให้ใบงานผิด จึงปรับปรุง

วงจรในรอบที่ 2 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศกรรมา 2 เริ่มกิจกรรมโดยทำ กิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ครูเขียนข้อความบนกระดานแล้วให้ผู้เรียน ร่วมกันพิจารณาและสังเกตลักษณะคำประพันธ์ ครูเปิดไฟล์เสียงการขับเสภาให้ผู้เรียนฟังพร้อม อธิบายลักษณะกลอนเสภา ผู้เรียนอ่านบทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศกรรมาแล้วช่วยกันหาคำ สัมผัส จากนั้นให้ผู้เรียนทำใบงาน ครูและผู้เรียนสรุปความรู้ร่วมกัน กระบวนการจัดการเรียนการสอน

สอนดังกล่าว ผู้เรียนไม่ตั้งใจเรียน ในขณะที่ครูอธิบายลักษณะของกลอนเสภา ก็มีพฤติกรรมหยอกล้อ พูดคุย เล่นโทรศัพท์ เดินในห้อง จึงทำให้ไม่เข้าใจลักษณะของกลอนเสภา ทำให้ใบงานผิด จึงปรับปรุง

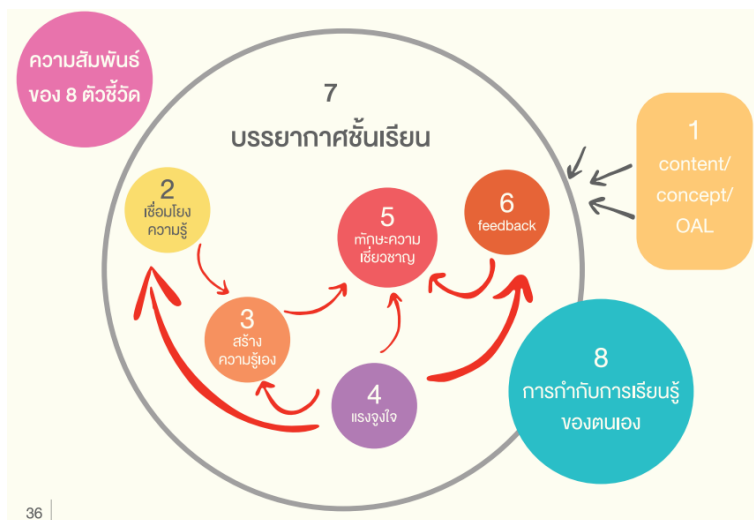
วงจรในรอบที่ 3 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศวรกรรมาและสามัคคีเสวก เริ่มโดยทำกิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ครูและผู้เรียนร่วมกันพูดคุยเรื่องข่าวความสามัคคีพร้อมยกตัวอย่างข่าวความสามัคคีในประเทศไทย จากนั้นอภิปรายถึงความรักความสามัคคีที่ทำให้เกิดความมั่นคง ผู้เรียนอ่านบทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวรกรรมาและสามัคคีเสวกพร้อมกัน ครูให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม เพื่อช่วยกันถอดคำประพันธ์ สามารถสืบค้นทางโทรศัพท์ได้ จากนั้นสุ่มตัวแทนของกลุ่มมาอ่านบทประพันธ์ที่ถอด กระบวนการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว ผู้เรียนมีความตั้งใจน้อย ไม่ช่วยกันถอดคำประพันธ์ ใช้โทรศัพท์ทำอย่างอื่นที่ไม่ใช่การสืบค้นงาน จึงทำให้แบบฝึกหัดเสร็จแบบไม่สมบูรณ์ และเสร็จไม่ทันเวลา เกิดจากการขาดความสามัคคีในกลุ่ม จึงปรับปรุง

วงจรในรอบที่ 4 เรื่อง สรุปรเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม เริ่มจากทำกิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเรียน ครูให้ผู้เรียนทายภาพที่ครูติดบนกระดานทั้ง 4 ภาพว่าเป็นภาพของวรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องใด ครูอธิบายความหมายของวรรณคดีและวรรณกรรมให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม เพื่อเล่นเกมวงล้อถอดคำประพันธ์ จากนั้นครูให้ผู้เรียนทำใบงานสรุปบทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศวรกรรมา และสามัคคีเสวกเป็น My Mapping ครูและผู้เรียนสรุปร่วมกันว่าได้อะไรจากการเล่นเกม และแบ่งวรรณคดีบนกระดานให้กลุ่มละ 2 เรื่องไปอ่านทำความเข้าใจประเด็นต่าง ๆ ที่ครูมอบให้ลงในกระดาษ A4 เป็นการบ้าน

ผลการวิจัย (Research Results)

ระยะที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ Smart Teaching เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

จากผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ Smart Teaching ผู้วิจัยขอเสนอ ข้อค้นพบจากการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน เป็นลำดับขั้นการจัดการเรียนรู้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ Smart Teaching

ขั้นที่ 1 แนวคิดเนื้อหา (Content concept OAL) เลือกเนื้อหาในวรรณคดี เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศกรรมาและสามัคคีเสวก มาใช้เนื่องจากผู้เรียนให้ความสนใจในการเรียนวรรณคดีน้อยเพราะการอ่านทำนองเสนาะถอดบทคำประพันธ์เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เหมือนเดิมจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย จึงใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching มากกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนวรรณคดีมากขึ้น

ขั้นที่ 2 เชื่อมโยงความรู้ (Knowledge link) เริ่มจากให้ผู้เรียนทำกิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเรียนทั้ง 5 แผน ดังนี้ ในวงจรรอบที่ 1 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศกรรมา 1 ให้ผู้เรียนอ่านบทประพันธ์แล้วร่วมกันสนทนาว่าบทประพันธ์ที่ผู้เรียนอ่านเป็นวรรณคดีเรื่องใด และใครคือผู้แต่ง วงจรรอบที่ 2 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศกรรมา 2 ครูเขียนข้อความบนกระดานแล้วให้ผู้เรียนร่วมกันพิจารณาและสังเกตลักษณะคำประพันธ์ วงจรรอบที่ 3 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศกรรมาและสามัคคีเสวก ครูและผู้เรียนร่วมกันพูดคุยเรื่องข้อความสามัคคีพร้อมยกตัวอย่างข้อความสามัคคีในประเทศไทย วงจรรอบที่ 4 เรื่อง สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม ครูให้ผู้เรียนทายภาพที่ครูติดบนกระดานทั้ง 4 ภาพว่าเป็นภาพของวรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องใด

ขั้นที่ 3 สร้างความรู้เอง (Create your own knowledge) ผู้เรียนได้สร้างความรู้เองหรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ดังนี้ วงจรในรอบที่ 1 แจกใบความรู้เรื่องประวัติผู้แต่งให้ผู้เรียนได้ศึกษา เพื่อทำใบงานระหว่างเรียน จากนั้นครูและผู้เรียนสรุปประวัติผู้แต่งร่วมกัน วงจรในรอบที่ 2 ครูเปิดไฟล์เสียงการขับเสภาให้ผู้เรียนฟังพร้อมอธิบายลักษณะกลอนเสภา ผู้เรียนอ่านบท

เสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวกรรมาแล้วช่วยกันหาคำสัมผัส จากนั้นให้ผู้เรียนทำใบงานระหว่างเรียน ครูและผู้เรียนสรุปความรู้ร่วมกัน วงจรในรอบที่ 3 ผู้เรียนอ่านบทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวกรรมา และสามัคคีเสวกพร้อมกัน ครูแบ่งกลุ่มผู้เรียน 4 กลุ่ม เพื่อช่วยกันถอดคำประพันธ์ สามารถสืบค้นทางโทรศัพท์ได้ จากนั้นสุ่มตัวแทนของกลุ่มมาอ่านบทประพันธ์ที่ถอด วงจรในรอบที่ 4 ครูอธิบายความหมายของวรรณคดีและวรรณกรรม จากนั้นให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม เพื่อเล่นเกมวงล้อถอดคำประพันธ์ ครูให้ผู้เรียนทำใบงานระหว่างเรียนโดยให้สรุปบทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวกรรมา และสามัคคีเสวกเป็น My Mapping ครูและผู้เรียนสรุปร่วมกันว่าได้อะไรจากการเล่นเกม และครูแบ่งวรรณคดีบนกระดานให้กลุ่มละ 2 เรื่องไปอ่านทำความเข้าใจประเด็นต่าง ๆ ที่ครูมอบให้ลงในกระดาษ A4 เป็นการบ้าน จากกระบวนการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว มีผู้เรียนตั้งใจเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม แต่สรุปบทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวกรรมา และสามัคคีเสวกได้บางส่วน ผลมาจากการไม่ตั้งใจเรียนในช่วงที่ผ่าน ๆ มาจึงทำให้สรุปได้ไม่สมบูรณ์ แต่ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือกับเกมวงล้อถอดคำประพันธ์เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 4 แรงจูงใจ (Motivation) ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้นี้ วงจรในรอบที่ 1 ผู้เรียนศึกษาใบความรู้เรื่องประวัติผู้แต่งบทเสภาสามัคคีเสวก วงจรในรอบที่ 2 ผู้เรียนฟังไฟล์เสียงการขับเสภาและผู้เรียนอธิบายลักษณะของกลอนเสภา วงจรในรอบที่ 3 ผู้เรียนอ่านบทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวกรรมาและสามัคคีเสวก วงจรในรอบที่ 4 แบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม เพื่อเล่นเกมวงล้อถอดคำประพันธ์

ขั้นที่ 5 ทักษะความเชี่ยวชาญ (Proficiency skills) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้นี้ วงจรในรอบที่ 1 ผู้เรียนทำใบงานระหว่างเรียน เรื่อง ประวัติผู้แต่งบทเสภาสามัคคีเสวก วงจรในรอบที่ 2 ผู้เรียนทำใบงานระหว่างเรียน เรื่อง สัมผัสนอกบทเสภาสามัคคีเสวก วงจรในรอบที่ 3 ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน เรื่อง ถอดคำประพันธ์บทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวกรรมา และแบบฝึกหัด เรื่อง ถอดคำประพันธ์บทเสภาสามัคคีเสวก ตอน สามัคคีเสวก วงจรในรอบที่ 4 ผู้เรียนทำใบงานระหว่างเรียน เรื่อง สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม

ขั้นที่ 6 ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ผู้เรียนได้รับการสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง วงจรในรอบที่ 1 ผู้เรียนเล่นเกมโทรศัพท์ พุดคุย หยอกล้อกัน ทำให้ศึกษาใบความรู้ได้น้อย จึงเกิดการลอกใบงานเพื่อน และไม่ตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน ทำให้ใบงานผิด วงจรในรอบที่ 2 ผู้เรียนไม่ตั้งใจเรียน ในขณะที่ครูอธิบายลักษณะของกลอนเสภา มีพฤติกรรมหยอกล้อ พุดคุย เล่นโทรศัพท์ เดินในห้อง จึงทำให้ไม่เข้าใจลักษณะของกลอนเสภา ทำให้ใบงานผิด วงจรใน

รอบที่ 3 ผู้เรียนมีความตั้งใจน้อย ไม่ช่วยกันถอดคำประพันธ์ ใช้โทรศัพท์ทำอย่างอื่นที่ไม่ใช่การสืบค้นงาน จึงทำให้แบบฝึกหัดเสร็จแบบไม่สมบูรณ์ และเสร็จไม่ทันเวลา เกิดจากการขาดความสามัคคีในกลุ่ม วงจรในรอบที่ 4 มีผู้เรียนตั้งใจเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมแต่สรุปบทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวรรรมา และสามัคคีเสวกได้บางส่วน ผลมาจากการไม่ตั้งใจเรียนในช่วงโมงที่ผ่าน ๆ มาจึงทำให้สรุปได้ไม่สมบูรณ์ แต่ผู้เรียนทุกคนให้ความร่วมมือกับเกมวงล้อถอดคำประพันธ์เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 7 บรรยากาศชั้นเรียน (Class atmosphere) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม ดังนี้ 1. บรรยากาศที่ท้าทาย (Challenge) ครูกระตุ้นให้กำลังใจผู้เรียนในการอ่านบทเสภาสามัคคีเสวก เพื่อให้ผู้เรียนจะได้นำความรู้จากการอ่านมาทำงานให้สำเร็จ 2. บรรยากาศที่มีอิสระ (Freedom) บรรยากาศที่ผู้เรียนได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติได้ตัดสินใจในการตอบใบงานและแบบฝึกหัดเอง รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นคำตอบอย่างเป็นอิสระ 3. บรรยากาศที่มีความอบอุ่น (Warmth) บรรยากาศทางด้านจิตใจมีผลต่อความสำเร็จในการเรียน โดยครูผู้สอนเข้าใจ เป็นมิตร ยอมรับในสิ่งที่ผู้เรียนคิดหรือตอบคำถาม และช่วยเหลือในการหาคำตอบในทางอ้อมจะทำให้ผู้เรียนเกิดความอบอุ่น รักการมาเรียน 4. บรรยากาศแห่งความสำเร็จ (Success) บรรยากาศที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการทำงาน โดยการแบ่งกลุ่มเล่นเกมวงล้อถอดคำประพันธ์ จะมีทั้งกลุ่มที่ชนะและแพ้ ทำให้ผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มอยากแข่งขันกันอีกครั้งเพื่อจะได้ชนะ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น เพราะในเกมนี้มีความรู้ในเนื้อหาที่เรียนสอดแทรกอยู่

ขั้นที่ 8 การกำกับการเรียนรู้ของตนเอง (Self-Directed learning) ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง ดังนี้ ผู้เรียนปฏิบัติงานและทำตามคำสั่งที่ครูผู้สอนบอกได้ โดยครูผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปทำใบงานให้สำเร็จ มีการสืบค้นข้อมูลผ่านเทคโนโลยีโดยครูผู้สอนจะคอยให้คำปรึกษาและความรู้เพิ่มเติม ผู้เรียนกำกับการเรียนรู้ของตนเองในบางช่วงของทุกแผนการจัดการเรียนรู้

ระยะที่ 2 ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการเรียนรู้แบบละครเวทีสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับ Smart Teaching เพื่อส่งเสริมทักษะด้านวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์เป้าหมายร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

ตารางที่ 1 จากการวิเคราะห์แบบทดสอบระหว่างเรียน สามารถสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่	N	คะแนน เต็ม	ร้อยละ	เกณฑ์ เป้าหมาย 70 %
1 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศวรรรมา 1	19	5	73.68	ผ่าน
2 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวรรรมา 2	19	5	78.94	ผ่าน
3 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศวรรรมา	19	5	73.68	ผ่าน
4 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนสามัคคีเสวก	19	5	73.68	ผ่าน
5 เรื่อง สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม	19	10	89.4	ผ่าน

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศวรรรมา 1 คิดเป็นร้อยละ 73.68 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอน วิศวรรรมา 2 คิดเป็นร้อยละ 78.94 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนวิศวรรรมา คิดเป็นร้อยละ 73.68 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง บทเสภาสามัคคีเสวก ตอนสามัคคีเสวก คิดเป็นร้อยละ 73.68 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สรุปเนื้อหาวรรณคดีและวรรณกรรม คิดเป็นร้อยละ 89.47 จากเกณฑ์เป้าหมายร้อยละ 70 แสดงว่าผลการวิเคราะห์แบบทดสอบระหว่างเรียน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.89 ตามเกณฑ์ร้อยละ 70

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากการศึกษาแนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะด้านวรรณคดีไทยและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. แนวทางการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 77.89

หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ช่วยให้นักเรียนได้คะแนนจากแบบฝึกทักษะระหว่างเรียนเท่ากับ 73.68, 78.94, 73.68, 73.68 และ 89.47 ซึ่งเกณฑ์การผ่านร้อยละ 70 สรุปได้ว่า ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ผ่านการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ และผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้และการเรียนการสอนวรรณคดีในการทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสำคัญของการเรียนวรรณคดี โดยกล่าวว่าจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนวรรณคดีก็คือการทำให้ผู้เรียนได้กลายเป็นนักอ่านไปในตัว เพราะการเรียนรู้วรรณคดีต้องอาศัยหลักหลักการอ่านเป็นสำคัญ เพื่อที่จะทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาผู้เรียนมีความรู้สึกรู้ว่าการอ่านเป็นประสบการณ์ที่น่าท้าทายและมีความเพลิดเพลิน จะทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการอ่านในชีวิต และมีความต้องการที่จะหาเวลาว่างในการอ่านหนังสืออื่น ๆ

2. แนวทางการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 60 ตามเกณฑ์ร้อยละ 60 เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนามานั้น มีใบงานแบบฝึกทักษะและสื่อทำมือเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ต่าง ๆ จนเกิดความชำนาญ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ได้อย่างถูกต้อง ประกอบกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Gertpon (1993) ซึ่งได้ให้ข้อเสนอแนะในการสอนวรรณคดีไว้ว่า ครูควรเข้าใจเนื้อหาที่แท้จริงของวรรณคดีที่จะนำมาสอน จัดหากิจกรรมและเกมประกอบการสอนหาเทคนิคใหม่ๆ ที่ทำให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อควรยกตัวอย่างในปัจจุบันที่นักเรียนสามารถเห็นได้ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น รู้จักวิจารณ์ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งการจะทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้สอดคล้องกับผลวิจัยของ Suntornroj (2002) ได้กล่าวว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นแผนการสอนที่ให้แนวทางแก่ผู้สอนอย่างชัดเจนทั้งด้านจุดประสงค์การสอนเนื้อหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการใช้สื่อการสอนและการวัดประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติได้คิด ได้ทำ ได้แก้ปัญหา ได้เกิดทักษะกระบวนการ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ

ทั้งนี้ผู้วิจัยกระบวนการขั้นตอนที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เริ่มตั้งแต่การกระตุ้นให้เกิดความสนใจ กิจกรรมกลุ่ม การนำเสนอผลงาน และการประเมินผล เป็นการจัดกิจกรรมที่ทุก

ขั้นตอนสอดคล้องและสัมพันธ์กัน โดยยึดวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย และฝึกให้ผู้เรียนได้คิด ลงมือปฏิบัติด้วยกระบวนการกลุ่ม จึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้เรียนได้ ทั้งยังมีผลต่อการพัฒนาทักษะอื่น ๆ เช่น ทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทักษะในการสื่อสาร ทักษะในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสามารถนำมาพัฒนาผู้เรียนในการศึกษาและนำไปสู่การพัฒนาประเทศได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ผู้วิจัยควรผ่านการอบรมการพัฒนาผู้วิจัยด้วยกระบวนการละครเวทีสร้างสรรค์ อย่างน้อย 2 เดือน เพื่อให้ผู้วิจัยจะได้มีการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในการจัดกระบวนการเรียนการสอน

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ควรมีการพัฒนาทักษะการเขียนแผนแบบเชิงรุก โดยใช้สื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ที่หลากหลาย รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีที่สามารถนำมาปรับใช้เกี่ยวกับเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้อาษาไทย เพื่อที่จะได้มีนวัตกรรมสำหรับพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบละครสร้างสรรค์ร่วมกับ Smart Teaching ไปใช้ในการพัฒนาความสามารถทักษะด้านต่าง ๆ ทางภาษาไทยในระดับชั้นอื่น

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทย โดยใช้เครื่องมืออื่น ที่หลากหลาย รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีที่สามารถนำมาปรับใช้เกี่ยวกับเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้อาษาไทย เพื่อจะได้มีนวัตกรรมสำหรับการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง (References)

กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). พระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2.

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.pcccr.ac.th/filesAttach/OIT/O3/1.pdf>. [9 ธันวาคม 2565].

ดิเรก วรรณเศียร.(2557). MACRO model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21.

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน. (2545). การพัฒนาผู้นำทางการศึกษาในยุคโลกาภิวัตน์ : กรณีศึกษาของประเทศไทย ในคณะอนุกรรมการสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ ในคณะกรรมการฝ่ายวิชาการสมาคม

สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย. ผู้นำทางการศึกษาในยุคโลกาภิวัตน์. กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

ภูริภัทร ทิศร. (2543). การอ่านมีประโยชน์โปรดมารักการอ่าน. วิชาการ 3,7(กรกฎาคม):11.

ราเชล แยมสุนทร.(2564). ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาซอร์ฟสกีล. วารสารวิจัยวิชาการ ปีที่ 4 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม-ธันวาคม 2564), 305-318.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). การเรียนแบบร่วมมือ. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุภัทรพงศ์ รวงผึ้งรุ่งโรจน์. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมทักษะใน ศตวรรษที่ 21. ชลบุรี: หลักสูตรการศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

_____. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการสร้าง ความรู้ด้วยตนเองและทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2564)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2543). แนวทางการประเมินคุณภาพ ภายในสถานศึกษา : เพื่อพร้อมรับการประเมินภายนอก. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

Kijkuakul, S. (2015). STEM Education (Part II): How to integrate STEM Education in classroom teaching. Journal of Education Naresuan University, 17(3), 154-156.

Roungphaengrungsroj Suphattarapong. (2020). The development of a learning model for Thai literature. by applying the theory of creation Self-knowledge and cooperative learning theory to promote 21st century skills. Chonburi: Curriculum and Teaching Faculty of Education Burapha University.

Gertpon, A. (1993). Activities in teaching Thai traditional literature in secondary school. Bangkok: Chulalongkorn University.

Suntornroj, W. (2002). Cooperative Learning. Mahasarakham: Mahasarakham University.