



การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของ นักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง

The Development of Knowledge and Appreciation in Lanna Dancing Art among Students in Provincial Secondary School in Lamphun Province and Lampang Province.

อุดมการณ์ ฉางข้าวคำ¹
นรินทร์ชัย พัฒนพงศา²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างรูปแบบ การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำปาง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ ครูผู้สอนนาฏศิลป์ล้านนาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำปาง ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ล้านนา นักวิชาการ ปราชญ์ชาวบ้าน และนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำปาง รวมจำนวน 20 คน ได้มีการประชุมระดมความคิดเห็นอย่างมีส่วนร่วม ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา จำแนกเป็นปัจจัยภายใน ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจ และปัจจัยภายนอก ได้แก่ การสนับสนุนทางสังคม การได้รับตัวแบบที่เหมาะสม อิทธิพลของสื่อ/เทคโนโลยี ซึ่งจากผลการศึกษาในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นรูปแบบและออกแบบกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

ระยะที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำรูปแบบไปทดลองใช้ในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบด้วยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำปาง จำนวน 160 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 80 คน และกลุ่มควบคุม

¹ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการพัฒนา มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่

²รองศาสตราจารย์ ดร. ประธานที่ปรึกษาคุณุภนิพนธ์ และประธานหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (การบริหารการพัฒนา) มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่



80 คน ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนกลุ่มทดลอง ทั้งก่อนและหลังการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนา มีความรู้และความซาบซึ้งสูงขึ้น และสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนา ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา สามารถพัฒนาได้ด้วยรูปแบบและกิจกรรมการพัฒนาที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

คำสำคัญ : การพัฒนาความรู้ และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Abstract

This research was divided into two phases :

Phase 1 was the survey research which aimed at generating a model for developing knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art among students in provincial secondary school in Lamphun and Lampang Provinces. The number of samples employed in this phase was 20 participants; including dancing art teachers in provincial secondary school in Lamphun and Lampang Provinces, Lanna Dancing artists, local scholars, and students in provincial secondary school in Lamphun and Lampang Provinces. These participants were intuited to attend the participative meeting to brainstorm the factors which hindered the knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art. The findings of the study showed that there were two factors which affected the knowledge and the appreciation in Lanna Dancing Art; such as, The findings of this phase were employed to generate a model for the development of knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art.

Phase 2 was the quasi - experimental research which aimed at the experimentation of the model derived from the first phase of the study for development of knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art among students in provincial secondary school in Lamphun and Lampang Provinces.



The number of samples used in this Phase were 160 students which divided into two groups, namely, 80 students for experimental group and 80 students for control group. The findings reveal that the mean scores of the knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art of the students in the experimental group prior to and after the experiment were statistically significant different. That is the level of knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art of the students who participated in the development activities were higher than those who did not to participate in such activities. Therefore, it can be concluded that the knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art can be developed by the model of the development which is presented in this study.

Keywords : Development, Knowledge and Appreciation Lanna Dancing Art, Secondary School Students.

บทนำ

นาฏศิลป์ล้านนา เป็นมรดกของชาวล้านนาที่สืบทอดต่อกันมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน มีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นเป็นกระบวนการถ่ายทอดที่สั่งสมทางภูมิปัญญาท้องถิ่น ในรูปแบบของการแสดงที่มีลีลาท่าทางอ่อนช้อย งดงาม บ่งบอกถึงความประณีตที่แฝงด้วยจินตนาการศิลปะอันละเอียดอ่อนของคนล้านนา จนกลายเป็นอัตลักษณ์และถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของคนล้านนา

กระทั่งถึงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ พระมหากษัตริย์ไทยองค์ปัจจุบัน ทรงมีพระราชโบายในการพัฒนาประเทศไปพร้อมๆ กับการรักษาศิลปวัฒนธรรมไทยโปรดเกล้าฯสนับสนุนให้มีการพัฒนา อนุรักษ์ สืบทอด โดยคงรักษาสิ่งดีงามของไทยที่สืบทอดมาแต่อดีตไว้ให้เป็นเอกลักษณ์ศักดิ์ศรี เพื่อให้คนไทยได้สำนึก และหวงแหนศิลปวัฒนธรรมไทย อันเป็นมรดกของชาติ และความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เช่น ศิลปะการแสดงฟ้อนเมือง หรือที่เรียกในปัจจุบันว่านาฏศิลป์ล้านนา และด้วยเหตุที่ว่าประเทศไทยกำลังจะก้าวสู่ประชาคมอาเซียน ตามที่ สุรินทร์ พิศสุวรรณ (2556: 127 - 131) กล่าวถึง กลุ่มสมาชิกอาเซียนที่จะช่วยเหลือหลอมทุกประเทศสมาชิกอาเซียน



ให้มีความเป็นหนึ่งเดียว แบ่งแยกออกเป็น 3 ประชาคมย่อยหรือเรียกว่า 3 เสาหลักอาเซียน ซึ่งมีการกำหนดให้แล้วเสร็จภายในปี พ.ศ. 2558

นาฏศิลป์ล้านนา ถือเป็นส่วนหนึ่งในสามเสาหลักที่สำคัญ ที่แสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่งและเข้มแข็ง ด้านการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรม ซึ่งจะสามารถแข่งขันกับประเทศอื่นในกลุ่มอาเซียนได้ ประกอบกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้ทำหน้าที่ส่งเสริมบำรุงรักษาฟื้นฟูวัฒนธรรมท้องถิ่นอีกทางหนึ่ง นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งเป็นอีกหน่วยงานหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาปลูกฝังวัฒนธรรมให้กับเยาวชนในสถานศึกษา โดยกำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ซึ่งเน้นให้โรงเรียนปลูกฝังจิตสำนึกความเป็นไทยให้กับผู้เรียน และมีระเบียบวินัย ค่านึงถึงประโยชน์ส่วนรวม ตลอดจนรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง ดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่าทุกหน่วยงานเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมไทย

นอกจากนี้ สังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตาม กระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อสังคมไทย และได้รับความนิยมมากขึ้นตามกาลเวลา ดังเห็นได้จากหนุ่มสาวสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมตะวันตก โดยซึมซับวัฒนธรรมข้ามชาติมากขึ้น ส่งผลทำให้นาฏศิลป์ล้านนาถูกละเลย จนทำให้ความเป็นอัตลักษณ์ของความเป็นนาฏศิลป์ล้านนาเลือนหายไป

ท่ามกลางกระแสดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของผู้วิจัยซึ่งพบว่า การแสดงนาฏศิลป์ล้านนา ปัจจุบันหาชมได้ยาก จะเห็นได้จากการแสดงในงานเทศกาลวันสำคัญหรือพิธีกรรมในบางโอกาสเท่านั้น ส่วนใหญ่ที่พบเห็นจะเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะการแสดงนาฏศิลป์ล้านนา เด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มเลียนแบบลีลา ท่าเต้น จากการแสดงทางวัฒนธรรมตะวันตก โดยการรับมาจากอิทธิพลของสื่อและทางเทคโนโลยีต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัชภา อ้อพงษ์ (2555 : 1) ได้กล่าวถึง กระแสนิยมของวัฒนธรรมเกาหลีที่เกิดขึ้นนั้นเริ่มมาจากสื่อสำคัญ 2 ประเภทคือ ละคร โทรทัศน์ และเพลงป๊อป (K - Pop) และ Visser (2002, อ้างใน ชัชภา อ้อพงษ์, 2555 : 1) ได้อธิบายว่า ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เนื้อหาสาระความเป็นเกาหลีในด้านละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลงป๊อป และคนมีชื่อเสียงในสังคมเกาหลี ได้รับความนิยมและความสนใจเป็นวงกว้างในประเทศจีน ไต้หวัน ฮองกง และประเทศอื่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สื่อสิ่งพิมพ์ และนิตยสารต่างๆ ให้การยอมรับในกระแสนิยมของวัฒนธรรมเกาหลีที่พุ่งสูง โดยได้ขนานนามปรากฏการณ์นี้ว่า "คลื่นวัฒนธรรมเกาหลี" หรือ Hallyu ในภาษาเกาหลี จากวัฒนธรรมของเกาหลี ไม่ว่าจะเป็นละครเกาหลี



ดารายอดนิยมเกาหลี นักร้องเกาหลี การแต่งตัวสไตล์เกาหลี อาหารการกิน หรือการใช้สิ่งของต่างๆ ที่ผลิตจากประเทศเกาหลี ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่คนไทยให้ความสนใจมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะกลุ่มของ "วัยรุ่น" จากความนิยมดังกล่าว เด็กรุ่นใหม่ของไทยได้รับอิทธิพลตามกระแสสังคม หรือมีค่านิยมที่เปลี่ยนไปด้วยโดยได้นำเอาศิลปะทางวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ล้านนาลำนำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และนำเข้ามาผสมผสานกับการแสดงของทางภาคเหนือ จึงเป็นมูลเหตุทำให้วัฒนธรรมด้านการแสดงนาฏศิลป์ล้านนาถูกกลืนหายไป ทำให้ไม่หลงเหลือความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และวัฒนธรรมของคนล้านนาอย่างแท้จริง สังเกตได้จากมีการนำเอาการเต้น ท่าทางที่ย้วยวนไม่เหมาะสม มักจะพบเห็นในช่วงเทศกาลสงกรานต์ หรือเทศกาลต่างๆ ที่วัยรุ่นมีลีลา ท่าเต้น ที่รับเอาอิทธิพลจากต่างประเทศเข้ามา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความมุ่งมั่นและตั้งใจที่จะปลูกฝังเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนในวัยเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษา ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติได้เข้ามามีส่วนร่วมในการที่จะอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ล้านนา เพื่อให้เกิดความรู้และความซาบซึ้งในมรดกทางวัฒนธรรมของคนล้านนา ในอันที่จะสร้างอัตลักษณ์ของคนล้านนาให้คงอยู่สืบต่อไป

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัย จึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง "การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง" เพื่อสร้างรูปแบบและนำรูปแบบมาพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง อันเป็นประโยชน์ต่ออนุชนรุ่นหลัง ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา นอกจากนี้ ยังเป็นข้อมูลสำคัญในการอ้างอิงทางวิชาการให้แก่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปในการศึกษาค้นคว้า และส่งผลต่อพฤติกรรมการรักษาวัฒนธรรมอันดีต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง
2. เพื่อพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง



สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีคะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้ง ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแตกต่างจากหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ
2. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีคะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้ง สูงกว่า นักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะแรก เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา ระยะที่ 2 เพื่อพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนมัธยมศึกษาประจำจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำปาง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนที่มีชุมชนนาฏศิลป์ล้านนา โรงเรียนมัธยมศึกษาประจำจังหวัดลำพูน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสวนบุญโญภิรมย์ลำพูน จำนวน 55 คน และโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน จำนวน 60 คน และโรงเรียนประจำจังหวัดลำปาง 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนลำปางกัลยาณี จำนวน 90 คน และโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย จำนวน 47 คน รวมประชากรทั้งสิ้น 252 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่าง อย่างง่าย โดยสุ่มตัวอย่างจำนวนนักเรียนโรงเรียนละ 40 คน รวมเป็น 160 คนเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 80 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 40 คน โดยผู้วิจัยใช้โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน ได้แก่ โรงเรียนสวนบุญโญภิรมย์ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทรจังหวัดลำพูน เป็นกลุ่มทดลอง ส่วนโรงเรียนประจำจังหวัดลำปาง ได้แก่ โรงเรียนลำปางกัลยาณี และโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย ที่เป็นกลุ่มควบคุม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้สำรวจปัญหาการเลือนหายไปของนาฏศิลป์ล้านนา จากข้อมูลทฤษฎีภูมิ และจากการสังเกต สัมภาษณ์ บุคคลที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นได้ทำการประชุมระดมความคิดเห็นอย่างมีส่วนร่วม



เครื่องมือเชิงปริมาณ ผู้วิจัยสร้างแบบวัดความรู้มีลักษณะเป็นแบบตัวเลือก 4 ตัวเลือก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน และถ้าตอบผิด ได้ 0 คะแนน จำนวน 20 ข้อ และแบบวัดความความซบซึ่งในนาฏศิลป์ล้านนา เป็นแบบสอบถาม การประเมินค่าของ ลิเคอร์ท (Likert) ปลายปิดแบบ 5 ตัวเลือก คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นแบบอัลฟา (Alpha-Reliability Coefficients) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ ความเที่ยงแบบอัลฟา รายด้านอยู่ระหว่าง .760 - .864 แสดงว่า เครื่องมือนี้มีคุณภาพที่เหมาะสมสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการในแต่ละระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนา โดยผู้วิจัยได้ทำการสำรวจปัญหาการเลือนหายไปของนาฏศิลป์ล้านนา จากแหล่งข้อมูล หัตถนิพนธ์ และจากการสังเกตและสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นได้เชิญอาจารย์ผู้สอน และอาจารย์ผู้ควบคุมประจำชุมนุมนาฏศิลป์ล้านนา ของโรงเรียนส่วนบุญโญปถัมภ์ ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน โรงเรียนลำปางกัลยาณี และโรงเรียนบุญญาวิทยวิทยาลัยจากจังหวัดลำปาง ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ล้านนา นักวิชาการ ราษฎ์ชาวบ้าน และนักเรียนที่อยู่ในชุมนุมนาฏศิลป์ล้านนา รวมจำนวนทั้งสิ้น 20 คน ได้ทำการประชุมระดมความคิดเห็นอย่างมีส่วนร่วมเพื่อสร้างรูปแบบและออกแบบกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซบซึ่งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง

ระยะที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental) ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อน (Pretest) ในด้านความรู้ และความซบซึ่งทั้งโรงเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง ได้แก่ โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนส่วนบุญโญปถัมภ์ ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน ส่วนโรงเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุม ได้แก่ โรงเรียนประจำจังหวัดลำปาง ได้แก่ โรงเรียนลำปางกัลยาณี และโรงเรียนบุญญาวิทยวิทยาลัย และทำการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแต่ละโรงเรียน เพื่อให้แน่ใจว่า โรงเรียนกลุ่มทดลอง และโรงเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยทั้งในด้านความรู้และความซบซึ่งไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำกิจกรรมการพัฒนาตาม



แนวคิดการรณรงค์อย่างมีส่วนร่วม เป็นเวลา 1 เดือนสำหรับกลุ่มทดลอง ส่วนกลุ่มควบคุม ทำกิจกรรมอย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นทำการทดสอบภายหลัง (Posttest) ทำกิจกรรมการพัฒนา แล้วเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่ม ตามสมมติฐานการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อใช้ในการอธิบายคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง เช่น ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นต้น และในการทดสอบสมมติฐานของการทดลองผู้วิจัยใช้ T - test แบบ Independent และแบบ Paired Sample Test

สรุปผลการวิจัย

ในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้สำรวจปัญหาการเลือนหายไปของนาฏศิลป์ล้านนาจากข้อมูล ทุติยภูมิ และจากการสังเกต สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นได้ทำการประชุม ระดมความคิดอย่างมีส่วนร่วม ระหว่าง ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ล้านนา ครูผู้สอนและ ผู้ควบคุม ราษฎรชาวบ้าน นักวิชาการ และนักเรียน รวมถึงการได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม จากเอกสารหลักฐานและทฤษฎีการบริหารการพัฒนา ทำให้ผู้วิจัยได้ตกผลึกความคิด เป็นรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง โดยในการพัฒนาจะต้องอาศัยองค์ประกอบ ที่เป็นปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ดังนี้

ปัจจัยภายใน ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจ ให้เกิดขึ้น กับบุคคลต่างๆ ได้แก่ ครูผู้สอน พ่อแม่ นักเรียน โรงเรียน ผู้บริหารโรงเรียน ตลอดจนชุมชน

ปัจจัยภายนอก ได้แก่ การสนับสนุนทางสังคม จากครอบครัว โรงเรียน องค์กรของรัฐ หรือเอกชน ที่เห็นความสำคัญการได้รับตัวแบบที่เหมาะสม เช่น ครู พ่อแม่ ราษฎรชาวบ้าน และอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยี เป็นต้น

จากรูปแบบที่ได้จากการประชุมระดมความคิดอย่างมีส่วนร่วมดังกล่าว ผู้วิจัยนำมา ออกแบบเป็นกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปางดังนี้



กิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ ได้แก่

- 1) การทำแผนพับให้ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ล้านนา ในประเด็นที่นักเรียนได้คะแนนในระดับต่ำ
- 2) ออกรายการวิทยุ ตั้งแต่วันจันทร์ ถึง วันศุกร์ เวลา 16.00 - 18.00 น. รายการลำพูนบ้านเฮา ชาวชนคนเมือง ทั้งนี้ ได้เชิญนักเรียนเป็นผู้ให้สัมภาษณ์
- 3) จัดนิทรรศการในโรงเรียนเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ล้านนา
- 4) ร่วมกิจกรรมในห้องเรียน โดยให้ความรู้ และทนายปัญหา พร้อมให้รางวัลผู้ที่ทายถูกในชั้นเรียน
- 5) ให้ปราชญ์ชาวบ้าน ทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างเด็กนักเรียนและปราชญ์ชาวบ้าน โดยการทำให้เห็นเป็นแบบอย่าง

กิจกรรมเพื่อพัฒนาความซาบซึ้ง ได้แก่

- 1) การพื่อนำหน้าขบวนงานประเพณียี่เป็ง (งานลอยกระทง)
- 2) กิจกรรมการแสดงบนเวที โดยร่วมกับทางเทศบาลเมืองลำพูน องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำพูน ซึ่งมีการจัดงานแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ภาค 5 ครั้งที่ 31 "หริภุญไชยเกมส์" ระหว่างในวันที่ 21 - 30 พฤศจิกายน 2557 ณ สนามกีฬากลางองค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน โดยผู้วิจัยได้นำนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง ทั้ง 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนสวนบุญญูปถัมภ์ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทรจังหวัดลำพูน ได้ทำกิจกรรมการพื่อนานาฏศิลป์ล้านนากลางสนามและบนเวที
- 3) ได้มีการเชิญนักแสดงอาวุโส คือ คุณวาสนา สิทธิเวช มาร่วมกิจกรรมในห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนเห็นเป็นแบบอย่างจากดารานักแสดง และมีการเล่าถึงประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับนาฏศิลป์ล้านนา

4) กิจกรรมบนถนนคนเดิน โดยใช้ชื่อว่า **พื่อนเปิดหมวก** โดยนำนักเรียนพื่อนบนถนนแล้วเปิดหมวกเพื่อรับบริจาคเป็นทุนการศึกษา

สรุปผลการวิจัย ระยะที่ 2 การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานการวิจัย โดยได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีคะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้ง ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแตกต่างจากหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ



2. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีคะแนนเฉลี่ย ความรู้และความซาบซึ้ง สูงกว่า นักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วม กิจกรรมการพัฒนาฯ

ผลการทดลอง พบว่า

1. นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีคะแนนเฉลี่ย ทั้งด้านความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม การพัฒนาฯ แตกต่างจากหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ **ดังนั้น สมมติฐาน 1 ได้รับการยอมรับ**

2. ภายหลังจากที่นักเรียนกลุ่มทดลองได้เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ แล้ว พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยทั้งด้านความรู้ และความซาบซึ้ง แตกต่างจากนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งไม่ได้รับ ประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ โดยนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ย ทั้งด้านความรู้และความซาบซึ้งสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ **ดังนั้นสมมติฐาน 2 ได้รับการยอมรับ**

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาในแต่ละปัจจัยดังกล่าวนี้ ผู้วิจัย ได้อภิปรายในแต่ละระยะตามลำดับ ดังนี้ **ระยะที่ 1 การสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา**

1. แแรงจูงใจที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้ ความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

ผู้วิจัย ได้วางแผนสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้มีส่วน สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนได้ทำการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน ให้นักเรียนได้รับการยอมรับจากสังคม โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่อไปนี้ คือ การพื่อนนำหน้า ขบวนต่างๆ เช่น งานประเพณียี่เป็ง กิจกรรมการแสดงบนเวที และกิจกรรมบนถนนคนเดิน โดยใช้ชื่อว่า พื่อนเปิดหมวก

ในการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนได้รับการยอมรับ จากสังคม ซึ่งส่งผลต่อความภาคภูมิใจให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และโรงเรียน และส่งผล ต่อการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาต่อไป ดังที่ Ormond (1999: 39) ได้สรุปว่า แรงจูงใจส่งผลต่อการเรียนรู้ และการปฏิบัติงาน อย่างน้อย 4 ประการ คือ

1. แรงจูงใจช่วยเพิ่มพลังและกระตุ้นระดับการเข้าร่วมทำกิจกรรมของบุคคล แรงจูงใจส่งผลให้บุคคลมีแนวโน้มในการทำกิจกรรมนั้นๆ อย่างหนัก และทุ่มเทแรงกาย แรงใจในการทำงาน



2. แรงจูงใจจะเป็นตัวชี้นำทิศทางให้บุคคลไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อบุคคลทุ่มเทความพยายามเพื่อเป้าหมายใด ก็จะมีทัศนคติที่สนใจไปยังเป้าหมายนั้น

3. แรงจูงใจสร้างให้เกิดการริเริ่มกิจกรรมใหม่ และทำกิจกรรมนั้นต่อไปเรื่อยๆ โดยไม่ท้อถอยถึงแม้จะมีอุปสรรค หรือเกิดปัญหายุ่งยาก บุคคลอาจหยุดชะงักไประยะหนึ่งแล้วเริ่มลุกขึ้นสู้ใหม่

4. แรงจูงใจส่งผลต่อกลยุทธ์ในการเรียนรู้และกระบวนการรู้ การคิดซึ่งบุคคลนำมาใช้ แรงจูงใจทำให้บุคคลเพิ่มความสนใจ ใส่ใจ กับสิ่งที่เรียน หรือกำลังทำอยู่ พยายามฝึกปฏิบัติ หรือพยายามหาทางเรียนรู้ให้ได้ ซึ่งรวมถึงการขอคำแนะนำหรือขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น เมื่อประสบกับสถานการณ์ที่สำคัญ

ดังกล่าวนี้ การสร้างแรงจูงใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งผลให้นักเรียนพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาต่อไป

2. การสนับสนุนทางสังคม

ผู้วิจัยในฐานะองค์กรภาคเอกชน ได้ทำกิจกรรมที่เป็นการสนับสนุนให้นักเรียนได้รับการพัฒนาตนเอง โดยจัดหาเวทีการแสดงออกทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น การนำนักเรียนไปแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรมกับประเทศญี่ปุ่นและประเทศจีน ซึ่งทางประเทศญี่ปุ่นได้ให้การสนับสนุนปัจจัยด้านการเงินส่วนหนึ่งด้วย นอกจากนี้ ทางประเทศญี่ปุ่นได้มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับประเทศไทย ซึ่งการสนับสนุนดังกล่าว นอกจากส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองทั้งด้านความรู้ และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาแล้ว ยังเป็นการให้โอกาสนักเรียนได้แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทยในต่างแดน ซึ่งส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในทางที่ดี และเกิดรายได้เศรษฐกิจชุมชนตามมาด้วย เพราะชาวญี่ปุ่นได้สนใจชุดแต่งกายศิลปะล้านนาของไทย และผู้วิจัยได้นำกลุ่มชาวญี่ปุ่นเยี่ยมชมการผลิตเสื้อผ้าพื้นเมืองของไทยที่อำเภอเมืองลำพูนและอำเภอป่าซาง จึงก่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชนตามมา

ดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับแนวคิด Gottlieb (1985: 129) ได้ให้ความหมายว่าการสนับสนุนทางสังคม หมายถึง กระบวนการในการปฏิสัมพันธ์ การสร้างความสัมพันธ์ และการรวมตัวกันเป็นกลุ่มทางสังคมเพื่อให้เกิดความช่วยเหลือกันในการเผชิญกับปัญหา สนับสนุนให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ความรู้สึกมั่นคง และศักยภาพของตนเอง ซึ่งอาจได้รับในรูปแบบของการสนับสนุนทางด้านวัตถุหรือทางด้านจิตใจ และแนวคิดของ Khan (1979: 72) ได้กล่าวว่า การสนับสนุนทางสังคมเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีจุดหมาย ซึ่งรวมถึงสิ่งต่อไปนี้เป็นอย่างใดอย่างหนึ่งหรือมากกว่า คือ การแสดงออกถึง



ความพึงพอใจของบุคคลหนึ่งกับอีกบุคคลหนึ่ง การยืนยันรับรองพฤติกรรมของบุคคล อาจโดยการรับรู้หรือการแสดงออกถึงการยอมรับ การให้ความช่วยเหลือในด้านสิ่งของ เงินทอง หรือสิ่งอื่นๆ ตลอดจนแนวคิดของ Cobb (1976 : 97) ซึ่งได้ให้แนวคิดว่าการสนับสนุนทางสังคม คือ การที่บุคคลได้รับข้อมูลที่ทำให้ตัวเองเชื่อว่ามีความรัก ได้รับความเอาใจใส่ เห็นคุณค่ายกย่องเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความผูกพันซึ่งกันและกันในฐานะที่เป็นเครือข่ายของการติดต่อสื่อสาร และหน้าที่ที่มีต่อกัน

นอกจากนี้สิ่งที่เป็นองค์ประกอบการสนับสนุนทางสังคม ซึ่งสามารถทำให้การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา ของ สุจิตรา โอบารกิจวานิช, (2547 : 38) กล่าวไว้ว่า จะต้องมีการติดต่อสื่อสารระหว่าง ผู้ให้ และผู้รับ ลักษณะของการติดต่อสื่อสารนั้น จะต้องประกอบด้วย ข้อมูลข่าวสารมีลักษณะที่ ผู้รับ เชื่อว่า มีคนสนใจ เอาใจใส่ และมีความรัก ความหวังดี ในตนเองอย่างจริงใจ ข้อมูลข่าวสารที่มีลักษณะที่ ผู้รับ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับของสังคม ข้อมูลข่าวสารที่มีลักษณะที่ ผู้รับ เชื่อว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และสามารถทำประโยชน์แก่สังคมได้ ปัจจัยนำเข้าของการสนับสนุนทางสังคม อาจอยู่ในรูปของ ข้อมูล ข่าวสาร วัสดุ สิ่งของ หรือจิตใจ จะต้องช่วยให้ผู้รับได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่เขาต้องการ คือ มีสุขภาพอนามัยดี เป็นภาวะแห่งความสุข ทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ House (1985, อ้างใน ณรงค์ศักดิ์ จันทร์นวล, 2553 : เอกสารอัครสำเนา) ได้กล่าวว่า แรงสนับสนุนทางสังคม หมายถึง สิ่งที่ได้รับได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมในด้านความช่วยเหลือทางด้านข้อมูล ข่าวสาร วัสดุ สิ่งของ หรือการสนับสนุนทางจิตใจจากผู้ให้การสนับสนุน ซึ่งอาจเป็นบุคคลหรือกลุ่มคน และเป็นผลให้ผู้รับได้ปฏิบัติหรือแสดงออกทางพฤติกรรมไปในทางที่ผู้รับต้องการ

จะเห็นว่า การสนับสนุนทางสังคมมีส่วนสำคัญในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียน กล่าวคือ การที่นักเรียนได้รับการสนับสนุนจากสังคม ทั้งในเรื่องโอกาส เงินทอง การยกย่องให้เห็นคุณค่า ตลอดจนการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นส่วนที่ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา และส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมในรูปแบบของการอนุรักษ์และสืบทอดความเป็นนาฏศิลป์ล้านนาต่ออนุชนรุ่นหลังต่อไป

3. การได้รับต้นแบบที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้แสดงทัศนะต่อครูผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน โดยให้แต่งกายชุดล้านนาในช่วงที่มีการสอนนาฏศิลป์ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากตัวแบบ โดยมีครูและ



ปราชญ์ชาวบ้านเป็นแบบอย่างที่เหมาะสม ทั้งในเรื่องของการแต่งกาย และท่าทางการพ้อง การแสดง อันนำไปสู่ความรู้สึกร่วมซึ่งในนาฏศิลป์ล้านนา และส่งผลต่อความยั่งยืน ซึ่งกลายเป็นบุคลิกภาพในที่สุด ดังอธิบายได้จากทฤษฎี ทฤษฎีเซลล์กระจกเงา (Mirror Neuron Theory) (อดัม เพชรสังหาร, 2551 อ้างถึงใน ครอบครวัคคุณธรรม, 2554 : 22) เป็นทฤษฎีที่ค้นพบใหม่ หลังปี ค.ศ. 2000 โดยนักวิทยาศาสตร์ 3 ท่าน จาก University of Parma คือ Vittorio Gallese, Leonardo Fogassi และ Giacomo Rizzolatti ค้นพบว่า ในสมองของมนุษย์ มีเซลล์ชนิดหนึ่งที่ทำหน้าที่เหมือนกระจกเงา คือ สะท้อนทุกอย่างที่ส่งผ่านประสาทการรับรู้ไปยังเซลล์อื่นๆ ในสมอง ส่งผลให้เกิดการกระทำเหมือนกับสิ่งที่ได้รับรู้ โดยมีเงื่อนไขสำคัญ คือ ขณะที่รับรู้มันๆ ผู้รับมีความรู้สึกร่วม ซึ่งการค้นพบนี้ทำให้เข้าใจธรรมชาติการทำงานของสมองมนุษย์มากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านการเรียนรู้ สติปัญญา และที่สำคัญ คือ กระบวนการปลูกฝังวัฒนธรรม ให้กับเด็กและเยาวชน โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการมีต้นแบบ มีความใกล้ชิดและสื่อสารได้ เพื่อให้เกิดการรับรู้ของเซลล์กระจกเงา อยู่เสมอ ผ่านการทำของต้นแบบซึ่งแสดงให้เห็นและทำให้เกิดความประทับใจ และเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม ในขณะที่เดียวกันก็ต้องมีการได้ทดลองทำด้วยตนเองเพื่อให้เกิดทักษะและความเข้าใจในระดับจิตใจ จนมีผลต่อพฤติกรรมในอนาคต

จากทฤษฎีดังกล่าว อธิบายได้ว่า เมื่อนักเรียนเห็นตัวแบบที่เหมาะสมซึ่งอาจเป็นครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือปราชญ์ชาวบ้าน เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรม ซึ่งก่อให้เกิดทักษะและความเข้าใจและกลายเป็นความซาบซึ้ง เด็กจะเรียนรู้ถึงการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ซึ่งทำให้เกิดเหตุผลเชิงจริยธรรมอันได้แก่ การเข้าใจถึงเหตุผลว่า ทำไมจึงจำเป็นต้องรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมและความเป็นล้านนา จากความเข้าใจถึงเหตุผลที่ต้องดังกล่าว จะส่งผลให้เด็กมีบุคลิกภาพของความเป็นล้านนาโดยสมบูรณ์ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคาดหวังว่า ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ดารา นักร้องนักแสดงและปราชญ์ชาวบ้าน น่าจะเป็นตัวแบบที่เหมาะสมให้กับนักเรียนได้ ทั้งในด้านการพูด การแต่งกาย ลีลาท่ารำ การพ้อง และความเป็นล้านนา เพื่อให้ให้นักเรียนได้เลียนแบบจนเกิดความซาบซึ้ง และกลายเป็นบุคลิกภาพในที่สุด

4. อิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยี

ผู้วิจัยได้ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการเพิ่มความรู้ ความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา โดยนำนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มหนึ่งมาให้ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ ออกอากาศทางสถานีวิทยุ อสมท.ลำพูน และอีกกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ฟังวิทยุ รายการนี้ซึ่งเป็นรายการสดในชั้นเรียน และมีการถาม - ตอบเกี่ยวกับนาฏศิลป์ล้านนา ถ้าตอบถูก มีการแจกของรางวัล



เพื่อเป็นแรงจูงใจ สร้างความประทับใจก่อให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาให้กับทั้งนักเรียนที่ออกอากาศ และนักเรียนที่ตอบคำถาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นรินทร์ชัย พัฒนพงศา (2542 : 54) ซึ่งกล่าวถึง เหตุผลที่ต้องใช้สื่อในการรณรงค์ ไว้ คือช่วยให้คุณภาพของการเรียนรู้ดีขึ้น กล่าวคือ ผู้ฟังรับรู้ได้ดี นอกจากนี้ยังแสดงถึงความจริงจัง และการเตรียมตัวของผู้ส่งสาร ช่วยให้เรียนรู้ในปริมาณมากขึ้น ในเวลารวดเร็ว ช่วยให้อ่านจำได้ดีขึ้น ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่ยาก ได้ง่ายขึ้น ช่วยให้สามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ไม่อาจศึกษา หรือสังเกตจริง ได้ง่ายหรือไม่อาจไปเห็นเหตุการณ์จริงได้

ดังกล่าวนี้นี้ จึงเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยใช้สื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียน

ระยะที่ 2 การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

จากผลการวิจัยที่สนับสนุนสมมติฐานการวิจัย ทั้ง 2 ข้อ จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาความรู้และ ความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง สามารถพัฒนาได้โดยใช้กิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งตามรูปแบบการพัฒนาฯ ซึ่งการที่คะแนนความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของกลุ่มทดลองสูงขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสาเหตุที่ผู้วิจัยได้ใช้ การใช้วิธีการ การรณรงค์เชิงยุทธศาสตร์ที่เน้นการมีส่วนร่วมและเจาะจงกลุ่มเป็นแนวทางสำคัญ (นรินทร์ชัย พัฒนพงศา, 2542 : 26 - 30) กล่าวคือ เน้นการมีส่วนร่วม (Participating Oriented) ทั้งทางตรง ทางอ้อม คำนึงถึงทุกปัจจัยและเป็นระบบ (System Approach)

จากการเน้นอย่างจริงจังในประเด็นดังกล่าว การรณรงค์เชิงยุทธศาสตร์ที่เน้นการมีส่วนร่วมนี้ จึงมีส่วนที่ทำให้การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปางประสบความสำเร็จ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 เกี่ยวกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง/ครู

จากผลการวิจัยที่พบว่ากิจกรรมต่างๆ ที่สามารถใช้การพัฒนาความรู้ ความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนได้จริงนั้น ดังนั้น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ควรสนับสนุนให้นักเรียน หรือลูกหลานของตนเข้าร่วม กิจกรรมต่างๆ ทั้งที่ทางจังหวัดหรือโรงเรียนเป็นผู้จัด



ซึ่งจะส่งผลให้ทั้งตัวนักเรียน พ่อแม่ ครู และโรงเรียน เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาต่อไป และสามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นล้านนาต่อไปได้อย่างยั่งยืน

1.2 เกี่ยวกับชุมชน/ท้องถิ่น

ชุมชน หรือท้องถิ่น ซึ่งได้แก่ผู้นำชุมชน เช่น ผู้ใหญ่บ้าน กำนัน นายกองคํการบริหารส่วนตำบล อบต. ควรสนับสนุนกิจกรรมของนักเรียนในด้านนาฏศิลป์ล้านนาในชุมชนของตนเอง โดยให้ความสำคัญ และผลักดันให้นักเรียนได้แสดงออกบนเวทีในระดับชุมชน เพื่อสร้างความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นของตนเอง และคงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

1.3 ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา ในระดับจังหวัด

ได้แก่ ผู้ว่าราชการจังหวัด นายกองคํการบริหารส่วนจังหวัด ผู้ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจังหวัด ควรมีวาระการพัฒนาการเรียนการสอนนาฏศิลป์ โดยบรรจุไว้ในแผนพัฒนาของทางจังหวัด ทั้งนี้ ผู้ว่าราชการจังหวัดมีส่วนช่วยในการผลักดันโรงเรียนให้เกิดการขับเคลื่อนความเป็นศิลปวัฒนธรรมในด้านนาฏศิลป์ล้านนาอย่างเป็นรูปธรรม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษากับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ ที่ไม่ได้เข้าร่วมชุมชนนาฏศิลป์ล้านนาหรือไม่ได้มีความสนใจในนาฏศิลป์ล้านนา เพื่อหาสาเหตุของการไม่เข้าร่วมอันนำไปสู่การผลักดันให้นักเรียนที่ไม่สนใจ ให้เกิดความสนใจเข้าร่วมมากขึ้น

2.2 ควรศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดนาฏศิลป์ล้านนา โดยให้ผู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมล้านนา นอกจากจะเป็นผู้ที่มีความรู้และความซาบซึ้งอย่างลึกซึ้งแล้ว ควรมีความสามารถในการถ่ายทอดความเป็นศิลปวัฒนธรรมล้านนาให้แก่อนุชนรุ่นหลังต่อไป

2.3 จากการศึกษาพบว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความรู้ความซาบซึ้ง ในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำปาง ซึ่งในการวิจัยครั้งต่อไป อาจทดลองนำไปใช้ในการพัฒนาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในโรงเรียนประจำจังหวัดอื่นๆซึ่งอยู่ในเขตภาคเหนือตอนบนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

ครอบครัวคุณธรรม, นามแฝง. (2554). **คู่มือการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในสถานบันศาสนา หน่วยงานของรัฐ และเอกชน**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม ศูนย์คุณธรรม มหาวิทยาลัยมหิดล



- ชัชภา อ้อพงษ์. (2555). **อิทธิพลของภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีในหมู่ผู้ใช้เว็บไซต์ บล็อกคอร์นฟอรัททูทคอม**. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันตก. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณรงค์ศักดิ์ จันทน์นวล. (2553). **เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง การสนับสนุนทางสังคม (Social support) โครงการปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารการพัฒนา (Development Administration) มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่. (เอกสารอัดสำเนา)** _____ . (2542). **การสื่อสารณรงค์เชิงยุทธศาสตร์เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมมนุษย์เน้น การเจาะจงกลุ่ม**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ริ้วเขียว
- สุจิตรา โอฟารกิจวานิช. (2547). **การสนับสนุนทางสังคมกับคุณภาพชีวิตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดปทุมธานี**. ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรินทร์ พิศสุวรรณ. (2556). **อาเซียน รู้ไว้ได้เปรียบแน่**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.
- Cobb, S. (1976). Social support as a moderator of life stress. **Psychosomatic Medicine**, 38(5), 77-78, 300-314.
- Gottlieb, B. H. (1985). **Social Support as a Moderator of Life Stress**. **Psychosomatic Medicine**. 38 (3), 300 - 313
- Khan, R. (1979). **Aging and Social Support**. Boulder, Co : Westview
- Ormrod, J. E. (1999). **Human Learning**. 3rd Edition. New Jersey : Prentice - Hall